

*Université Paris 8 - Vincennes Saint-Denis
U.F.R Arts, philosophie, esthétique*

THÈSE

*pour obtenir le grade de
DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ PARIS 8
Discipline : Esthétique, Science et Technologie des Arts
Spécialité : Images Numériques*

ENJEUX DES TRANSMÉDIAS DE FICTION EN TERME DE CRÉATION ET DE RÉCEPTION

Présentée et soutenue publiquement le 12 juillet 2013 par :
KARLEEN GROUPIERRE

Thèse dirigée par Marie-Hélène TRAMUS

Membres du jury :

Isabelle RIEUSSET-LEMARIÉ (MDC, HRD)

Université Paris 1

Gilles MÉTHEL (PR)

Université Toulouse 2

Anne-Laure GEORGE-MOLLAND (MDC)

Université Paris 8

Marie-Hélène TRAMUS (PR)

Université Paris 8

*Olivier MISSIR (CEO Brandcasterz, agence de communication cross-média
et de marketing de contenu)*

Résumé.

Enjeux des transmédias de fiction en terme de création et de réception.

Dans un monde empreint de fictions et baigné de nouveaux médias apparaissent des histoires immersives déployées sur de multiples supports, des créations polymorphes qui sont à la fois films, jeux, installations artistiques, performances, concerts, etc. : les transmédias de fiction.

Dans une démarche de recherche articulée à des réalisations pratiques, cette thèse se propose d'interroger les enjeux des transmédias de fiction en terme de création et de réception.

Dans un premier temps, cette étude nous a amenés à dresser une cartographie sémantique permettant de caractériser les différentes formes de transmédias observées.

Nous avons cherché ensuite à retracer dans l'histoire des arts les fondements éventuels du mode de création transmédia tel qu'il apparaît aujourd'hui, puis nous avons observé l'émergence des premières productions à l'origine du genre, et enfin nous avons proposé un corpus de fictions transmédias choisies pour leur originalité créative.

L'observation de différentes fictions transmédia et l'étude de réalisations personnelles nous a permis, ensuite, de relever des modifications engendrées par la forme transmédia d'une œuvre fictionnelle. En effet, il apparaît que ce mode de création, visant à rendre les rêves plus vraisemblables, permet à l'auteur d'exprimer son univers imaginaire sans limites de médias et en fait le véritable chef d'orchestre d'une fiction déployée sur de multiples supports, réels comme numériques. De plus, ce type de narration induit aussi des mutations dans les rapports des spectateurs à l'œuvre, car les fictions transmédias se veulent participatives et très immersives.

Ainsi, cette thèse interroge la possibilité de l'émergence d'un nouveau genre : le *trans-art*, un mode de création polyforme renouvelant les processus de création de l'auteur comme le rapport du spectateur à l'œuvre.

Mots-clés (index RAMEAU) : Art Multimédia, Storytelling, Communication et culture, Art interactif, Experiments in art and technology.

Abstract.

Issues of transmedia fiction in terms of creation and reception.

In a world marked by fiction and fed by new medias, immersive stories appear, spread over multiple supports, polymorphical creations which are all together movies, games, artistical installation, happenings, concerts, etc... : fiction transmedias.

In a research approach based on practical realisations, this doctoral thesis aims at questioning fiction transmedia challenges in terms of creation and audience reception.

In a first step, this research focused on drawing a semantic mapping aiming at categorizing diverse forms of analyzed transmedias.

We've, in a second step, tracked in Art history potential origins of transmedia creation mode as it appears nowadays, then observed the emergence of first productions generating this genre and finally proposed a corpus of fiction transmedias selected for their creative originality.

Analyzing diverse fiction transmedias and personal productions gave us then the opportunity to focus on modifications generated by the transmedia shape of a fictional production. It appears indeed that this mode of production, aiming at making dreams more realistic, gives the author the possibility of expressing her realm of imagination without medias limitation, and positions her as a genuine director of a fiction spread over multiple supports, real as well as numerical. Moreover, this kind of narration also leads to alterations in relations of audience towards production, as fiction transmedias are likely to be participative and very immersive.

This doctoral thesis thus challenges the possibility of emergence of a new genre : the *Trans-Art*, a polymorphical creation mode aiming at renewing author's creation processes as well as relation between audience and production.

Keywords : Multimedia Art, Storytelling, Communication and culture, Interactive art, Experiments in art and technology.

Mes remerciements.

À Marie-Hélène Tramus, ma directrice de recherche, pour son soutien et son regard critique toujours constructif et bienveillant. Mes remerciements aussi aux membres du jury pour l'intérêt porté à mon travail.

À mes relecteurs attentionnés pour le temps qu'ils ont passé à rendre ces pages plus agréables à lire : Marie-Laure, Jean-Paul, Luc, Sophie, Mariel, Alice, Maxime, Pierre et plus particulièrement Bernadette.

À Edmond Couchot et Michel Bret pour leurs lectures critiques et leurs conseils avisés.

Au groupe de recherche INREV et, en particulier à Anne-Laure qui est à l'origine de ma découverte des cross-médias et à Cédric pour le prêt de l'ordinateur sur lequel j'écris, performant et léger, grâce auquel j'ai pu amener ma thèse partout avec moi sans me briser le dos...

Merci particulièrement à Edwige Lelièvre, qui a réalisé avec moi le projet « *Ghost Invaders - Les mystères de Basilique* », pour son investissement et son énergie.

À Sophie Daste, avec laquelle j'ai réalisé les installations « *Miroir* » et « *Qui suis-je* », pour son inventivité, sa motivation et son amitié. Merci aussi à Adrien Mazeau, notre développeur-artiste préféré qui a réalisé avec nous le projet « *Miroir* », pour sa rigueur et sa fiabilité.

Mes remerciements à Gilles Deschau et Maxime Causeret co-réalisateurs du projet « *Jour de Pluie* » et aux artistes illustrateurs des « *Neuf contes* » : Jacqueline Groupierre, Mariel Bluteau et Maxime Causeret.

À Bruno qui m'a mis entre les mains mon premier ordinateur et m'a convaincue que c'était des machines *apprivoisables*...

À toute l'équipe de Ghost Invaders : Somphout pour son aide sur les effets spéciaux, Philippe, Sandra, Alexandra, Lisa, Cédric, Karen, Clément, Charles, Océane, Nicolas, Dorothée et Marc. Aux acteurs et aux joueurs. Parmi les partenaires, je souhaite remercier spécialement Serge Santos, Patrick Monod, Ana Gomez, Lucile Chastres, Laurence Dupouy-Veyrier, Mireille Dunez, Pierre Quay-Thévenon, Benoît Laguarrigue, Pauline Cellard, Sonia Litaïem, Catherine Russac, Frédéric Gagnet et Cécile Alliaud.

Je souhaite également remercier mes collègues doctorants, mes amis et ma famille, pour leur soutien, leurs conseils, et leur patience durant cette période où je n'ai pas toujours été très disponible.

Merci à ma mère qui me rappelle éternellement que rien n'est impossible, à ma sœur qui sait toujours me donner le sourire et croire en moi, et à mes grands-parents pour leurs multiples attentions.

SOMMAIRE

Résumé.....	3
Mes remerciements.....	5
Sommaire.....	8

Introduction générale.

Pourquoi le transmédia ?	13
Transmédiés de fiction : le reflet d'un monde ?.....	16
Problématique de recherche.....	18
Méthodologie et démarche.....	19

Chapitre I - De l'adaptation à la fiction transmédia : émergence d'une problématique.

Introduction.....	26
A. Qu'est-ce que la fiction cross-média ?.....	28
1. Le cross-média : une forme d'adaptation ?.....	35
<i>a. L'adaptation simple.....</i>	<i>35</i>
<i>b. L'adaptation multiple.....</i>	<i>36</i>
<i>c. Les particularités de l'adaptation par opposition au cross-média.....</i>	<i>42</i>
2. Le cross-média : une mutation dans l'air du temps ?.....	47
<i>a. Le cross-média : un détournement d'usages ?.....</i>	<i>47</i>
<i>b. Les évolutions technologiques : source de nouveaux accès aux médias numériques... </i>	<i>48</i>
<i>c. Un nouveau public pour de nouveaux usages ?.....</i>	<i>50</i>
3. Le cross-média par adaptation : un produit de surconsommation de la fiction ?.....	53
4. Est-ce possible de revaloriser le potentiel créatif d'un cross-média ?.....	57
<i>a. Quelles particularités de l'adaptation permettent un processus créatif riche ?.....</i>	<i>57</i>
<i>b. L'expérimentation « L'ombre rose » : Cross-média par adaptation VS Transmédia.....</i>	<i>67</i>
B. Qu'est-ce que la fiction transmédia ?.....	69
1. Les transmédiés à média maître inaltérable.....	71
2. Les transmédiés à média maître altérable.....	73
3. Transmédiés sans média maître : Transfiction, ARG, fiction totale.	75
Conclusion : énonciation de la problématique de recherche.....	76

Chapitre II - Au croisement de l'art et du transmédia : histoire et émergence d'une nouvelle forme de création ?

Introduction.....	82
A. Traces du transmédia dans l'histoire de l'art.	83
1. Le spectateur : immergé, submergé, réactif ?.....	83
<i>a. L'immersion du public dans une représentation d'un imaginaire.....</i>	<i>83</i>
<i>b. L'art incite-t-il le spectateur à s'impliquer dans un imaginaire ?.....</i>	<i>87</i>
2. Porosité entre fiction et réalité.....	90
<i>a. œuvres hybridant fiction et réalité ?.....</i>	<i>90</i>
<i>b. Littérature et cinéma de fiction ?.....</i>	<i>94</i>
<i>c. Quand la fiction emprunte un objet réel.....</i>	<i>97</i>
<i>d. Hybridation entre réel et fiction au travers de la technologie.....</i>	<i>98</i>
4. Usage de plusieurs médias dans l'art : vers un art composite.....	101
<i>a. Influences et inspirations : comment les arts se rejoignent-ils ?.....</i>	<i>101</i>
<i>b. Émergence d'œuvres composites ?.....</i>	<i>102</i>
<i>c. Jour de Pluie : œuvre composite expérimentale.....</i>	<i>107</i>
B. Oeuvres transmédiés	110
1. Naissance d'un genre transmédia.....	110
2. Des œuvres transmédiés qui nous font rêver ?.....	118
<i>a. « Les 3 espaces » (2007 à 2013), une œuvre transmédia avant l'heure ?.....</i>	<i>118</i>
<i>b. Une œuvre devenue transmédia : Hotel (2008 à 2012).....</i>	<i>122</i>
<i>c. Univers transmédia poétique et onirique : « Emotein ».....</i>	<i>124</i>
<i>d. Des œuvres transmédiés subversives ?.....</i>	<i>125</i>
<i>e. L'amour transmédia.....</i>	<i>127</i>
<i>f. Quand le transmédia donne naissance à une créature.....</i>	<i>128</i>
Conclusion.	129

Chapitre III - Transmédias artistiques réalisés.

Introduction.....	134
A. « <i>L'ombre rose</i> » : un transmédia à média maître inaltérable.....	135
1. Le conte (média maître) : aventures et mondes fantastiques.....	137
a. <i>Les lieux et mondes fantastiques</i>	137
b. <i>Les personnages</i>	138
2. Textes alternatifs et illustrations.	139
3. Site communautaire : Comment va votre ombre aujourd'hui ?.....	139
4. « <i>Lume</i> » : origine du monde des ombres.....	140
5. « <i>Parallèle</i> » : la rencontre réelle d'un monde imaginaire ?.....	142
6. « <i>Odette Ilda et Gasparine</i> », quand des personnages tiennent à cœur.....	148
7. « <i>Miroir</i> » ou l'envers du réel : quand l'objet fictionnel devient réalité.....	152
8. Conclusion sur le transmédia à média maître : « <i>L'ombre rose</i> ».....	157
B. « <i>Ghost Invaders : Les Mystères de la Basilique</i> », la création d'une transfiction.....	159
1. Le scénario : un lien entre toutes les créations.....	161
a. <i>Des personnages clef en main</i>	162
b. <i>L'histoire</i>	165
2. Des supports de la fiction dans l'espace numérique et virtuel.....	170
a. <i>Le site plateforme : une interface de fiction</i>	170
b. <i>Les réseaux sociaux et sites web</i>	172
c. « <i>Ghost Traker</i> » : <i>l'application mobile pour détecter les fantômes</i>	173
3. Supports de la fiction dans l'espace réel.....	175
a. <i>Les installations in situ « Fantômes » : lorsque la fiction habite un lieu</i>	175
b. <i>Des évènementiels, de fiction ?</i>	177
c. <i>Commerçants, médiateurs, lycée, presse : la ville complice de la fiction</i>	184
d. <i>Une communication intégrée au scénario</i>	185
4. Traitement des données à l'issue du projet.....	186
a. <i>Méthodologie</i>	186
b. <i>Démographie des joueurs</i>	187
5. Conclusion sur la transfiction « <i>Ghost Invaders</i> ».....	190
Conclusion sur deux œuvres supports de recherche.....	192

Chapitre IV - Les spectateurs face à une œuvre transmédia : lorsqu'interactivité et inventivité font naître l'immersion.

Introduction.....	194
A. Le rapport du spectateur à l'œuvre : plaisir d'une fiction transmédia immersive.....	196
1. Le transmédia : un changement de perception pour le spectateur.....	196
<i>a. La multiplicité des médias entraîne un changement perceptif.....</i>	<i>197</i>
<i>b. Le transmédia renouvelle l'interactivité apportée par le multimédia.....</i>	<i>197</i>
<i>c. Les multi-temporalités du transmédia, vers un temps parallèle ?.....</i>	<i>199</i>
2. Le spectateur capturé, immergé, submergé.....	201
<i>a. Quelles frontières entre espaces fictionnel, virtuel et réel ?</i>	<i>202</i>
<i>b. Transmédia : un paroxysme de l'immersion.....</i>	<i>207</i>
<i>c. Et, il faut conserver le label fiction.....</i>	<i>210</i>
3. Fiction transmédia : la possibilité d'un plaisir éducatif ?.....	215
<i>a. Une fiction éducative ?.....</i>	<i>215</i>
<i>b. « Ghost Invaders », œuvre fictionnelle transmédia devenue éducative malgré elle ?.....</i>	<i>217</i>
B. Le rôle du spectateur dans un transmédia.....	220
1. Un spectateur acteur : l'interactivité du transmédia.....	220
<i>a. Un public participant.....</i>	<i>221</i>
<i>b. La communauté.....</i>	<i>227</i>
2. Le spectateur-auteur : le co-créateur et le rêveur.....	229
<i>a. Co-créateur, le fan à l'origine du transmédia ?</i>	<i>229</i>
<i>b. Le rêveur, ou comment compléter une fiction à trous.....</i>	<i>231</i>
C. Analyse : le spectateur immergé dans le transmédia « Ghost Invaders ».....	233
1. Intégration de systèmes issus de jeux de rôles en ligne.....	233
2. « Ghost Invaders », fiction immersive.	235
3. Communauté des spectateurs dans « Ghost Invaders ».....	238
4. Des joueurs très investis.....	240
Conclusion.....	242

Chapitre V - Auteurs, la création d'un transmédia c'est passionnant.

Introduction.....	246
--------------------------	------------

A. Histoire et narration, comment construire un transmédia ?248

1. La narration au service de l'histoire ?.....	249
<i>a. De l'histoire fondamentale à l'histoire appliquée.....</i>	<i>249</i>
<i>b. De l'histoire appliquée au style narratif.....</i>	<i>252</i>
2. Le transmédia : une forme de narration traditionnelle ?.....	256
<i>a. Quelle idée, quelle histoire pour un transmédia ?.....</i>	<i>256</i>
<i>b. Quel univers pour un transmédia ?.....</i>	<i>258</i>
<i>c. Y a-t-il des personnages faits pour le transmédia ?.....</i>	<i>261</i>
3. Les spécificités de la narration transmédia.....	263
<i>a. De multiples points d'entrée pour une même trame narrative.....</i>	<i>263</i>
<i>b. La fiction d'un support à un autre : liaisons et rétroactions.....</i>	<i>264</i>
<i>c. Impacts de changements de style entre les supports.....</i>	<i>267</i>
<i>d. La survie du transmédia : intrigues et nœuds dramatiques à rallonge et multiples. ..</i>	<i>269</i>
4. Une narration renouvelée par un déploiement sur tous supports ?	273

B. La quête du modèle type : du financement à la diffusion, quelles difficultés pour un auteur de transmédia ?.....275

1 . Une chaîne de production et de création transmédia ?	276
<i>a. Les atouts d'un transmédia.....</i>	<i>278</i>
<i>b. Méconnu transmédia : difficultés d'adaptation aux systèmes de production actuels..</i>	<i>279</i>
2. L'exemple de « <i>Ghost Invaders</i> » : quelles structures pour sous-tendre la création transmédia ?	288
<i>a. Génèse de « <i>Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique</i> ».....</i>	<i>288</i>
<i>b. Communiquer, budgéter, planifier.....</i>	<i>289</i>
<i>c. Partenaires scientifiques et financiers : appel à projets et conventions.....</i>	<i>293</i>
<i>d. Création, production, diffusion.</i>	<i>296</i>

3. Un transmédia viable ?	299
<i>a. Un système de financement, diffusion et production qui s'adapte au processus de création et d'innovation transmédia ?</i>	299
<i>b. Quel transmédia pour ma fiction et quel public pour mon transmédia ?</i>	302
<i>c. L'équilibrage des supports de la fiction</i>	305
<i>d. Une équipe polyvalente et de nouvelles compétences</i>	308
Conclusion : un modèle type transmédia ?.....	310
C. Le transmédia comme exhausteur de créativité ?	312
1. La création sans limites : le trans-arts.....	312
<i>a. Des auteurs sans restriction à une forme de création unique</i>	313
<i>b. Transmédia : la réalisation naturelle d'un désir de création</i>	316
<i>c. Une création sans fin</i>	317
2. Le rôle de l'auteur renouvelé ?.....	319
<i>a. Les personnages augmentés de « Ghost Invaders », un nouveau vecteur de fiction</i> ..	319
<i>b. Multiples supports, multiples auteurs ?</i>	322
<i>c. L'auteur : un directeur omniscient ?</i>	324
Conclusion : un auteur transmédia ?	327

Conclusion générale.

La malédiction des définitions.....	330
À l'origine du transmédia	332
Une pratique qui a porté la recherche.....	335
Un nouveau spectateur	336
Les difficultés du transmédia	338
Nouvel auteur, nouvel art ?.....	339
Transmédia, une création inter-humains ?.....	340

Bibliographie

Bibliographie	344
Table des illustrations	362
Annexes (CD)	371

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Introduction générale

Dans un monde où les fictions sont notre quotidien et nous accompagnent partout, il apparaît naturellement des histoires fictionnelles polymorphes, qui sont à la fois films, jeux, installations artistiques, performances, concert : des fictions transmédiats¹.

Pourquoi le transmédia ?

Cette recherche est issue de nombreux facteurs, mais il est important de noter que le choix de ce sujet s'inscrit dans une démarche personnelle de création, de pensées et d'expériences. Ainsi le transmédia n'a pas été choisi simplement parce qu'il m'apparaissait être un phénomène émergent de grande ampleur, mais parce que tous mes rêves de création et d'évasion fictionnelle semblaient pouvoir trouver un nouvel essor dans ce mode de création. Mais pour comprendre cela, je vais devoir vous emmener plus tôt dans le temps.

J'ai eu, lorsque j'étais encore enfant, la possibilité d'assister ou même de participer à des représentations artistiques (danse, théâtre, musique ou cinéma), mais ces spectacles m'ont amenée à constater que ces différents arts semblaient très cloisonnés. C'est du moins ce qu'il me semblait voir de mon œil non averti. C'était comme si chaque création correspondait à des *normes artistiques*. J'ai ainsi ce souvenir très net d'avoir observé une chanteuse en plein travail, debout, bien habillée et maquillée, toute seule sur sa scène avec son micro et quelques projecteurs. Mon esprit se désespérait de ne pas voir auprès d'elle des danseurs, des décors extraordinaires, ou toutes sortes de broderies, éventuellement empruntées d'autres arts. Mais un jour, j'ai eu l'occasion de voir « *Le lac des cygnes* »². Devant ce majestueux ballet, une partie de mes souhaits d'enfant furent comblés. Il y avait un orchestre, des décors, des danseurs et par-dessus tout, une histoire. Même si je n'en avais pas conscience à cette époque, c'est probablement lors de cette expérience qu'est né mon intérêt pour le transmédia aujourd'hui.

1 Nous reviendrons en détail, pendant cette recherche, sur les définitions de fiction et de transmédiats.

2 Piotr Ilitch Tchaïkovski, *Le lac des cygnes*, 1877.

En effet, à cette époque (aussi), j'avais la sensation que tout m'intéressait, je voulais tout voir, tout apprendre, quel que soit le sujet, je cherchais à me documenter, à comprendre. Mais, s'intéresser à tout implique aussi que rien n'est approfondi. On survole ainsi trop de choses et l'on finit par se rendre compte, fatalement, que rien de précis ne semble nous passionner vraiment. Je me suis donc longtemps désolée de cette carence : ne pas avoir de passion singulière. D'autant plus que les autres enfants autour de moi étaient passionnés d'avions, d'équitation, de chats, fan de...

J'ai donc essayé de chercher *ma passion singulière*, car j'enviais tous ces autres qui savaient déjà (ou avaient l'impression de savoir) à quoi ils allaient consacrer leurs loisirs et parfois leur vie et leur énergie. Mais cette quête, pour moi, resta longtemps vaine. J'ai tenté de me fixer sur un sujet précis, qui m'intéressait plus particulièrement, mais je n'ai pas pu m'empêcher de papillonner d'une passion à une autre pour finir toujours par le même constat : je n'ai pas de véritable passion, pas de passion exclusive à laquelle je souhaiterais consacrer tout mon temps et toute mon attention. Pourtant, je ne me sentais ni fatiguée, ni lassée, ce n'était pas par dépit que je quittais un sujet pour un autre, mais au contraire, parce que je ne pouvais me restreindre à une seule chose. Le temps a passé et j'ai continué à voguer ainsi au fil de mes passions éphémères, j'ai appris la couture, à faire du feu pour forger le fer et je me suis forgé des clous et une épée, j'ai appris à sculpter le bois, à peindre, à chanter, à jouer du saxophone, à faire des maquillages artistiques, et encore bien d'autres choses³. Ma formation (scolaire) a suivi aussi mes intérêts sans trop que j'y pense, tout s'est enchaîné sans problème et chaque année d'étude m'apprenait de nouvelles choses passionnantes.

Je suis ainsi arrivée au sein de la formation *Arts et Technologie de l'Image*,⁴ dans laquelle j'ai pu apprendre de nouveaux outils qui m'ont permis d'exprimer ma créativité de manière plus numérique. Ce bain *technico-artistique* m'a éveillée, si je puis m'exprimer ainsi, et la quête d'une *véritable* passion m'a semblé enfin aboutir quelque part. Le champ de mes intérêts venait donc tout naturellement de se limiter à cela : la création numérique. Cependant, alors que je pensais justement arriver à mes fins, je me rendis compte que cette nouvelle passion était un domaine tellement vaste que je me retrouvais encore une fois à papillonner d'un sujet à un autre (même si c'était au sein du même thème). Je n'ai donc pas pu me résoudre à me spécialiser. J'ai appris les logiciels, fait de la modélisation 3D, du rendu, de la programmation, etc.

Puis, une envie irrésistible de créer des liens entre ce que je venais d'apprendre et certains de mes intérêts éphémères du passé m'a poussée à réintégrer dans ma pratique de création numérique des

3 Ces apprentissages m'ont été permis grâce à des ouvriers, artisans et artistes, amis ou parents.

4 Cours de Licence et Master de l'université Paris 8.

éléments plus tangibles. C'est cette fusion qui donnera naissance aux différentes réalisations pratiques que nous étudierons dans cette thèse.

Mais, il semble que l'on demeure à jamais, par certains aspects, l'enfant que l'on était. Ainsi, entraînée par ma pratique plastique, mon attention s'est naturellement dirigée vers des formes de création pluri-supports et je me suis spontanément intéressée, non plus aux sujets, mais à leurs liens, au passage d'une chose à une autre, à la mutation d'un genre à un autre. D'abord, au processus d'adaptation, cherchant à savoir comment l'on parvenait avec plus ou moins de génie à transformer un chef-d'œuvre de la littérature en une pièce de théâtre contemporain, comment mettre en place un jeu issu d'un grand film, etc. Puis je me suis penchée sur des réalisations plus complexes comme les transmédias. Or, ce qui est à la fois étrange et fascinant, c'est que, plus je m'informais sur ces différents concepts, plus je retrouvais mes anciens intérêts. Je me suis alors rendu compte que je n'étais pas une pauvre âme, qui par manque de constance change toujours de sujet, mais simplement une personne dont le centre d'intérêt se trouve précisément être le domaine de l'art sous plusieurs formes. Ce qui me captive, c'est l'art multiple, cet art mouvant qui prend tour à tour plusieurs formes. C'est alors que j'ai découvert le cross-média et plus particulièrement le transmédia⁵. Je trouvais mon « *Graal* » : une histoire, avant toute chose, qui se raconte par le biais de plusieurs arts. Voici ce qui me fascine dans le transmédia, cette pluralité des supports, des formats, des genres qui s'associent enfin pour nous conter une même histoire.

J'ai ainsi découvert que, depuis tout ce temps, je ne cherchais rien d'autre qu'une manière de jouer, de raconter, d'exprimer un univers, en mobilisant plusieurs formes artistiques, plusieurs supports à la fois. J'ai donc décidé presque malgré moi de mener ma recherche sur ce sujet. Lorsque je dis : « malgré moi », cela signifie simplement « comment aurais-je pu choisir un autre thème ? » Avec le recul, ce sujet me paraît un choix tellement naturel et logique que cela me donne envie de croire que dans une recherche on part, au fond, en quête de quelque chose de personnel, de cohérent, qui s'inscrit dans toute la ligne des envies ou des créations qui animent notre esprit. C'est ainsi que, sans se forcer, on trouve son sujet, *sa passion*.

5 Nous entendrons, dans cette thèse, la fiction cross-média comme un ensemble de médias constitutif d'un même univers imaginaire global et cohérent qui sera diffusé de manière coordonnée et synchrone, et présenté comme un tout à un public choisi.

Le transmédia sera défini comme une sous catégorie de cross-média qui se distingue de ce dernier par une particularité supplémentaire. En effet, dans un transmédia, chaque média apporte une « contribution significative » (Jenkins, 2006) à l'ensemble de l'histoire déployée sur les différents médias. Chaque média apporte donc sa pierre à l'édifice histoire. Toutefois, nous verrons qu'il existe différentes formes de transmédia.

Transmédiat de fiction : le reflet d'un monde ?

Cette hybridation des arts dont j'avais tant rêvé est de plus en plus présente ; le mélange de différentes formes d'expression dans le but d'offrir une fiction globale semble être dans l'air du temps, « *les œuvres s'aventurent et balaient des territoires esthétiques aux confins de l'imaginaire artistique et de l'innovation technologique, chaque discipline avance avec les partenaires qu'elle se choisit [...] Une avalanche de préfixes (pluri, multi, inter, trans) accompagne les bonds quantitatifs, l'accélération des mouvements d'imbrication et d'échange, de décloisonnement et de ruptures vis-à-vis de références trop lourdes devenues des carcans. Avec ce "jeu sur les frontières", l'unique et le multiple, le centré et l'éclaté, l'homogène et l'hybride, sommes-nous entrés définitivement dans un temps inventif, débordant (excessif ?), porté sur la transgression ?* »⁶

Par ailleurs, nous nous intéresserons, dans cette thèse, aux transmédiat de fiction, car c'est lorsqu'il est fiction que le transmédia me paraît être le plus représentatif de cette hybridation des arts et des techniques.

Le transmédia sera donc envisagé ici comme un mode de narration de la fiction qui consiste à déployer une histoire « *au travers de multiples supports, chaque nouvel élément apportant une contribution caractéristique et précieuse à l'ensemble* »⁷. Or, le développement récent des nouveaux médias permet d'envisager un déploiement de l'histoire fictionnelle sur de nouveaux supports numériques. Ainsi le transmédia n'apparaît pas, en soi, comme une innovation, mais plutôt comme le pendant créatif d'évolutions techniques, scientifiques et culturelles, comme une manière de mettre à profit de nouveaux supports de création (Internet, consoles de jeux vidéo, WebMobile, etc.) qui sont à notre disposition.

En outre, le transmédia est un mode de narration qui se prête particulièrement bien aux histoires fictionnelles, car, comme nous le verrons tout au long de cette recherche, la narration transmédia revalorise les particularités immersives, voire addictives, de la fiction. De plus, les spécificités du transmédia permettent, notamment grâce à la multiplicité des supports engagés, de prolonger une fiction dans le temps, et d'intensifier sa présence auprès des spectateurs. C'est alors qu'il faut réinscrire les particularités du transmédia dans le monde dont il est issu.

En effet, il semble que les transmédiat de fiction soient à l'image du monde qui les porte, monde

6 Patrick Louguet, *Sensibles proximités : les arts aux carrefours cinéma, danse, installation, vidéo-art*, 1 vols., Lettres et civilisations étrangères (Arras : Artois presses université, 2009).

7 Henry Jenkins, *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide* (NYU Press, 2006). Extrait pages 95-96 traduit par nos soins « *A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new element making a distinctive and valuable contribution to the whole.* » (Nous verrons qu'il existe différentes formes de transmédia, cependant la définition générale la plus couramment admise est celle-ci.)

qui constitue, par là même, le contexte de cette recherche : un monde avide de fiction, et même de fictions qui perdurent.

Les hommes aiment les histoires, les contes, ils aiment rêver⁸. Au travers du temps, les histoires ont toujours fait partie de la vie des humains, elles nous bercent, nous suivent. Elles n'ont peut-être pas toujours eu le même rôle et on les a rencontrées sous plusieurs formes telles que : la narration orale, première façon de faire passer un héritage culturel et historique, le théâtre antique, la mythologie, ou, plus récemment, les contes de fées et de dragons qui d'après certains psychologues jouent un rôle important dans la construction des enfants⁹.

Ce goût pour les histoires ne cesse de nous accompagner, on adore s'identifier au héros d'un film, on aime imaginer ce qu'un peintre a pu ressentir lorsqu'il a peint telle ou telle œuvre, on se complait à regarder un opéra et laisser l'univers musical, poétique et narratif prendre vie en nous. Ainsi, nous allons toujours au théâtre, à l'opéra, au cinéma, à certaines expositions d'art, et tout cela nous permet d'admirer, de rêver, de faire appel à notre sensibilité, de nous identifier à un autre, d'avoir l'impression parfois de vivre quelque chose par procuration et nous rentrons souvent chez nous avec une histoire ou simplement un rêve dans la tête.

Mais aujourd'hui, nous sommes envahis d'histoires, une offre pléthorique de nouvelles manières de rêver nous tend les bras, avec notamment la démocratisation des jeux en ligne, des consoles portables et de l'Internet mobile. Mais cette offre immense ne semble pas réduire notre appétit, bien au contraire. Ainsi, lorsque nous suivons une série, par exemple, nous sommes heureux à chaque nouvel épisode de retrouver nos héros, nous avons l'impression de les connaître de plus en plus et lorsqu'une série est terminée nous pouvons nous sentir un peu tristes. C'est exactement la même chose à la lecture d'un livre, même si la fin nous a plu, lorsque l'histoire se termine on se sent parfois comme désemparé, car ce n'est pas simplement la fin d'une aventure, c'est tout un univers fantastique qui meurt avec la fin de l'histoire, tout un monde imaginaire auquel nous n'avons plus accès. Souvent, nous cherchons une nouvelle histoire, un autre opéra, quelque chose qui comblerait le vide de la fin de cet univers, aussi imaginaire soit-il.

Ainsi, face à ce drame de la fin de l'histoire, qui n'a jamais rêvé d'une suite ? Qui n'a jamais rêvé de savoir ce qu'avait vécu ce personnage secondaire si attachant ? Qui n'a jamais eu envie de découvrir enfin comment ce personnage si cruel avait pu en arriver à être ce qu'il est ?

Or, toutes ces envies d'en savoir plus peuvent être comblées (au moins partiellement) par la forme transmédia d'une fiction qui permet de vivre, avant tout, une histoire, mais une histoire dont l'univers persiste. Après cette aventure, il y en aura d'autres, dans lesquelles on rencontrera de

8 Cette affirmation est peut-être discutable, mais nous laisserons ce débat de côté pour le moment.

9 Bruno Bettelheim, *Psychanalyse des contes de fées* (Éd. R. Laffont, 1976).

nouveaux héros tout en recroisant les anciens. Après avoir suivi la série, on pourra retrouver des intrigues parallèles avec le jeu en ligne ; après avoir fini le film, on pourra aller revisiter l'aventure *via* le jeu vidéo ; etc. Bien entendu, tous ces transmédias ne sont pas des histoires sans fin, loin de là, mais ils mettent en scène un univers tellement fourni que le spectateur peut naviguer jusqu'à satiété dans ce monde imaginaire qui lui plaît en y vivant de nouvelles aventures sans jamais subir le deuil d'un monde fictionnel.

C'est alors que le transmédia apparaît réellement comme ce qu'il est : le reflet des désirs d'une époque.

Problématique de recherche

Si les transmédias de fiction sont le reflet d'un monde, ils sont peut-être aussi le reflet des créateurs et des spectateurs évoluant dans ce monde. C'est donc selon ces deux points de vue (création et réception) que s'organise la double problématique de cette recherche.

Premièrement, j'ai fait l'hypothèse que le transmédia pouvait être envisagé comme un vecteur d'imaginaire puissant, une narration augmentée, permettant à l'auteur un renouvellement créatif. J'ai supposé aussi, nourrie par mes espoirs de créatrice, que le transmédia était une réponse à un besoin de création multi-formes des auteurs.

Enfin, il découle de ces deux premières observations, la possibilité que le transmédia ne soit pas seulement un outil de création multi-formes sans limites de support, mais aussi un mode de création visant à rendre les rêves plus vraisemblables, un outil complexe permettant de simuler l'imaginaire d'un auteur en usant de toutes les techniques et de toutes les formes d'expression artistique disponibles.

Mais de cette première hypothèse, concernant l'auteur, découle une conséquence de taille, qui est ma deuxième hypothèse de recherche : si le transmédia est un nouveau moyen d'expression artistique multi-formes, cette nouvelle façon de créer doit engendrer, en retour, pour le spectateur, une nouvelle manière d'explorer, de partager et de s'impliquer dans une fiction, une nouvelle interaction. Ainsi, l'immersion fictionnelle permise par l'aspect transmédia d'une œuvre renouvelle le rôle et la place du spectateur dans la création multi-supports et modifie sa perception de l'histoire.

De plus, ces deux hypothèses principales de ma problématique (la créativité de l'auteur et la réception du spectateur) sont liées, car c'est, selon moi, la créativité de l'auteur qui va raviver l'immersion fictionnelle et sensorielle du spectateur. Je suppose donc que le transmédia est un renouvellement de l'usage des médias dans un but d'immersion des spectateurs. Mais en quoi exactement le transmédia renouvelle-t-il le potentiel immersif de la fiction dans la création multisupport ?

De nombreuses questions qui alimentent cette recherche découlent de ces deux hypothèses qui sont étroitement liées. Nous traverserons l'ensemble de ces questions dans la dernière partie de cette introduction.

Méthodologie et démarche.

L'originalité de cette recherche réside certainement dans l'approche qui est faite du sujet. En effet, la démarche appliquée pour aborder les transmédias de fiction est celle d'une auteure d'œuvres numériques multi-supports. En cela, cet ouvrage est une thèse de recherche et de création.

En outre, si le transmédia, ou des modes de création relativement similaires font l'objet de nombreuses études dans divers domaines tels que la sociologie, l'informatique, le droit, les sciences de gestion, les sciences de l'information et de la communication, la psychologie, etc., cette thèse en propose une approche artistique, à la fois théorique et pratique.

Cette recherche s'appuie donc sur l'observation et l'étude de différents transmédias de fiction, mais aussi sur l'analyse de deux créations personnelles transmédias qui m'ont permis de mener des expériences dans le but de soutenir et d'alimenter mes réflexions.

La dimension pratique de ce travail et la particularité pluri-supports des transmédias de fiction m'ont entraînée parfois dans des domaines qui ne sont pas les miens. Cette thèse est donc interdisciplinaire, faisant appel à des méthodes de recherche ou à des références issues de la psychologie, de la sociologie et plus particulièrement des sciences de l'information et de la communication. Toutefois, ces différentes disciplines seront toujours abordées du point de vue de la création et de la réception d'une œuvre artistique.

La structure de ce document a été pensée de manière à faire ressentir au lecteur la réelle corrélation et les allers-retours incessants entre la pratique, c'est-à-dire la réalisation des deux œuvres fictionnelles transmédias, et les réflexions théoriques qu'elles ont suscitées. La thèse est donc organisée en cinq chapitres, qui retracent le processus de recherche et de création de l'ensemble.

Le premier chapitre expose les cheminements qui m'ont amenée à mon sujet tel qu'il est présenté ici. Il fait état de certaines déceptions ou désillusions, mais aussi de découvertes qui m'ont amenée à mieux cerner ma problématique.

Il permet de découvrir la façon dont j'ai pu dresser un portrait du transmédia que j'ai voulu clair et précis. Ce chapitre propose de redéfinir les termes de cross-média et de transmédia, afin de saisir le sens exact des expressions gravitant autour de ces deux notions. Je fais aussi état des divergences et des points communs qui lient ces différents concepts.

Par ailleurs, ce chapitre rend compte du contexte sociologique et technologique qui a conduit à l'émergence de fictions transmédias.

Ces différentes observations m'ont conduite à différencier trois formes de transmédias. La typologie que je propose m'a permis d'ordonner et de définir plus efficacement les diverses fictions transmédias étudiées par la suite. En outre, cette différenciation est pertinente par rapport aux axes de recherche de ce mémoire de thèse, car elle se base sur le degré d'intégration de la fiction dans la réalité du public ; or, il apparaît que cette incorporation est particulièrement représentative du potentiel à renforcer l'immersion fictionnelle que possède le transmédia.

Le deuxième chapitre a pour but de retracer, dans l'histoire des arts, les éventuelles origines d'une forme de création transmédia. Il est aussi l'occasion de constituer, dans un deuxième temps, un état de l'art des transmédias de fiction.

Il s'agit d'abord de relever dans l'histoire de l'art des spécificités de création qui pourraient être à l'origine de la forme de transmédia telle que nous la connaissons aujourd'hui. Il est vrai que certaines particularités des fictions transmédias, comme le désir de rendre l'imaginaire plus présent, notamment en créant des jeux de passage entre fiction et réalité, ou la volonté d'immerger (ou de submerger) le spectateur dans une vision fantastique, semblent être aussi à l'origine de la création de nombreuses œuvres d'art uni-média parfois très anciennes. Cette observation révèle le transmédia comme le résultat de désirs créatifs ancestraux.

Je me suis intéressée, ensuite, aux origines de la spécificité multi-supports des transmédiats de fiction. Pour cela, j'aborde les notions d'« *art total* », de multimédia et d'hypermédia¹⁰, en observant quel est l'héritage de ces différents modes de création, mais aussi en quoi le transmédia diffère de ces concepts. Pour illustrer ces différences, je propose l'étude d'un projet réalisé dans le cadre de cette recherche, qui est une forme de création multiple non transmédia, nommé « *Jour de pluie* »¹¹ (Ill.1).

Enfin, ce chapitre aborde l'apparition chronologique des premiers projets transmédiats, précurseurs du genre, et décrit un corpus d'œuvres transmédiats choisies pour leur originalité et leurs qualités créatives.

Le troisième chapitre permet de découvrir les deux projets transmédiats réalisés dans le cadre de cette recherche. Il s'agit d'un chapitre descriptif permettant d'appréhender les deux œuvres dans leur globalité et dans leur complexité. Le processus de création de chaque pièce composant la fiction transmédia y est décrit.

La première se nomme « *L'ombre rose* » (Ill.2), il s'agit d'une fiction transmédia basée sur un conte (écrit par mes soins), augmentée de différentes créations qui viennent compléter le récit. En outre, même si les différentes pièces de ce transmédia forment ensemble un univers global et cohérent lié au conte, elles sont aussi des œuvres autonomes qui ont été exposées et récompensées à plusieurs reprises.

La deuxième réalisation se nomme « *Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique* » (Ill.3), il s'agit d'une fiction transmédia immersive, un jeu d'enquête prenant place à la fois sur des médias numériques et l'espace réel de la ville de Saint-Denis (93). Ce projet a été réalisé avec ma collègue Edwige Lelièvre et supporté par le laboratoire d'excellence *Art et Médiation Humaine (H2H)*.

Ces deux œuvres ont servi de terrains d'expérimentation à mes hypothèses de recherche, elles seront aussi analysées et prises en exemple tout au long des deux chapitres suivants.¹²

10 Roberto Barbanti, *Les origines des arts multimedia*, 1 vols., Essai esthétique (Nîmes : Lucie éd, 2009). Marina Grishakova et Marie-Laure Ryan, *Intermediality and Storytelling* (Walter de Gruyter, 2010). Dick Higgins, "Intermedia," *The something else newsletter* 1, no. 1, New York (février 1966) : 4 ; Jürgen E. Müller, « L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision », *Cinémas : revue d'études cinématographiques* 10 (2000) : 105–134 ; Jean-Baptiste Touchard et Marc Menahem, *Multimédia interactif édition et production*, 2e édition, Références (Les Ulis Paris : Microsoft press diff. Eyrolles, 1994). Denis Bablet, ed., *L'œuvre d'art totale*, Arts du spectacle (Paris : CNRS éd, 1995). Marcella Lista, *L'œuvre d'art totale à la naissance des avant-gardes : 1908-1914*, 1 vols., L'art & l'essai 2 ([Paris] INHA, Institut national d'histoire de l'art : CTHS, 2006).

11 « *Jour de pluie* » est un spectacle *live* expérimental, réalisé par Maxime Causeret, Gille Deschaud et Karleen Groupier. Interprété par Sibylle Liévois (danse) et Aleksey Ishchenko (piano). Notons que ce projet ne fait pas partie des deux réalisations transmédiats créées dans le cadre de cette recherche (citées précédemment).

12 Notons que les analyses d'œuvres sont basées sur des données quantitatives et qualitatives. En outre, la méthodologie d'analyse est expliquée au chapitre III, partie B, 4.



Illustration 1: Extraits du spectacle live « Jour de Pluie », Maxime Causeret, Gilles Deschaud, Karleen Groupierre, 2012.



Illustration 2: Différentes pièces du transmédia « L'ombre rose », 2010 à 2013. En haut : « Odette, Ilda et Gasparine », Karleen Groupierre, série de courts métrages. En bas de gauche à droite : « Miroir », Sophie Daste, Adrien Mazeau, Karleen Groupierre, installation interactive de réalité augmentée ; « Parallèle », Karleen Groupierre, jeu de course poursuite mêlant maquette réelle et éléments virtuels.



Illustration 3: Extrait du transmédia « Ghost Invaders -Les Mystères de la Basilique », Karleen Groupierre, Edwige Lelièvre, Installation in situ « Fantômes » dans les cryptes de la Basilique de Saint-Denis, 2013. (Photo non retouchée)

Dans le quatrième chapitre, j'expose les différentes particularités du transmédia renouvelant le rapport du public à l'œuvre notamment les modifications de perceptions sensorielles, émotionnelles et temporelles qu'elles génèrent chez lui.

J'analyse ainsi le rôle et la place du spectateur, car il apparaît que les fictions transmédiats l'incitent à être plus actif et parfois même moteur de la fiction. Je me suis ainsi posé la question de l'émergence d'un nouveau genre d'interactivité.

Par ailleurs, j'ai cherché à savoir si ces mutations de la perception du public et du rôle des spectateurs peuvent être à l'origine du fort potentiel immersif des fictions transmédiats. D'autre part, j'ai mis en évidence le fait que l'immersion du spectateur ne signifie pas qu'il soit perdu, abandonné sans défense face à un environnement imaginaire qu'il penserait être véritable. Au contraire, le plaisir de son immersion fictionnelle repose (paradoxalement) sur le fait même qu'il ait conscience de l'aspect fictionnel de l'histoire dans laquelle il est plongé.

Pour finir, j'expose l'analyse des résultats du projet « *Ghost Invaders - Les Mystères de la Basilique* » le rapport particulier des spectateurs à cette œuvre a pu être mis en lumière. Effectivement, il apparaît que ce projet a nécessité un engagement important du public et la fédération d'une communauté active et créative. Ainsi, ce sont les joueurs qui ont porté la fiction, l'ont fait vivre, et, parfois même, l'ont créée, eux aussi. Du reste, dans « *Ghost Invaders* » chaque spectateur a créé par ses actions et sa navigation pluri-médiats, son parcours fictionnel subjectif. Toutefois, si chaque participant a vécu sa propre histoire au sein de la fiction, il s'agissait aussi d'une aventure partagée avec la communauté de joueurs.

Enfin, le cinquième et dernier chapitre rend compte des difficultés auxquelles est confronté l'auteur de transmédiats de fiction, mais aussi de l'incroyable potentiel d'expression artistique que lui offre ce format. Ce chapitre est divisé en trois parties.

La première est consacrée à l'étude des spécificités des fictions transmédiats en terme de narration et de structure du récit. Elle fait état de la complexité que suppose l'élaboration d'un univers fictionnel transmédia notamment concernant la création de personnages, d'intrigues et de nœuds dramatiques.

La deuxième partie rend compte d'une difficulté incontournable en terme de réalisation transmédia à savoir : l'inadaptabilité des systèmes juridiques, économiques et organisationnels. En effet, la fiction transmédia est une forme de création relativement récente ; or, il n'existe pas encore de modèle de production transmédia et les structures existantes ne sont pas optimisées pour ce type de création. Toutefois, cette incomplétude des systèmes porteurs peut aussi être envisagée positivement, car l'absence de modèle laisse probablement plus de place à l'expression de l'auteur et

à l'expérimentation. Ainsi, le modèle type transmédia est encore à créer, mais j'ai pu constater qu'en réponse à une forte demande du public, les structures commencent déjà à s'organiser différemment. Enfin, la dernière partie de ce chapitre analyse le renouvellement du processus de création engendré par les transmédiats de fiction amenant, de fait, la question de la naissance d'un *trans-art*. En effet, la multiplicité des formes d'expression artistique d'un transmédia concrétise le désir d'une pratique *trans-artistique* qui est, par ailleurs, présente dans la démarche de nombreux auteurs depuis plusieurs siècles déjà.

De plus, dans certains transmédiats, les jeux d'immersion et d'interactions créés pour impliquer les spectateurs placent l'auteur dans un rôle nouveau qui pourrait s'apparenter à celui de chef d'orchestre de la fiction globale. Il est en jeu avec les joueurs, co-créateur avec le spectateur, maître du jeu et inventeur, il est un auteur polyvalent.

Pour conclure cette introduction, les transmédiats sont de « *nouvelles formes d'image [qui] nous obligent à comprendre l'image non plus comme un ensemble de signes, mais comme un ensemble de relations.* »¹³ Ainsi, je souhaite interroger, à travers l'ensemble de cette recherche, la relation qui se crée entre une œuvre transmédia et son auteur, celle qui naît entre un spectateur et une fiction transmédia, mais aussi, la relation qu'une fiction transmédia occasionne entre le spectateur et l'auteur. Cette dernière est d'ailleurs sous-jacente dans de nombreuses parties de ce mémoire de thèse.

13 Serge Tisseron, *Le bonheur dans l'image*, Les empêcheurs de penser en rond (Le Plessis-Robinson : Synthélabo, 1996), p. 127.

CHAPITRE I

**De l'adaptation à la fiction transmédia :
émergence d'une problématique.**

Introduction.

Ce chapitre a pour but de dresser le contexte ayant donné naissance à cette recherche. C'est la description et l'analyse de ce contexte qui permettra, en fin de chapitre, de conclure en apportant l'hypothèse de cette recherche.

L'arrivée du transmédia dans notre société s'est faite très progressivement. Il est donc difficile de déterminer un fait ou un moment précis pouvant marquer la naissance de ce phénomène. Cependant, on peut constater que le processus d'adaptation (passage du même sujet d'un support à un autre), qui est un phénomène ancien, possède des caractéristiques qui ne sont pas sans rappeler celles du transmédia. Cela amène à se demander si le transmédia ne serait pas, par certains aspects, une forme d'adaptation modernisée, une évolution du processus d'adaptation entraînée par différentes transformations de notre société (telles que certaines innovations d'usage ou des développements technologiques). Mais une telle simplification de la raison d'être d'un transmédia ne serait-elle pas un peu restrictive ? Peut-on définir le transmédia simplement comme un processus d'adaptation moderne ?

Nous essaierons dans cette partie de faire la lumière sur ce qu'est le transmédia notamment en faisant une synthèse des différentes définitions sur le sujet, car, dès lors qu'on s'intéresse au transmédia, une horde de termes qui semblent tous être utilisés sans aucune distinction remplit notre esprit. Il est fréquent d'entendre des conférenciers parler de transmédia ou de cross-média comme s'il s'agissait de deux mots interchangeables, de deux expressions parfaitement synonymes. Or, il n'en est rien, comme nous allons le voir. On entend aussi parfois indistinctement parler de média ou support, mais quel sens donner à ces deux mots ? On peut aussi voir se mélanger une liste de mots semblant, eux aussi, signifier cross-média tel que *360*, *X-média*, *global-média*, etc. Nous proposerons donc dans cette partie des définitions de ces différents termes. Nous aborderons, au travers de divers exemples, plusieurs problématiques, comme : la création transmédia a-t-elle été intégrée dans notre culture par la volonté d'une industrie du divertissement toujours désireuse de rentabiliser au mieux ses investissements ? Ou, à l'inverse, l'arrivée du transmédia découle-t-elle naturellement de mutations culturelles de notre société, répondant ainsi à une volonté des auteurs et à un désir du public ? Les problématiques abordées dans ce mémoire sont toutes relatives au domaine de la fiction. De nombreuses fictions transmédiats semblent s'imposer de plus en plus sur nos divers écrans et autres espaces de divertissement. Mais tous ces projets ont-ils la même forme, les mêmes buts ?

Pour conclure, en mettant à profit toutes les observations soulevées par ces questionnements, nous proposerons une typologie du transmédia pertinente par rapport aux axes de recherche de ce mémoire de thèse.

Par ailleurs, il me semble important de préciser qu'initialement, mon sujet de recherche portait sur le cross-média comme facteur d'innovation de l'adaptation dans la création numérique multi-supports. Cependant, comme nous le verrons plus en détail ci-dessous, au fil des recherches, il est apparu évident que le cross-média était un sujet trop vaste et inapte à porter les problématiques que je souhaitais aborder. En effet, de plus en plus à la mode et en plein développement dans de nombreux domaines, une offre pléthorique de cross-média de différentes qualités déferle chaque jour sur divers canaux de diffusion. Par conséquent, il m'a semblé plus judicieux de me focaliser sur une catégorie précise de fictions cross-média : les transmédias qui semblaient proposer un processus et des contenus plus créatifs¹, plus riches. Nonobstant, cette partie ayant pour but de définir ce qu'est un transmédia et d'analyser comment nous (auteurs) en sommes arrivés à créer de tels projets (dans quelles circonstances), il sera indispensable de définir aussi le cross-média qui fait partie intégrante du contexte permettant d'appréhender le transmédia. C'est en suivant le raisonnement d'analyse et de recherche qui a donné naissance à ce mémoire de thèse que je souhaite vous présenter une définition du transmédia². C'est pour cette raison que nous aborderons dans un premier temps l'adaptation et le cross-média pour enfin aboutir sur le cœur de ce mémoire de thèse : la fiction transmédia.

1 D'une manière générale, dans ce mémoire, le mot créatif est à entendre dans une de ses définitions les plus simples comme « *Qui est capable de créer, qui manifeste des aptitudes à l'invention.* » Robert. Néanmoins nous nous référerons ultérieurement à plusieurs ouvrages tels : **Didier Anzieu**, *Le Corps De L'œuvre* (Gallimard, 1981) ; **Klio Bournova**, Forum professionnel des psychologues (9 ; 1991 ; Nice), *Créativités : conditions, processus, impacts*, ed. Armand Touati, (Marseille, France : Hommes et perspectives/Le journal des psychologues, 1992). ou encore **Marcel Duchamp**, *Le processus créatif*, (Paris, France : L'Echoppe, 1987).

2 Notons que les inférences décrites linéairement dans cette partie ne sont pas représentatives de l'ensemble du raisonnement qui était plutôt entrecroisé.

A. Qu'est-ce que la fiction cross-média ?

Issu du latin impérial *fictio*, action de créer ; du latin classique *fingere* (créer), il est intéressant de remarquer que le terme de fiction en lui-même est déjà connoté : il ne définit pas simplement l'illusion, le rêve ou l'imaginaire, mais la création de cette illusion. Un biais intéressant pour aborder la question de la fiction semble être celui de la mimésis³. La fiction est souvent sujette à polémique de par son potentiel illusoire, qui pourrait presque être considéré comme mensonger. Mais, comme le fait très justement remarquer Jean-Marie Schaeffer « *Nous continuons à vivre à l'ombre du soupçon platonicien : la mimésis n'est-elle pas au mieux une vaine apparence, au pire un leurre dangereux ? Pour répondre au soupçon antimimétique et mieux comprendre l'attrait universel des fictions, il faut remonter au fondement anthropologique du dispositif fictionnel. On découvre alors que la fiction est une conquête culturelle indissociable de l'humanisation, et que la compétence fictionnelle joue un rôle indispensable dans l'économie de nos représentations mentales. Quant aux univers fictifs, loin d'être des apparences illusoires ou des constructions mensongères, ils sont une des faces majeures de notre rapport au réel. Et cela vaut pour toute fiction.* »⁴ Dans un premier temps, nous nous rangerons au côté de l'avis de J-M. Schaeffer, cependant, les effets de la mimésis s'imposeront de nouveau lorsque nous aborderons certains types de cross-média qui, par définition, ont pour but de semer le trouble chez le spectateur entre ce qui relève de la fiction et de la réalité. C'est d'ailleurs cette mimésis poussée à son paroxysme dans certains cross-média de fiction, qui rend l'étude de ces projets si passionnante, tant du point de vue de l'auteur que de l'expérience du spectateur.

Mais, la polémique de la fiction comme trahison n'est pas la seule raison qui m'a poussée à travailler sur les histoires imaginaires. Ce qui m'a fascinée et attirée, c'est l'avidité pour la fiction que l'on peut observer dans notre monde actuel ; en effet, « *Jamais l'humanité n'a consommé autant de fictions que de nos jours, et jamais elle n'a disposé d'autant de techniques différentes pour étancher cette soif d'univers imaginaires.* »⁵ La deuxième partie de cette citation pointe un élément crucial qui peut être une piste expliquant, en partie, l'engouement pour les fictions de type cross-média. Effectivement, nous pourrions tout à fait écrire « *et jamais elle [la fiction] n'a disposé d'autant de* » médias différents « *pour étancher cette soif d'univers imaginaires.* »

3 Du grec *mimésis*, imitation « *Terme tiré de la poétique d'Aristote et qui définit l'œuvre d'art comme une imitation du monde tout en obéissant à des conventions* » définition du Grand Dictionnaire encyclopédique Larousse. Nous nous référons à des ouvrages tels que : Monique Dixsaut et Annie Larivée, *Études sur la « République » de Platon éducation, psychologie et politique*, Tradition de la pensée classique (Paris : J. Vrin, 2005). Ou Mehdi Belhaj Kacem, *Inesthétique & mimésis Badiou, Lacoue-Labarthe et la question de l'art*, Fins de la philosophie 5 (Paris : Lignes, 2010).

4 Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Poétique (Paris : éd. du Seuil, 1999).

5 Ibid.

En effet, ces dernières années les auteurs d'univers fictionnels disposent de très nombreux médias pour offrir leur projet à un public. De plus, « *Le fait que les médias ne peuvent plus être conçus comme des nomades isolées est aujourd'hui admis* »⁶ ce qui permet aux auteurs d'envisager des créations plus globales intégrant éventuellement plusieurs médias.

Par ailleurs, comme le fait remarquer F. Balle, « *L'inventaire des médias décourage toute tentative de définition. En s'imposant, au tournant des années 1980, le mot "média" a pourtant rejoint son étymologie. En effet, un média est d'abord et avant tout un moyen – un outil, une technique, un intermédiaire – qui permet aux hommes de s'exprimer et de communiquer à autrui cette expression, quel qu'en soit l'objet ou la forme. Mais il se définit également par son usage, lequel désigne à la fois un rôle déterminé qui a fini par prévaloir et la meilleure façon de remplir ce rôle. Il échappe difficilement à la tâche qui lui a été assignée : organe d'information ; moyen de divertissement, d'évasion ou de connaissance ; support ou vecteur d'œuvres ou de chefs-d'œuvre artistiques.* »⁷ Nous n'aurons pas la prétention de proposer une nouvelle analyse du terme de média ni d'étudier en détail les différentes théories des sciences de la communication⁸ abordant ce thème ; néanmoins, il est délicat de parler de média sans se référer aux travaux des pionniers, notamment Harold Innis qui « *est l'un des premiers chercheurs à avoir mis en évidence l'importance stratégique des communications dans la création et la survie des empires depuis les tout débuts de la civilisation.* »⁹ Mise en évidence qui a inspiré le littéraire et sociologue Marshall McLuhan, auteur du célèbre aphorisme « *The Medium Is the Massage* »¹⁰. McLuhan prône dans ses ouvrages des concepts-chocs comme « *le village global* »¹¹, intégrant l'idée selon laquelle « *l'interdépendance nouvelle qu'impose l'électronique recrée le monde à l'image d'un village.* »¹² et des métaphores assez marquantes telles que : « *la galaxie Gutenberg* » pour la civilisation de l'imprimerie et « *la galaxie Marconi* » pour la civilisation de l'électricité. McLuhan, porteur du déterminisme technologique¹³

6 Jürgen E. Müller, « L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision », *Cinémas : revue d'études cinématographiques* 10 (2000) : 105–134. p 106.

7 Francis Balle, *Les médias* (Presses universitaires de France, 2004). p 3

8 Notamment celles de Adorno (1986), Horkheimer (1975) ; Shannon et Weaver (1949), Wiener (1948, 1950, 1952) ; Hoggart, Williams, Thompson sur la culture populaire ; Carey (1988, 1998).

9 Gaëtan Tremblay, « De Marshall McLuhan à Harold Innis ou du village global à l'empire mondial, » *tic&société*, no. Vol. 1, n°1 (February 15, 2008) : 27.

10 Marshall McLuhan et Quentin Fiore, *The Medium Is the Massage: An Inventory of Effects* (Gingko PressInc, 2011).

11 M. McLuhan et F. Quentin, *War and peace in the global village* (Hardwired, 1997, n.d.). Traduit en français par « le village planétaire ».

12 Marshall McLuhan, *La galaxie Gutenberg : face à l'ère électronique, les civilisations de l'âge oral à l'imprimerie* (Mame, 1967). p 40.

13 François Heinderyckx, *Une introduction aux fondements théoriques de l'étude des médias. : 2e édition* (Éditions du CEFAL, 2002).

écrit : « *The medium, or process of our time – electronic technology – is reshaping and restructuring patterns of social interdependence and every aspect of our personal life. It is forcing us to reconsider and re-evaluate practically every thought, every action, and every institution formerly taken for granted. Everything is changing – you, your family, your neighborhood, your education, your job, your government, your relation to ‘the others.’ And they’re changing dramatically. Societies have always been shaped more by the nature of the media by which men communicate than by the content of the communications. [...] The alphabet and print technology fostered and encouraged a fragmenting process, a process of specialism and of detachment. Electric technology fosters and encourages unification and involvement. It is impossible to understand social and cultural changes without a knowledge of the workings of media.* »¹⁴

Il est vrai que certaines innovations technologiques employées comme média ou par les médias créent indéniablement des modifications profondes de notre société et de notre manière de percevoir le monde. Néanmoins, même si les nouveaux médias bouleversent notre société et nos perceptions : « *Every new technology necessitates a new war* »¹⁵ ; cela n'empêche pas, en retour, l'apparition de nouvelles pratiques liées à ces médias, car l'homme, de nature, « *invente le quotidien grâce aux arts de faire, ruses subtiles, tactiques de résistance par lesquelles il détourne les objets et les codes, se réapproprie l'espace et l'usage à sa façon. [...] Entre lui (qui s'en sert) et ces produits (indices de "l'ordre" qui lui est imposé), il y a l'écart plus ou moins grand de l'usage qu'il en fait.* »¹⁶ Ainsi, il sera toujours surprenant de voir que l'utilisation effective (par le public ou même par les artistes) d'un média ne correspond pas toujours à l'emploi prévu pour ce média. Nous observerons d'ailleurs ultérieurement que le détournement de l'usage des médias est un phénomène très présent dans la réalisation de certaines fictions cross-média. Dans ce mémoire de thèse, nous nous intéresserons aux (nouvelles) pratiques des médias que permet notamment la *globalisation* de notre société, dans un contexte de divertissement et de création d'œuvres de fiction. Nous considérerons donc les médias comme des *vecteurs d'œuvres*, porteurs d'imaginaire et des supports d'art et de création.

14 McLuhan et Fiore, *The Medium Is the Massage*, p. 8. « *Le médium (support), ou le processus de notre temps - la technologie électronique - est en train de remodeler et restructurer la structure d'interdépendance sociale et tous les aspects de notre vie personnelle. Il nous oblige à reconsidérer et réévaluer pratiquement chaque pensée, chaque action, chaque norme autrefois tenue comme acquise. Tout est en train de changer - vous, votre famille, votre quartier, votre éducation, votre emploi, votre gouvernement, votre relation "aux autres". Et ils changent de façon spectaculaire. Les sociétés ont toujours été façonnées davantage par la nature des médias avec lesquels les hommes communiquent que par le contenu de ces communications. [...] L'alphabet et la technologie de l'impression favorisent et encouragent un processus de fragmentation, un processus de spécialisation et de détachement. La technologie électrique favorise et encourage l'unification et la participation. Il est impossible de comprendre les changements sociaux et culturels sans une connaissance du fonctionnement des médias.* »

15 McLuhan et Quentin, *War and peace in the global village*. p 98.

16 Michel de Certeau, Luce Giard, et Pierre Mayol, *L'invention du quotidien : Arts de faire* (Gallimard, 1990), résumé et p55.

Le terme de média englobera donc la forme de création et ce sur quoi elle est appliquée : le support. Le terme de support, quant à lui, pourra désigner, selon le cas, le média en tant que porteur d'une œuvre ; mais aussi la part technologique et technique d'un média : le support technique sur lequel est transporté le *message*. Un média (portant une œuvre) peut être diffusé sur différents supports : le média vidéo, par exemple, quelque soit son format (court ou long métrage, série, etc.) peut être porté à la vue du public *via* différents supports : la salle de cinéma, la télévision, un *smart phone*, etc. Le terme de support entend donc aussi la partie technique d'un média.

Face à une multiplicité de médias et supports dans notre société, on peut observer l'émergence d'une nouvelle forme de fiction : les fictions cross-média. Mettons tout de suite un terme à cette idée préconçue qui nous amène à croire que toute fiction intégrant plusieurs médias est par définition une fiction cross-média. Le simple usage de plusieurs médias ne définit pas une fiction cross-média. « *Le cross-média est le principe de la mise en réseau des médias.* »¹⁷ Cette définition populaire n'est pas erronée, mais est incomplète. Par ailleurs, l'encyclopédie Larousse le définit comme une « *Déclinaison d'une campagne publicitaire sur différents supports (affichage, presse, Internet, téléphone, hors-média, etc.)* », *restreignant* le cross-média à un outil publicitaire. Nous proposerons une définition plus complète qui s'articule autour de plusieurs particularités du cross-média que nous expliciterons dans la suite de ce mémoire ; ainsi, nous définirons la **fiction cross-média** comme **un ensemble de médias constitutif d'un même univers imaginaire global et cohérent qui sera diffusé de manière coordonnée et synchrone, et présenté comme un tout à un public choisi.**

Par ailleurs, dès lors que l'on s'intéresse au cross-média il est inévitable de rencontrer un certain nombre de termes semblant tous être synonymes de cross-média tel que *global média*, *360*, *X média*, etc. Même s'il est possible qu'il y ait de très légères variations de l'usage des médias que définissent ces termes, il semble que leurs différences soient plutôt fonction du milieu dans lequel on les utilise. Ainsi, si le terme de cross-média a un emploi généraliste, *global média* est plutôt employé par les diffuseurs TV, *360* par le milieu de la publicité, etc. Nous ne détaillerons pas davantage ces terminologies pour nous concentrer sur le phénomène d'émergence de ces fictions cross-média.

En effet, on voit apparaître ces dernières années de nombreux projets, généralement grand public, tels que « *Avatar* »¹⁸, « *Arthur et les Minimoys* »¹⁹, etc. qui proposent une fiction globale portée

17 Définition de l'encyclopédie libre Wikipédia sur wikipedia.org

18 *Avatar*, James Cameron, 2009.

19 *Arthur et les Minimoys*, Luc Besson, 2006, 2009, 2010.

simultanément par plusieurs supports.



Illustration 1: De droite à gauche : Avatar, le jeu sur Xbox 360 sortie le 1^{er} décembre 2009 aux États-Unis et deux jours plus tard en France. Avatar, l'affiche du film sorti en salle le 16 décembre 2009 soit 15 jours après la sortie du jeu. Avatar, réplique du bracelet porté au biceps par Jake Sully (le héros). Avatar, figurine en plastique, réplique miniature des chevaux de Pandora (planète de fiction sur laquelle se déroule l'aventure du film).

Tous ces médias portent et composent une même fiction. Il ne s'agit plus d'une simple adaptation, mais d'un univers complet et complexe porté simultanément par différents médias.



Illustration 2: À droite, le livre paru en 2002, à gauche l'affiche du film adapté du livre paru en 2006.

Il arrive parfois qu'un projet devienne cross-média suite au succès rencontré par le premier pan d'univers diffusé. C'est le cas d'« Arthur et les Minimoys », qui après le succès du livre publié en 2002 fut adapté une première fois en long métrage en 2006.

Puis, face au succès de ces deux premiers médias, l'aventure continua donnant naissance à deux autres films : « Arthur et

la vengeance de Maltazard » en 2009 et « Arthur, la guerre des deux mondes »²⁰ en 2010 ; et de nombreux projets numériques ou concrets permettant au public de se replonger à tout moment dans l'univers d'Arthur.

²⁰ Vous pourrez trouver tous les détails de ces deux films dans la filmographie en fin de ce mémoire.



Illustration 3: De gauche à droite : Le site internet dédié aux fans, leur permettant de se rencontrer ; le jeu Arthur sur PlayStation2, sorti en 2007 ; la bande dessinée tirée du film.

Le spectateur pourra découvrir l'univers via de nombreux médias (films, jeux, etc.) déclinés sur divers supports (cinéma, console, PC, etc.). Cette mise en place simultanée d'un même univers fictionnel sur différents médias permet au monde imaginaire proposé d'être intégré dans les habitudes des spectateurs, notamment grâce à des goodies ou des cartes à jouer que l'on peut porter partout avec soi. Ainsi, un simple paquet de céréales faisant partie du quotidien du public peut devenir un objet magique. En effet, le cross-média d'« Arthur et les Minimoys » intégrera dès 2009 l'usage de nouvelles technologies offrant au public des petits jeux de réalité augmentée.



Illustration 4: De droite à gauche et de haut en bas : un paquet de céréales Chocapic devenant un objet de fiction par l'utilisation de réalité augmentée ; Application Arthur pour smart phones ; les cartes à jouer et enfin deux figurines en plastique représentant un des héros et Maltazard, le méchant.

L'observation de l'émergence de projets qui portent durant plusieurs années un univers fictionnel (comme *Arthur et les Minimoys*) amène à se demander quelles sont les raisons de l'apparition de ce type de fiction.

Pour répondre à cela, nous proposerons deux approches :

Premièrement, bien avant l'apparition du cross-média il existait une forme de création multi-supports : le processus d'adaptation. Pourrions-nous imaginer que l'adaptation soit l'ancêtre du cross-média ?

Deuxièmement, si l'on considère que l'arrivée du cross-média est le fruit d'une évolution naturelle liée aux développements économiques et sociaux de notre société, quels sont les facteurs qui ont progressivement rendu possible l'existence des fictions cross-média, puis l'engouement du public pour de tels projets ? Notons tout de même que ce mémoire de thèse n'a pas pour but de faire une analyse détaillée des circonstances sociétales, économiques ou politiques qui ont permis la création de projets cross-média, par conséquent nous nous restreindrons à pointer quelques éléments qui semblent assez décisifs dans l'apparition des fictions cross-média.

1. Le cross-média : une forme d'adaptation ?

L'adaptation d'un média à un autre est un procédé ancien. Déjà à l'antiquité, le théâtre permettait une « adaptation du réel à un rythme différent de celui que nous lui connaissons »²¹. Nous ne prendrons pas le temps de revenir à Aristote²² et la catharsis du théâtre, cependant, l'existence de cette forme d'adaptation d'une histoire pourrait nous inciter à penser²³ que les ressorts du théâtre antique peuvent avoir quelques similitudes avec les fictions cross-média que nous créons aujourd'hui. Pourquoi adaptait-on ces histoires à l'antiquité ? Pourquoi fait-on du cross-média aujourd'hui ? Ainsi, depuis l'antiquité le processus d'adaptation a permis de transmettre des histoires en s'adaptant à un auditoire ; de peintre à conteur, d'écrivain à chanteur, nous avons su donner à une histoire une forme à même d'atteindre un public donné en un temps donné. Peut-on, alors, envisager le cross-média comme une nouvelle forme de fiction capable de toucher un nouveau public ?

Par ailleurs, afin de mieux comprendre les liens, les similitudes, les inspirations et les différences qu'il existe entre les fictions cross-média et l'adaptation, nous allons tout d'abord différencier deux types d'adaptation : les adaptations simples et les adaptations multiples.

a. L'adaptation simple

L'adaptation simple est une histoire initialement créée sur un média donné puis convertie, adaptée, pour un autre. Il s'agit d'une adaptation unique généralement réalisée de nombreuses années après la version originale. En adaptant une œuvre dans un autre genre ou à un autre support que celui d'origine, l'auteur lui donne une nouvelle dimension, un attrait différent. L'adaptation permet de transposer une œuvre d'un domaine artistique à un autre, mais aussi d'un genre ou d'un aspect graphique à un autre. L'adaptation offre parfois un second souffle à une première fiction, en proposant au public une interprétation originale de l'histoire déjà existante. C'est le cas de *Peau d'âne* qui est initialement un conte²⁴ écrit par Perrault en 1694 et qui fut adapté en film par Jaques Demy en 1970.

21 Georges Jamati, *Théâtre et vie intérieure : Préface de Charles Lalo...* (Clerc, 1952), p 102.

22 Αριστοτέλης, Philippe Beck, et Jean Hardy, *Poétique*, Tel 272 (Paris : Gallimard, 1996).

23 Nous ne détaillerons pas les enjeux du théâtre antique, néanmoins voici quelques ouvrages qui m'ont incitée à faire un lien entre le cross-média et le théâtre antique : Dominique Barrucand, *La Catharsis dans le théâtre, la psychanalyse et la psychothérapie de groupe*, Hommes et groupes (Paris : Epi éd, 1970); Paulette Ghiron-Bistagne et Bernard Schouler, *Anthropologie et théâtre antique : actes du colloque international de Montpellier 6-8 mars 1986* (PU Montpellier 3, 1987); Olivier Got, *Le théâtre antique* (Ellipses, 1997); Pierre Grimal, *Le Théâtre antique* (PUF, 1978).

24 Charles Perrault, *Peau D'âne* (Éditions Flammarion, 2012).

— Sitôt qu'elle entendit qu'on heurtait à la porte et qu'on l'appelait pour aller chez le prince, elle remit promptement sa peau d'âne, ouvrit sa porte; et ces gens, en se moquant d'elle, lui dirent que le roi la demandait pour lui faire épouser son fils; puis, avec de longs éclats de rire, ils la menèrent chez le prince, qui, lui-même étonné de l'accoutrement de cette fille, n'osa croire que ce fût celle qu'il avait vue si pompeuse et si belle. Triste et confus de s'être si lourdement trompé :

« Est-ce vous, lui dit-il, qui logez au fond de cette allée obscure dans la troisième basse-cour de la métairie? »

— Oui, seigneur, répondit-elle.

— Montrez-moi votre main », dit-il en tremblant et poussant un profond soupir.

Dame! qui fut bien surpris? Ce fut le roi et la reine, ainsi que tous les chambellans et les grands de la cour, lorsque de dessous cette peau noire et crasseuse sortit une petite main délicate, blanche et couleur de rose, où la bague s'ajusta sans peine au plus joli petit doigt du monde.

Quand, par un petit mouvement que la princesse se donna, la peau tomba, elle parut d'une beauté si ravissante, que le prince, tout faible qu'il était, se mit à ses genoux.



Illustration 5: À gauche, un extrait du conte ; à droite un extrait du film de Jacques Demy.

Dans le cas d'une adaptation simple, il ne s'agit pas d'une déclinaison impliquant un grand nombre de supports, mais d'une conversion unique traduisant une fiction d'un média à un autre : comme ici, d'une histoire écrite à sa mise en image. L'histoire est, dans la majorité des cas, interprétée et retranscrite par un auteur différent.

b. L'adaptation multiple.

Une adaptation multiple, quant à elle, sera déclinée de nombreuses fois. Certaines adaptations conservent le même média, mais réinterprètent l'histoire, d'autres impliquent un autre média et par conséquent une autre façon de percevoir la fiction. C'est le cas de « *La Belle et la Bête* », un conte de 1757²⁵, qui fut, au fil des ans, réapproprié et adapté par de nombreux auteurs.



Illustration 6: Extraits du film de Jean Cocteau

Le film de Jean Cocteau²⁶ offre au spectateur un univers onirique, à la fois envoûtant et inquiétant.

25 Jeanne-Marie Leprince de Beaumont, "La Belle Et La Bête," dans *Le Magasin Des Enfants*, 1757..

26 Jean Cocteau, *La belle et la Bête*, 1946.



Illustration 7: Extraits du film « La Belle et la Bête » de Jean Cocteau

En raison de l'usage du médium cinématographique, la fiction semble, ici, plus réelle que lorsqu'elle est transposée en dessin animé par exemple. Les artifices fictionnels épurés, la pureté du noir et blanc donnent la sensation d'une fiction presque froide et assez sérieuse. À l'opposé, la version réalisée par David Lister s'éloigne davantage du conte originel et en propose une vision plutôt violente et sanglante. La bête est traquée et prise au piège tandis que la belle devient une guerrière affrontant troll ensorcelé et terrifiante sorcière...



Illustration 8: David Lister, La belle et la Bête, 2009.



Illustration 9: Marcel Carne, La Belle Et La Bête, Lithographie, 90 x 60 cm, 1946.

Sur un autre média, on trouve aussi inspirées du film de J. Cocteau des affiches d'art qui renouvellent sans les contredire la richesse graphique et l'aspect poétique du film.

« *La belle et la bête* » fut aussi adapté en série par Ron Koslow en 1987 puis par Jennifer Levin et Sherri Cooper en 2012.



Illustration 10: Koslow, Ron, *La belle et la Bête*, série, 1987



Illustration 11: Levin Jennifer ; Cooper Sherri, *La belle et la bête*, série, 2012

Ces deux séries, bien que réalisées à des années d'intervalles, proposent une interprétation du conte assez similaire.



Illustration 12: Patrick Sobral, *La Belle Et La Bête* (Delcourt, 2008).

Ces différentes adaptations de « *La belle et la bête* » se contredisent régulièrement proposant éventuellement d'une version à l'autre une modification de l'ambiance, des personnages et même de la trame narrative. De plus, elles peuvent posséder des directions artistiques très variées ce qui va permettre à chaque réinterprète de proposer sa version originale de l'œuvre adaptée. En outre, certaines adaptations sont destinées à un public particulier, notamment par rapport au choix du média utilisé. C'est le cas pour l'adaptation de « *La belle et la bête* » par Disney qui offre une variante destinée à un public jeune, une version avec beaucoup d'humour et de tendresse.



Illustration 13: Walt Disney, *La belle et la bête*, 1991.

Il est intéressant de se rendre compte que ces réappropriations de l'histoire donnent naissance à des styles très différents, ce qui m'amènera d'ailleurs, par la suite, à poser la question de l'unité graphique et stylistique entre les différents supports d'un cross-média : est-ce qu'un projet cross-média doit impérativement conserver la même ligne stylistique sur tous ses supports ?

Malgré la multiplicité des supports engagés dans ces différentes versions de « La belle et la bête », il ne s'agit pas d'une production cross-média.

Néanmoins, certaines adaptations multiples peuvent être très proches du cross-média, en effet, le temps entre deux versions est parfois très court, certaines peuvent même être diffusées durant une même période. On se retrouve alors face à une même fiction, parfois un même univers diffusé simultanément sur plusieurs supports. Comme c'est le cas des nombreuses adaptations de *Blanche Neige*²⁷ réalisées, produites et diffusées entre 2010 et 2012.



Illustration 14: Grimm et Mayalen Goust (*Illustrations*), *Blanche-Neige* (Editions Flammarion, 2010).

27 Jacob Ludwig Karl Grimm et Wilhelm Karl Grimm, “Blanche Neige,” dans *Contes choisis* (L. Hachette, 1867). Première parution du conte en 1812.



Illustration 15: Benjamin Lacombe, *Blanche-Neige* (Editions Milan, 2010).

Ces deux adaptations, bien que portées sur un même média (livre illustré), offrent deux représentations de Blanche Neige originales. La version de M.Goust nous montre un univers très léger avec un traitement graphique délicat ; des aplats cernés de lignes aériennes. La version de B. Lacombe, quant à elle offre une vision plus effrayante, peut être plus poignante. Malgré l'aspect duveteux presque velouré des couleurs et les arrondis des formes il nous livre un monde effrayant et sombre.

Toujours sur le support *livre*, mais cette fois-ci adapté en bande dessinée, Ankama nous propose une épopée guerrière, pleine de rebondissements et d'actions.

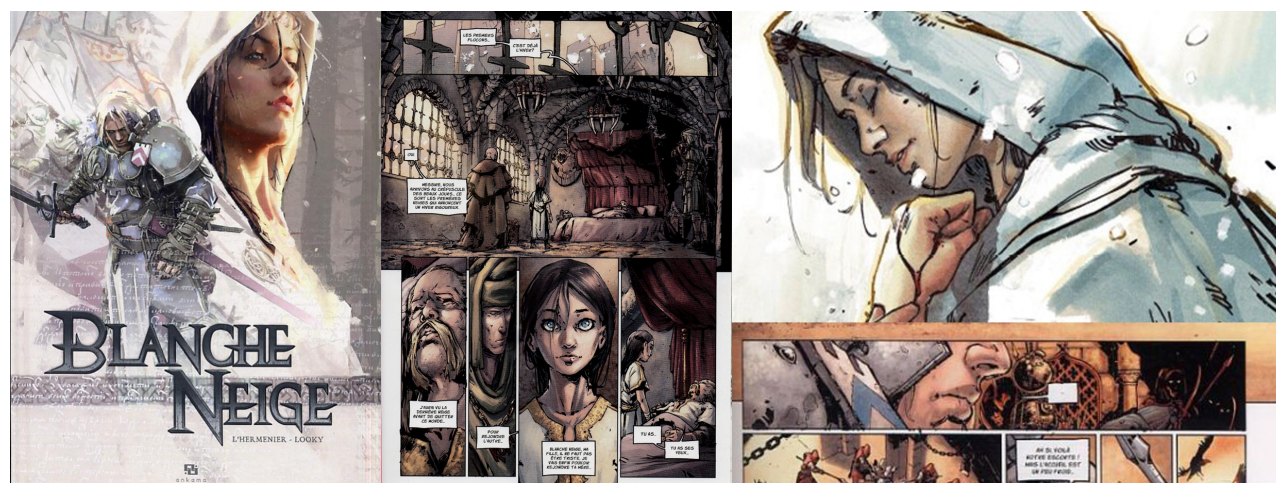


Illustration 16: Maxe L'Hermerier, Looky, et Lamirand, *Blanche-Neige* (ANKAMA EDITIONS, 2012).

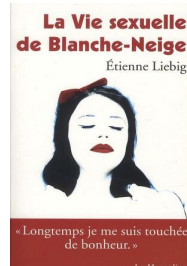


Illustration 17: Couverture du livre de E. Liebig

Toujours dans le domaine de l'édition, E.Liebig²⁸ nous propose une adaptation pour adultes, une Blanche Neige délurée dans une version crue, presque violente dans laquelle on retrouve pourtant, dans un tout autre contexte, tous les points clefs du conte « *mon père, le roi* », « *le vœu tricolore de ma mère* » ou encore « *Ce diable de miroir restait planté là-haut, chez ma marâtre, laquelle ne devait pas se priver de se mirer la vulve [...]* », etc.

28 Etienne Liebig, *La vie sexuelle de Blanche-Neige* (La Musardine, 2012).

On peut observer que ces différentes adaptations, toutes réalisées sur le même support (livre), remettent en œuvre²⁹ le sujet à chaque nouvelle interprétation. Il en est de même pour les différentes adaptations filmiques « *La véritable histoire de blanche neige* », « *Blanche Neige et le chasseur* », « *La fantastique histoire de Blanche Neige* » et « *Blanche Neige* ».



Illustration 18: Affiche et extraits de : David De Coteau, *La véritable histoire de Blanche Neige*, 2012.



Illustration 19: Affiche et extraits de : Rupert Sanders, *Blanche Neige et le chasseur*, 2012.



Illustration 20: Affiche et extraits de : Tarsem Singh, *Blanche Neige*, 2012.

Ces différentes versions, réalisées sur une même période (2012), proposent des histoires très inégales tant par le niveau graphique et scénaristique que par les moyens (techniques) utilisés pour la réalisation du film. Chaque film plonge le spectateur dans un univers à part et un genre particulier : comique, science-fiction, aventure ou encore horreur...

Par ailleurs, le changement du média mis en œuvre pour porter la fiction permet d'accentuer les variations de l'interprétation, c'est-à-dire que le spectateur n'aura pas la même expérience fictionnelle s'il lit un livre illustré, regarde un film ou va voir le ballet.

29 Le terme de remise en œuvre suggère que chaque adaptation peut être considérée comme une œuvre à part entière.



Illustration 21: Affiche et extraits de : Angelin Preljocaj, *Blanche Neige*, ballet, 2010

Ainsi, le média choisi pour l'adaptation a un impact fort sur le projet fini. Le spectacle, mêlant danse et musique, offre une version de *Blanche Neige* très vraie, très poignante et très contemporaine. Cette adaptation permet un passage de la fiction dans un espace réel que ne permet pas le film.

Ces étranges similitudes entre les adaptations multiples et les cross-médias nous amènent à nous demander, dans l'hypothèse de l'adaptation comme un ancêtre du cross-média - ou du cross-média comme une version évoluée de l'adaptation -, qu'est-ce qui différencie ces deux formes de création pluri-médias ?

c. Les particularités de l'adaptation par opposition au cross-média.

Premièrement, on peut observer dans le processus d'adaptation l'importance de l'interprétation. Lorsqu'on va voir un opéra, par exemple, l'œuvre qui nous est présentée implique de nombreux interprètes, il y a le chef de chœur, le chef des costumes, les chanteurs, le(s) metteur(s) en scène, etc. Chacun de ces artistes interprète l'œuvre en ajoutant une touche personnelle. *« Écrire, c'est ébranler le sens du monde, y disposer une interrogation indirecte, à laquelle l'écrivain, par un dernier suspense, s'abstient de répondre. La réponse c'est chacun de nous qui la donnons, y apportant son histoire, son langage, sa liberté, mais comme histoire, langage et liberté changent infiniment, la réponse du monde à l'écrivain est infinie : on ne cesse jamais de répondre à ce qui a été écrit hors de toute réponse : affirmés, puis mis en rivalité, puis remplacés, les sens passent, la question demeure... »*³⁰

De la même façon, l'adaptation permet à chaque changement de support des retranspositions ou des interprétations de l'histoire et/ou de l'univers. Les auteurs peuvent se permettre des libertés quant à la trame narrative d'une adaptation (les différentes adaptations pouvant se contredire). En effet lorsqu'on adapte un conte, par exemple, rien ne nous empêche de modifier la fin, d'ajouter des

³⁰ Roland Barthes, *Sur Racine* (Éditions du Seuil, 1979). p 11.

personnages, d'en supprimer d'autres, de révéler que le grand méchant n'est pas le vrai méchant, bref, de changer la fiction. C'est le cas, par exemple de la célèbre adaptation de « *La petite sirène* ». Dans le conte d'Andersen, la fin est terriblement douloureuse, mêlant bonté, sacrifice et renoncement : « *La sirène jeta encore un regard sur le prince, et se précipita dans la mer, où elle sentit son corps se dissoudre en écume.* »³¹ Par contre, dans l'adaptation de Disney³², un magnifique *happy-end* est déployé.



Illustration 22: À droite : Charles Albert d'Arno dit Bertall, *La Petite Sirène*, Illustration de Livre, 1876. À gauche : Extrait de la scène de fin du film « *La petite Sirène* » de Walt Disney

Dans une adaptation, on peut se permettre de briser la cohérence entre la version adaptée et la version originale. À l'inverse, dans un cross-média il s'agit obligatoirement du même univers (graphique et narratif) qui est décliné sur plusieurs supports, par conséquent, toutes les adaptations sur les différents supports doivent être cohérentes les unes par rapport aux autres. Cela est indispensable pour que le spectateur puisse avoir conscience que la fiction multi-supports est un tout, que les médias proposés ont une unité narrative globale. Il est donc impossible, dans un cross-média, de briser la cohérence de l'univers ; deux personnages qui sont ennemis dans la version écrite ne seront jamais amis sur la version film. Cela serait pourtant tout à fait envisageable dans le cas d'une adaptation. Dans un cross-média, cela mécontenterait le public qui relèverait immédiatement cette incohérence narrative. Par conséquent, un auteur est plus libre de réinterpréter la fiction dans une adaptation, il aura la possibilité de créer une véritable remise en œuvre de la fiction à chaque changement de support.

Dans un cross-média, ce qui est écrit est écrit. Ce qui est dit au public ne peut pas être changé. Il n'y a pas de modification possible de ce qui s'est déjà passé (la seule solution restant une pirouette narrative telle que le voyage dans le temps, ou autre). Dans l'adaptation, on peut changer le cours

31 Hans Christian Andersen, « *La Petite Sirène*, » dans *Contes d'Andersen* (Librairie Hachette et Cie, 1876), 249–283. p 282.

32 Walt Disney, *La petite Sirène*, 1990.

des choses, modifier une fin, une relation entre les personnages, le caractère d'un personnage, etc. Le public est là pour être surpris, pour redécouvrir une nouvelle interprétation d'une trame narrative qu'il aime.

Deuxièmement, tout récit, tout rêve, tout souvenir, relève d'un champ narratif et émotionnel qui lui est propre. Afin de tirer profit au mieux de ces différents éléments constitutifs d'une œuvre numérique, l'auteur devra choisir parmi les moyens mis à sa disposition, ceux qui sont le plus à même de retranscrire ses intentions. Or, chaque média offre des possibilités créatives et communicationnelles différentes. Ainsi, contrairement au cross-média qui décline de manière systématique sur tous les supports, l'adaptation peut se faire sur un média choisi. Cette liberté dans le choix du média peut nous amener à penser qu'il sera sélectionné soigneusement en fonction du message que l'on souhaite faire passer au travers de notre arrangement. C'est-à-dire que ce choix peut et doit avoir un sens dans l'expression artistique, par rapport au public visé et à l'intention que l'on souhaite donner à notre œuvre, au message que l'on voudra faire passer, etc. Une transposition sous forme de jeu n'aura pas le même potentiel contemplatif ou immersif qu'une interprétation sous forme de film. Dans le processus d'adaptation, l'application de la fiction sur un certain média relève d'un choix créatif de l'auteur.

Enfin, comme nous avons pu l'observer grâce aux différentes œuvres présentées précédemment, une adaptation est destinée à un public déterminé. La manière de moduler une œuvre la prédispose à être appréciée majoritairement par une catégorie de personnes, et ce, même si les différentes versions utilisent le même média. C'est le cas, de différentes interprétations en jeux vidéo de *Batman* : « *Batman Lego* » propose une version humoristique accessible à tous, « *Arkham Asylum* », une adaptation sérieuse interdite au moins de 16 ans et enfin « *Vsmile* », un jeu éducatif destiné aux plus jeunes.

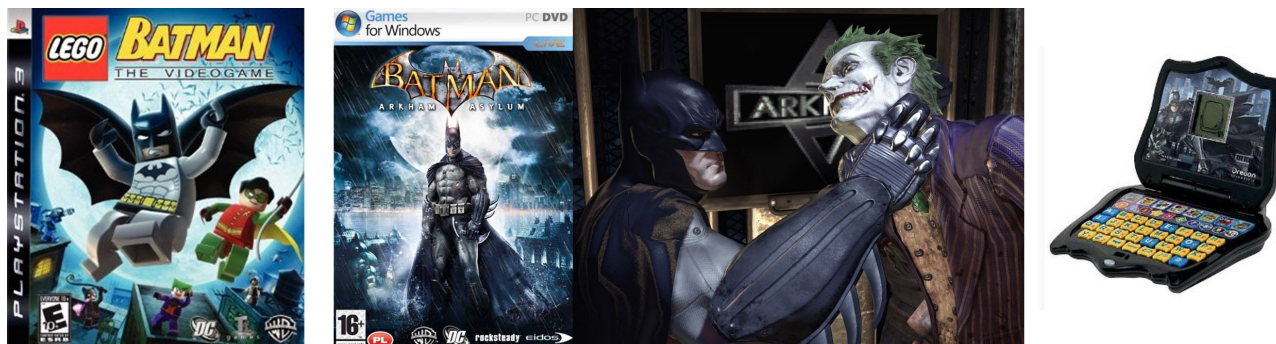


Illustration 23: De droite à gauche : Warner Bros. Games, *Batman Lego*, 2008 ; Jaquette et extrait du jeu Time Warner, *Batman : Arkham Asylum*, 2011 ; *Vsmile*, *Batman* jeu éducatif, 2009.

En outre, il est fréquent que l'arrangement d'une même histoire sur un autre support permette d'élargir la cible du premier média diffusé. C'est le cas du « *Roi Lion*³³ » : le film de Walt Disney était principalement destiné à un public jeune, cependant le spectacle musical du « *Roi Lion*³⁴ » propose trois heures de voyage dans un univers onirique au parfum de savane africaine mêlant chant, danse et costumes aussi originaux que somptueux.



Illustration 24: Extraits de : Disney, Julie Taymor, *Le roi lion*, 1997 pour la première représentation, dès 2008 à Paris au Théâtre Mogador.

Bien que toujours appréciée des enfants, la finesse de cette réalisation, la qualité des chants, la complexité de la mise en scène, ainsi que la durée du spectacle a de quoi réjouir un public plutôt adulte. Ainsi d'un média à un autre, l'adaptation permet de transformer la fiction afin de la destiner à une autre catégorie de spectateurs. À l'inverse, la cohérence que doit conserver un cross-média ne permet que rarement de faire varier à ce point la cible des différentes déclinaisons de la fiction, car les médias font généralement partie d'un tout destiné à un même cœur de cible.

33 Walt Disney, *Le roi Lion*, 1994.

34 Disney, Julie Taymor, *Le roi lion*, 1997 pour la première représentation, dès 2008 à Paris au Théâtre Mogador.

Pour récapituler, ces trois particularités de l'adaptation : la remise en œuvre du sujet, le choix du support qui fait sens dans l'expression artistique et la possibilité de cibler des publics antonymes, sont autant de points permettant de différencier les adaptations multiples du cross-média. De plus, dans le cas d'une production cross-média, les différents médias sont proposés au public comme un tout, un univers global. Par ailleurs, c'est aussi très souvent la même équipe de production qui gère et possède les droits des différentes adaptations cross-média de l'histoire. De plus, il y a généralement en amont du projet cross-média une volonté (ou au moins une prise en compte de la possibilité) de décliner la fiction sur plusieurs médias.

Il semble donc clairement possible de faire la distinction entre ces deux formes d'adaptation pluri-médias ; cependant, la frontière est-elle toujours si nette ? Il existe, en effet, des projets hybrides qui semblent être des adaptations multiples, mais dans lesquels on retrouve des caractéristiques propres au cross-média (ou inversement). Il s'agit parfois d'adaptations multiples devenues cross-média au fil du temps et des usages notamment pour répondre aux attentes d'un public toujours plus demandeur.

Les similitudes entre ces deux formes créatives (adaptation multiple et cross-média) nous amènent à nous interroger sur la nature du rapport entre l'adaptation et le cross-média ; est-ce que, du fait de son antériorité, l'adaptation multiple pourrait être considérée comme prémisse d'une production cross-média ? De plus, du fait qu'il est difficile de distinguer un instant ou un fait précis qui serait à l'origine de la création de projets cross-média, nous sommes enclins à en déduire que l'apparition du cross-média découle plus d'une évolution progressive que d'une innovation ponctuelle. Dans ce cas, il semble logique, étant donné les similitudes qui lient adaptation et cross-média, que ce dernier soit considéré comme une évolution progressive de certaines adaptations. En admettant cette possibilité, quelle est la nature de l'évolution qui a amené l'adaptation à devenir le cross-média ?

2. Le cross-média : une mutation dans l'air du temps ?

Nous avons constaté que, au fil des ans, le temps entre les différentes adaptations d'un même sujet s'est réduit, les équipes de réalisation ont commencé à prévoir en amont de la production la possibilité de déployer un même univers sur plusieurs médias, permettant ainsi de diffuser un premier support et, en fonction de l'accueil du public, de produire et de diffuser rapidement (tant que le public adhère encore) les autres adaptations. Dès lors, il s'agit toujours d'adaptations, mais elles possèdent un même univers cohérent (graphique, narratifs, etc.) et elles sont destinées à un même public. L'évolution est probablement là : dès que les différentes adaptations sont prévues en amont, diffusées de manière synchrone, qu'elles s'adressent à un même public et qu'elles se soumettent au même univers (narratif et graphique) conservant ainsi la cohérence globale, alors nous sommes face à une production / diffusion de type cross-média que Romain Gandia³⁵ nommera d'ailleurs le cross-média par adaptation.

Si le processus de création cross-média est un dérivé de l'adaptation, quels sont les facteurs qui ont permis l'émergence de projet cross-média ? Quel est le contexte qui a incité, en s'inspirant du processus d'adaptation, à mettre en place une production croisée plus homogène, plus cohérente destinée à un même public ? Peut-on réduire le cross-média à une version de l'adaptation qui se modernise *via* un détournement des usages et une intégration de nouvelles tendances ?

a. Le cross-média : un détournement d'usages ?

Si l'on considère que le premier cross-média est celui de l'information, le détournement d'usages paraît évident. En effet, dans le cas de l'information, il ne s'agit pas de fiction cependant, on observe déjà ce principe essentiel du cross-média consistant à diffuser simultanément le même fait sur différents médias et supports. C'est le cas de nombreux faits divers qu'on peut retrouver avec plus ou moins de détails à la télévision, sur internet, sur téléphone mobile, à la radio, dans les journaux, etc.

Il s'agit donc d'une même histoire qui est accessible simultanément sur plusieurs médias et supports de manière à ce que tous les canaux de communication possibles soient mis à profit. On peut donc aisément faire le rapprochement avec la fiction cross-média dont le but est de proposer une même histoire et ses dérivés sur un maximum de supports de communication. Ainsi, nous pourrions en déduire que le cross-média de l'information a préparé les gens à cette forme d'usage du multi-

35 Romain Gandia, dirigé par MOTHE Caroline et BRION Sébastien, "L'organisation du processus d'innovation pour créer et s'approprier de la valeur : une application aux secteurs du jeu vidéo et de l'animation." (ESC Chambéry, 2010).

supports en créant une habitude de consommation (pluri-supports & pluri-medias).

Par ailleurs, les diffuseurs ont développé une façon efficace de communiquer des faits d'actualité *via* cet usage spécifique de différents médias, or ; les diffuseurs de fiction cross-média utilisent les mêmes canaux de communication, et ce, de la même manière que pour de l'information. C'est-à-dire qu'on utilise les systèmes usuels qu'on détourne de leur but premier (informer) pour proposer non plus une information sérieuse, mais une œuvre de fiction. C'est en cela que l'on peut considérer que le cross-média résulte d'un détournement d'usages. Cependant, l'apparition du cross-média ne peut pas être réduite à un renouvellement du processus d'adaptation par un détournement d'usages des canaux de diffusion de l'information.

b. Les évolutions technologiques : source de nouveaux accès aux médias numériques.

Récemment, des évolutions technologiques ont permis de développer l'accès du grand public à un nombre considérable de contenus numériques. Non seulement les supports se diversifient, Olivier Mongin parle même de « *société des écrans* », il écrit : « *avec la multiplicité des écrans et la naissance d'autres types d'écrans, il y a différentes façons de regarder* »³⁶. Cela inclut la possibilité d'accroître les « *façons de regarder* » une même fiction cross-média. On peut profiter de contenus numériques sur de nombreux supports (ordinateurs, tablettes, télévisions, *smart phones*), tous de plus en plus présents dans notre quotidien. Les projets réalisés sur des types d'écrans récemment commercialisés tels que les tablettes ou *smart phones* sont en plein essor. D'après le SNJV³⁷ les jeux vidéo sur ces nouveaux supports sont un des secteurs les plus dynamiques :

« *Le jeu vidéo sur smart phones et sur tablettes représentera en 2015, selon une étude récente de Superdata, 5,7 M\$ contre 2,7M en 2012 soit une progression de plus de 50 % en 3 ans. De plus, selon une étude du Cabinet Jupiter Research, le décollage du jeu vidéo sur tablette est désormais d'actualité. Les ventes de jeux vidéo pour tablettes seront multipliées par six d'ici à 2014, pour s'élever à 3,1 milliards de dollars contre 491 millions l'an dernier dans le monde. Et l'augmentation des ventes de ces supports alimente progressivement la croissance soutenue de ce segment de marché.* »³⁸

En outre, la portabilité de ces supports, ainsi que le développement de l'internet mobile permettent d'étendre le temps d'accès journalier aux différents contenus numériques (livres numériques, sites internet, réseaux sociaux, vidéos, etc.). Les utilisateurs peuvent ainsi être connectés à internet

36 Olivier Mongin, "La Société Des Écrans," *Communications* 75, no. 1 (2004) : 219–227. p222.

37 Syndicat National du Jeu Vidéo en France.

38 <http://www.snjv.org/fr/industrie-francaise-jeu-video/>

presque partout en France. Ils peuvent *chatter*, échanger, partager, n'importe quand, ils emportent partout avec eux un accès éventuel à leur fiction cross-média favorite.

Une étude³⁹, menée en juin 2011, nous apprend qu'il y a actuellement 14 millions d'utilisateurs de *smart phones* en France, 14 millions de potentiels consommateurs de fiction cross-média *via* ce support. Par ailleurs, les consoles portables (Nitendo DS, PSP, Game Boy, etc.) qui permettent une autre manière de jouer sont aussi très répandues⁴⁰.

De plus, le coût de ces écrans portables (console, tablettes, *smart phone*) se réduit à mesure que ce type de produit se démocratise. « 18 % seulement de l'offre de *smart phones* en 2007 était proposée à moins de 200 dollars. En 2009, ils étaient 27 % à être commercialisés sous ce prix, et d'ici 2014, c'est 45 % de la gamme des *smart phones* qui sera positionnée en dessous de ce prix. »⁴¹

Les fictions cross-média semblent aussi mettre à profit certaines évolutions technologiques comme le principe de réalité augmentée que l'on voit se démocratiser lentement. Nous en avons vu un exemple précédemment avec le jeu « *Arthur et les Minimoys* » sur les paquets de céréales Nestlé. De nombreuses fictions cross-média l'intègrent parmi ces différents supports. C'est le cas du projet cross-média « *Chico Chica Boumba* »⁴² qui intègre parmi ses médias principaux un jeu de danse en réalité alternée qui permet de danser au côté d'un des personnages de la série animée.

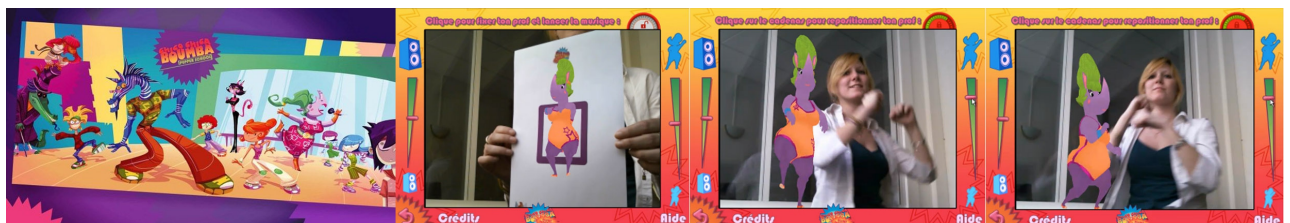


Illustration 25: Affiche de la série et extrait du jeu en réalité augmentée : 2minutes production, *Chico Chica Boumba*, 2011

Par ailleurs, les nouvelles interfaces de jeux tels que Wii Fit, Wii Mote, Kinect, etc. sont autant de potentiels supports pouvant être revalorisés par une fiction cross-média. De plus, ces différentes interfaces permettent de toucher un public plus large : la mère au foyer, les seniors et les plus petits. On observe donc que ces évolutions technologiques en diversifiant les interfaces permettent une certaine démocratisation des médias numériques.

39 Une étude menée par Google en association avec l'association Mobile Marketing présentée lors de la conférence Think Mobile le 14 juin 2011 à Paris. <http://pro.clubic.com/entreprises/google/actualite-428448-google-web-mobile-mma-web-marketing-pub-strategie.html>

40 Plus de 153 millions de Nitendo DS, plus de 81 millions pour la Game Boy Adavance ou encore plus de 75 millions pour la PlayStation portable, d'après une étude de Videogame Sales Charts : http://www.vgchartz.com/analysis/platform_totals/

41 Selon le cabinet d'études ABI Research sur : <http://www.generation-nt.com/abi-research-smartphone-ventes-prix-public-actualite-899511.html>

42 2 minutes production, *Chico Chica Boumba*, 2011.

Une autre forme d'évolution technologique est celle qui permet un accès internet plus rapide, et à un coût réduit. Il est rare, aujourd'hui, de ne pas trouver un accès internet dans un foyer. Qui plus est, le nombre d'abonnements haut débit est en constant développement⁴³.

Cette augmentation des accès aux contenus numériques permet au public de diversifier son mode de consommation, il se familiarise avec ces nouveaux outils et avec les nouvelles technologies. Au fur et à mesure que ces nouveaux canaux de diffusion se développent, les créateurs cherchent à en faire des usages inédits, les auteurs peuvent exploiter ces canaux de diffusion de contenu numérique pour toute sorte de projets. Ainsi, l'exploitation (potentiellement simultanée) de plusieurs nouveaux médias devint naturelle pour les auteurs ce qui tend à favoriser l'émergence de projets de type cross-média.

c. Un nouveau public pour de nouveaux usages ?

Le développement des médias numériques et la « *domestication des écrans* »⁴⁴ qui font maintenant partie intégrante de notre quotidien ont donné naissance à un public neuf ; une nouvelle génération baignée dès la naissance dans ces univers numériques. Cette génération communément appelée « *digital native*⁴⁵ » (moins de 20 ans) ou encore *génération Y* (nés entre 1980 et 2000) est globalement familiarisée avec les récents médias numériques. Le professeur Pascal Lardellier les appelle des « *cybert-ados* », il décrit dans son livre la relation entretenue entre un adolescent et les nouveaux médias numériques qui l'accompagnent tout au long de sa journée et même de sa nuit :

« Jérémie est un mutant, mais il ne le sait pas. Jérémie est un lycéen français de 17 ans [...] Poursuivant une scolarité sans histoires, il entrera bientôt à la faculté, avec pour ambition de devenir vétérinaire. Un mutant, Jérémie, vraiment ? [...] Car Jérémie est toujours muni de son I-Pod et de sa clé USB, qui pend comme une amulette à son cou, et qu'il arbore comme un trophée. Surtout, il a en permanence en main son téléphone portable, merveille de technologie [...] Toujours branché sur la fonction vibreur, placé tout contre sa cuisse ou son cœur, son mobile fait presque partie de lui. N'est-il pas en quelque sorte sa mémoire vivante, le siège de ses émotions, ce fil invisible et puissant qui le relie au monde ? Son meilleur ami numérique, assurément. Son mobile fait de Jérémie un vrai nomade [...] Ne lui permet-il pas de garder le

43 Graphiques et chiffres exacts disponibles sur :

http://www.journaldunet.com/cc/02_equipement/equip_hautdebit_fr.shtml

<http://www.journaldunet.com/ebusiness/le-net/nombre-abonnes-internet-france.shtml>

44 Divina F.M. explique que l'écran a muté d'« *artefact en dispositif comme l'entend Michel Foucault (1976)* » elle poursuit « *c'est la que se concrétise sa domestication, c'est-à-dire le fait qu'il pénètre dans le foyer et se place à un certain niveau d'intimité et de proximité avec le sujet* » p33 dans Divina Frau-Meigs, *Penser la société de l'écran : Dispositifs et usages* (Presses Sorbonne Nouvelle, 2011).

45 Traduis en Français pas natifs numériques, c'est-à-dire nés dans un monde possédants, les nouvelles technologies.

contact permanent avec sa bande d'amis, via l'envoi incessant de messages qu'il laisse en boîte vocale, de petits textes (les SMS) et, parfois, d'images (les MMS) ? Sur ce portable, il regarde ses dizaines de photos archivées, et même de courtes vidéos. Il télécharge aussi ses sonneries préférées, enregistre des voix, des ambiances. Et il échange ensuite tout cela avec ses amis par faisceau infrarouge, comme on échangeait jadis des agates sous les préaux. [...] La nuit, sous la couette, Jérémie lit et relit les dizaines de messages cryptés dont Mélanie (sa petite amie) l'inonde. [...] Surtout, ce merveilleux ami numérique lui permet de tromper l'ennui des transports, d'égayer l'attente à la cantine et, accessoirement, de s'enfuir des cours fastidieux, par la pensée et les doigts. Sous la table, discrètement, il envoie des textos remplis de smileys à ses copains [...] Pour le reste, Jérémie consacre plusieurs heures par soirée à chatter sur MSN [...] »⁴⁶

Ce public familiarisé avec les nouvelles technologies depuis son plus jeune âge, engendre aussi de nouveaux usages. L'étude de ces nouveaux usages des médias n'est pas un des axes de ce mémoire, par conséquent nous n'aborderons que très peu ce vaste champ de la recherche. Néanmoins, si l'apparition des fictions cross-média a été influencée par ces usages originaux il me semble indispensable de les citer brièvement. Par ailleurs, les nombreuses recherches menées sur ce sujet permettent de mieux comprendre ces mutations d'usages, leurs enjeux et leurs conséquences. Il n'est donc pas exclu qu'elles nous livrent des éléments permettant à des auteurs de cross-média de créer des fictions adaptées aux nouvelles attentes d'un public neuf.

En effet, même si certains adolescents sont moins connectés que d'autres, nous sommes face à une génération de super connectés. Selon une étude Ipsos 2012⁴⁷, un adolescent passe en moyenne 5h30 par jour (jour de semaine ordinaire) à utiliser les nouveaux médias numériques (tous médias confondus). Il est aussi adepte du *multitasking*⁴⁸, c'est-à-dire qu'il utilise souvent simultanément différents supports ; entretenir une conversation SMS tout en regardant la télévision est chose courante. Cette génération constitue un public aux attentes spécifiques : « *Tous [les adolescents] appartiennent à une génération révolutionnaire, car porteuse d'une manière de penser et d'écrire, d'un mode de rapports aux autres, et, finalement, d'un modèle de société inconnu de leurs parents. Et inimaginable il y a encore dix ans.* »⁴⁹ Cette observation nous amène à nous interroger : le cross-média est un type de projet propice à utiliser les nouveaux médias, en ce sens, peut-il être le genre

46 Pascal Lardellier, *Le Pouce Et La Souris: Enquête Sur La Culture Numérique Des Ados* (Fayard, 2006), p13.

47 Rappel de la méthodologie : 807 adolescents de 15 à 18 ans interrogés par Internet constituant un échantillon national représentatif, selon la méthode des quotas de sexe, âge, région, catégorie d'agglomération et niveau de diplôme. 822 adultes de 25 ans et plus interrogés par Internet constituant un échantillon national représentatif selon la méthode des quotas de sexe, d'âge, région, catégorie d'agglomération et profession du chef de famille. Les interviews ont été réalisées du 12 au 18 janvier pour les adultes et du 12 au 19 janvier pour les adolescents.

48 Dans l'ingénierie informatique, multitasking, désigne un type de système d'exploitation capable d'utiliser simultanément plusieurs programmes.

49 Lardellier, *Le Pouce Et La Souris.*, p 16.

de fiction ayant le potentiel de répondre aux hautes attentes (notamment en terme d'immersion fictionnelle) de ce nouveau public ?

Parmi ces mutations dans les usages, je souhaite souligner l'arrivée d'un règne de l'immédiateté. En effet, avec l'arrivée du haut débit, quoi de plus facile que de télécharger dans la minute le film du soir ; avec la démocratisation des *smart phones* et l'internet mobile, il est simple de montrer au sein de son lieu de travail les photos de ses dernières vacances *uploadées*⁵⁰ en trois *clicks* sur *Picasa Web* ; il est enfantin d'illustrer nos discussions par le visionnage du dernier *vidéo-clip* à la mode sur *YouTube*. Ainsi nous avons pris l'habitude de pouvoir accéder gratuitement et de façon presque instantanée à une quantité vertigineuse de contenus numériques. Cette habitude de consommation sera mise à profit dans les fictions cross-média notamment avec l'utilisation du *Itemming* qui consiste à proposer au public la gratuité sur une partie de la fiction (un des médias par exemple) pour ensuite inciter le spectateur converti à acheter les autres parties (autres médias ou autres fonctionnalités, par exemple). De plus, comme nous tous, ledit spectateur aime tout avoir et tout de suite, par conséquent, même s'il n'était pas prêt à acheter un DVD, il sera peut-être disposé à dépenser un peu d'argent pour pouvoir voir ce même film en VOD, à l'instant même où il le souhaite.

Par ailleurs, les canaux d'échanges se sont aussi multipliés : alors qu'il y a 12 ans encore je cherchais parfois désespérément une cabine téléphonique, aujourd'hui les mobiles et les réseaux sociaux nous permettent de communiquer à tout moment. « *En moyenne, un adolescent [...] reçoit et émet au total en moyenne 83 SMS. Il aura reçu des posts ou contacté au total 15 amis sur les réseaux sociaux [...] ils consacrent 2h30 chaque jour en moyenne à parler en face à face à des amis, presque autant devant un ordinateur et près d'une 1h15 en moyenne sur les réseaux sociaux.* »⁵¹ De plus, l'usage accru de différents moyens de communication a eu des répercussions sur les relations entre utilisateurs. « *En moins d'une décennie, l'avènement conjugué d'Internet, de la téléphonie mobile, des supports numériques et leur mise en réseau généralisée ont provoqué des bouleversements sans doute irréversibles dans l'accession aux savoirs et le statut des relations. Beaucoup de celles-ci, désormais virtuelles, sont devenues des RAO, des "relations assistées par ordinateur".* »⁵² Ces RAO sont aussi probablement partiellement à l'origine des dynamiques

50 Anglicisme signifiant le transfert de donnée sur un serveur les rendant ainsi accessibles sur le réseau (internet dans notre cas)

51 Extrait d'études Ipsos 2012 disponible sur :

<http://www.ipsos.fr/ipsos-mediact/actualites/2012-09-25-multitasking-nouveaux-usages-multi-ecrans>

<http://www.ipsos.fr/ipsos-mediact/actualites/2012-09-24-jeunes-multitasking-en-vogue-chez-7-19-ans>

52 Extrait de l'étude Ipsos 2012 disponible sur :

<http://www.ipsos.fr/ipsos-mediact/actualites/2012-08-27-jeunes-digital-natives-digital-kids>

communautaires fortes qui émergent dans certains domaines et que nous retrouverons notamment dans de nombreuses fictions cross-média.

Le cross-média intègre, pour des raisons majoritairement financières, ces nouveaux usages, car ils permettent d'attirer le public en lui proposant une fiction adaptée à ses habitudes de consommation.

Ainsi le contexte ayant permis l'apparition de fiction cross-média est complexe, il résulte d'évolutions et de modifications profondes de notre culture. Carl Havelange écrit « *il est possible de repérer une distribution hiérarchisée des sens au sein de chaque culture, une sorte de cartographie sensorielle qui apparaît comme un très puissant instrument de comparaison entre les sociétés. Il y aurait ainsi des sociétés dominées par le visuel, d'autres par l'odorat ; des cultures de l'œil, du nez ou de l'oreille.* »⁵³ Ne sommes-nous pas dans une société dominée par le visuel et ses différentes intrusions dans notre espace de vie ; un monde où l'œil n'est jamais en paix ? Ne sommes-nous pas dans un monde envahi d'images ? Images que nous pouvons transporter partout avec nous grâce à nos écrans mobiles, des images dont on nous alimente et auxquelles on ne peut guère se soustraire ? Combien d'images, publicitaires ou autres, sont portées à notre vue chaque jour ?

3. Le cross-média par adaptation : un produit de surconsommation de la fiction ?

Face à ces mutations sociales, technologiques et d'usages, le processus d'adaptation se modernise peu à peu donnant naissance à des productions mettant à profit les nouveaux usages et intégrant les tendances émergentes : les cross-média par adaptation. Au fil du temps, la déclinaison devient systématique. C'est déjà le cas au Japon, où la plupart des *mangas*⁵⁴ sont adaptés simultanément en animés et en divers *goodies*⁵⁵.

Cette déclinaison systématique d'un média à un autre rappelle « *l'histoire d'une idée dangereuse, celle qui consiste à laisser la technologie façonner l'information, donner forme au contenu, plutôt que l'inverse, car l'artefact cognitif fait partie intégrante de l'histoire* »⁵⁶. De plus, les productions cross-média intègrent généralement l'utilisation de nouveaux supports numériques. Or, il semble que, parfois, les auteurs fascinés ou éblouis par ce potentiel technologique jusqu'à lors inimaginable, aient tendance à appliquer des fictions sur différents supports de manière presque

53 Carl Havelange, *De l'œil et du monde : Une histoire du regard au seuil de la modernité* (Fayard, 1998).

54 Bande dessinée japonaise.

55 Anglicisme désignant toutes sortes de produits dérivés.

56 Frau-Meigs, *Penser la société de l'écran*.

aléatoire sans se soucier du sens que peut avoir le choix d'un média ou d'un autre. Ils créent des projets dénués de l'intérêt de remise en œuvre en réalisant des fictions ayant pour simple objectif d'illustrer le potentiel technique des nouveaux médias.

Par ailleurs, les déclinaisons systématiques d'une même fiction sur plusieurs supports ont essentiellement un intérêt commercial. La diversification des supports permet de toucher une cible plus large, incitant aussi bien les amateurs de jeux vidéo, les lecteurs passionnés, ou les adeptes de la télévision à découvrir la fiction proposée. De plus, même si le coût initial d'un projet cross-média est un peu plus élevé que celui d'une production uni-média classique, la multiplication des supports de la fiction permet d'augmenter la durée de vie d'un projet (et par conséquent son retour sur investissement). En effet, la diffusion légèrement décalée mais synchrone, mise en place dans une production cross-média, permet de ranimer l'intérêt mourant du consommateur à chaque diffusion d'un nouveau média. Ainsi, le fait de jouer à un nouveau niveau du jeu donnera potentiellement envie au public de revoir le film associé ou de regarder la nouvelle web-série sur son *smart phone* dans les transports en commun.

Par ailleurs, les productions cross-média, contrairement aux adaptations, conservent obligatoirement d'un support à un autre le même univers fictionnel et graphique, les mêmes personnages, les mêmes décors, etc. Ces éléments, communs aux différents médias, permettent de rendre certaines phases de la réalisation commune, la préproduction notamment (création et définition de l'univers, de l'histoire, etc.) ne se fera qu'une fois pour toutes les créations ; certains éléments (décors, modèles) seront potentiellement réutilisés d'un support à un autre limitant ainsi le coût de production. De plus, comme tous les médias mis en place sont vendus au public comme un tout, cela permet de faire des économies d'échelle, en créant une seule et unique campagne de publicité pour toutes les réalisations, par exemple. Même si, compte tenu des conditions actuelles de productions encore inadaptées aux réalisations multi-supports, de nombreux débats remettent en doute les avantages économiques réels des productions cross-média, elles semblent pouvoir après un temps de rodage produire des fictions de haute consommation avec un fort retour sur investissement. Ainsi, afin de trouver le modèle de production générant le meilleur retour sur investissement, les productions cross-média ont tendance à se conformer à un modèle et à ressembler aux projets ayant déjà fait leurs preuves. Cela a malheureusement pour conséquence de créer des projets de plus en plus semblables, tous réalisés sur un modèle de production qui tend à être optimal et rentable au détriment de projets plus originaux. Les enjeux productifs des cross-médias ne sont pas inintéressants cependant, ils sont l'illustration de ce qu'annonçait Edgard Morin : « *Le courant moyen triomphe et nivelle, brasse et homogénéise, emportant Van Gogh et Jean Nohain. Il favorise les esthétiques moyennes, les poésies moyennes, les talents moyens, les audaces*

moyennes, les vulgarités moyennes, les intelligences moyennes, les bêtises moyennes. C'est que la culture de masse est moyenne dans son inspiration et sa visée, parce qu'elle est la culture du commun dénominateur entre les âges, les sexes, les classes, les peuples, parce qu'elle est liée à son milieu naturel de formation, la société où se développe une humanité moyenne, au niveau de vie moyen, aux types de vie moyen. »⁵⁷ Cette remarque confortait ma crainte naissante d'envisager le cross-média comme le reflet d'un pacte décadent entre un consommateur avide de fiction et une industrie du divertissement, valorisant la standardisation, garante de profit. Si le cross-média est alors réduit à un divertissement, un « *divertissement [qui] nous trompe, nous amuse, et nous fait arriver insensiblement à la mort.* »⁵⁸, reste-t-il une place pour la création artistique ?

Dans le cadre de cette recherche, j'étais partie du postulat selon lequel les artistes ont une tendance *historique* à se saisir des inventions de toutes sortes afin d'en faire de nouveaux outils de création artistique comme ce fut le cas pour le cinéma qui n'était, à sa naissance, qu'un prodige technique permettant de voir une image formée de lumière, ou encore les ordinateurs dont l'usage se limitait à la réalisation de calculs scientifiques. Mais, les artistes mus par leurs pulsions créatrices en ont fait de véritables outils de création artistique, créant de nouvelles formes d'art. Par conséquent, si l'art se saisit des nouveautés techniques ou scientifiques, pourquoi ne se saisirait-il pas de cette forme émergente de production qu'est le cross-média ? Dans ce cas, est-il possible que le cross-média soit un nouveau terrain d'exploration artistique et potentiellement un nouveau mode de création artistique ?

Cependant, comme nous l'avons développé dans la partie précédente, le cross-média n'est pas une invention en soi, mais plutôt une forme d'évolution économique du processus d'adaptation. Or, si l'on considère le cross-média comme une forme d'adaptation inspirée par les nouveaux usages et portée par les nouvelles technologies ; comme une réponse à des attentes nouvelles d'un public émergent, que propose-t-il de plus qu'un projet uni-média ou qu'une adaptation multiple en terme de processus créatif et de renouvellement artistique ?

Si mon hypothèse était de proposer le cross-média comme une nouvelle forme de création artistique renouvelant le processus de l'adaptation dans la création multi-supports. Après avoir comparé attentivement les deux processus créatifs du cross-média et de l'adaptation, j'ai été forcée de conclure, dans un premier temps, que le cross-média n'était que la version commerciale, voire industrielle, du processus d'adaptation ; une forme d'adaptation permettant de répondre à un désir de consommation presque boulimique du public en diversifiant les produits dérivés, en augmentant

57 Edgar Morin, *L'esprit du temps* (Armand Colin, 2008). p 40.

58 Blaise Pascal, *Pensées de B. Pascal [précédées de la Préface d'É. Perier] contenant : 1° les Pensées qui se rapportent à la philosophie, à la morale et aux belles-lettres ; 2° les Pensées immédiatement relatives à la religion* (Paris : T. Moronval, 1856). p 227.

la durée d'existence d'un univers à succès dans le but de tirer profit au maximum du potentiel lucratif de la fiction, et ce, parfois sans se soucier de la qualité artistique du produit que l'on crée. De nombreux cross-média proposent des déclinaisons multi-supports commerciales à fort impact financier et sans valeur créative particulière. Ce constat fut la première déception de ma recherche. En effet, non seulement le cross-média ne semblait rien apporter en terme de renouvellement créatif par rapport au processus d'adaptation multiple, mais pire, il semblait même brider le potentiel créatif des adaptations. Même si en apparence les cross-média génèrent une profusion créatrice, l'application de l'histoire sur différents supports est extrêmement limitée, c'est un procédé de transfert comme celui du passage d'un livre à un film, mais restreignant toute dérive narrative, il s'agit de la même histoire, du même dénouement, des mêmes personnages, du même univers, de la même époque, etc. La déclinaison est extrêmement limitée, tout est rigoureusement identique, mais simplement décliné sur plusieurs supports. Ainsi, les différents médias composant la fiction n'offrent rien de plus qu'un monde sans rêve, « *un monde en perte d'imagination, ce monde porte beaucoup d'images qui sont autant de clichés et de non-images. Mais alors — et il faut revenir à Spinoza — il faut se demander pourquoi cette surconsommation d'images ne produit pas de l'imagination et casse la relation à l'histoire, i e. [c'est à dire] à l'épreuve de la réalité du monde.* »⁵⁹

Le cross-média ne serait-il que le reflet dans le domaine de la fiction et du divertissement d'un monde en proie à un « *capitalisme cognitif* »⁶⁰ ? Il est possible de se demander s'il s'agit encore d'adaptation ou plutôt d'une déclinaison pluri-médias faite à partir d'un même modèle commercial. Contrairement à l'adaptation, le cross-média ne permet aucune remise en œuvre du sujet (narrative, graphique, etc.). Le support n'est pas choisi en fonction de son utilité dans la narration⁶¹, mais seulement par rapport aux besoins du projet.

Malheureusement, il me semble que ce type de transfert de support n'a rien d'épanouissant pour l'auteur. Les produits dérivés (figurines, cartes, etc.) s'adressent essentiellement aux *fans* et ne semblent pas apporter réellement quelque chose à l'univers ou à l'histoire créée à la base. À partir de ce constat, le potentiel créatif du cross-média est remis en cause ; la déclinaison d'un support à un autre relève-t-elle d'un travail d'auteur ? Mise à part la création initiale (création de l'univers, de l'histoire fictionnelle), qui n'est pas propre à une production cross-média, l'expression artistique de

59 Mongin, « La Société Des Écrans. », p223

60 Michel Husson, « Sommes-nous Entrés Dans Le “Capitalisme Cognitif” ? », » *Critique Communiste*, no. 169–170 (2003) : 8 ; Yann Moulier Boutang et al., *Le Capitalisme Cognitif : La Nouvelle Grande Transformation*, édition revue et augmentée. (Amsterdam, 2008) ; Christian Azaïs, Antonella Corsani, et Patrick Dieuaide, *Vers Un Capitalisme Cognitif ; Entre Mutations Du Travail Et Territoires* (L'Harmattan, 2003).

61 Nous verrons ultérieurement plus en détail la définition du terme narration. Dans le contexte de cette partie, la narration définit la façon de raconter une histoire.

l'auteur semble extrêmement limitée. Même si le foisonnement de réalisations multi-supports autour d'un même thème peut offrir une certaine satisfaction, il semble que l'existence des différents supports relève généralement plus d'un enjeu commercial que d'un désir de création de l'auteur.

4. Est-ce possible de revaloriser le potentiel créatif d'un cross-média ?

Face à ce premier constat réduisant le cross-média à une forme d'adaptation restreinte créativement parlant, un nouveau questionnement émerge, n'y aurait-il pas un moyen de revaloriser le potentiel créatif d'un cross-média ? La comparaison entre adaptation et cross-média, les similitudes et les différences de ces deux formes de création peuvent nous amener à nous demander dans quelles mesures certaines particularités⁶² propres à l'adaptation présentent des avantages pour la création multi-supports. Ces avantages qui n'existent pas dans les productions cross-média pourraient-ils redynamiser le potentiel créatif des cross-média ? Et si c'est le cas, comment réintégrer dans un cross-média des particularités qui font de l'adaptation un processus créatif riche ?

a. Quelles particularités de l'adaptation permettent un processus créatif riche ?

Afin de tenter de lutter contre la bride créative installée dans les productions de type cross-média en y réintégrant des particularités du processus créatif de l'adaptation, je me suis attachée dans un premier temps à comprendre exactement quel était le potentiel de création d'une adaptation (potentiel perdu dans le cas d'un cross-média). Il me semblait impossible de continuer sans interroger le processus d'adaptation : quels en étaient les avantages ? D'où l'auteur pouvait-il tirer un plaisir de création dans ce processus de changement de support, de média ou d'univers ? Quelle était la place de l'auteur dans ce processus ? Et enfin, et surtout, pourquoi le cross-média ne permettrait pas cela et comment y remédier ?

L'adaptation semble être un exercice que certains artistes apprécient particulièrement. Moi-même, en tant qu'auteur, c'est un processus que j'avais eu le loisir d'expérimenter notamment lors de la réalisation de l'installation interactive numérique « *Qui suis-je ?* »⁶³, adaptation en réalité augmentée du jeu nommé le *scotché*.

62 Ces particularités sont listées dans la partie I,A,1,c.

63 Installation réalisée en 2009 avec Sohpie Daste, exposée à plusieurs reprises : Laval virtual, rencontre internationale de réalité virtuelle, 2009 ; Festival des Bains numériques (Centre des Arts d'Enghien-les-Bains), 2009 ; Exposition « *Le virtuel : une réalité ?* » Réfectoire des cordeliers, 2009 ; Webdesign International Festival (WIF), 2010 ; 8th International Conference on Entertainment Computing, CNAM, 2009 ; 1° prix du village de la création, Laval virtual, 2009 ; Prix créatif du 3D3, 2009.

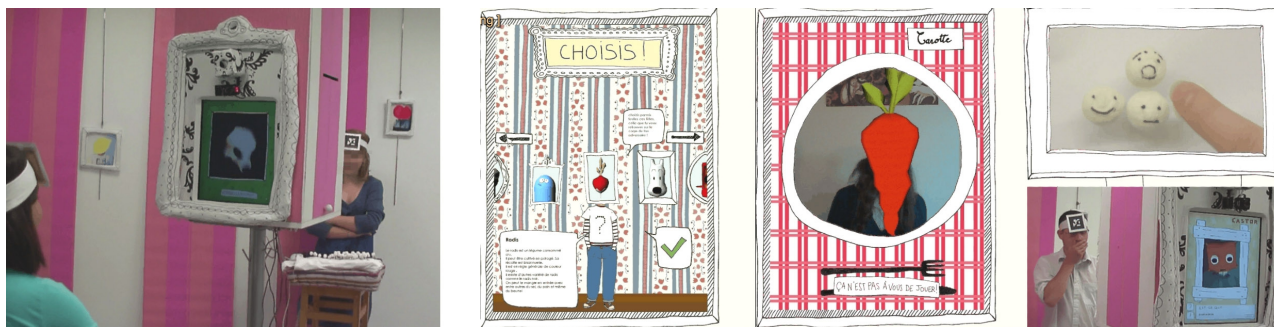


Illustration 26: Dispositif et interface du jeu de réalité augmentée « Qui suis-je? », 2009



Illustration 27: Jeu du scotché dans le film *Inglourious Basterds* de Q. Tarantino, 2009.

Dans le jeu d'origine, chaque joueur écrit le nom d'un personnage célèbre, réel ou imaginaire, sur un papier puis le colle sur le front de l'adversaire. Chaque participant a donc, collé sur son front, un mot dont il ne sait rien. Le but va être de poser à tour de rôle des questions (dont la réponse ne peut être que oui ou non) afin de trouver qui nous sommes : qu'est

ce qu'il y a comme nom sur ce papier ? Notons qu'une des évolutions de ce jeu a ouvert le champ des possibles aux noms communs.

L'installation artistique « *Qui suis-je ?* » conserve exactement ces règles, mais renouvelle l'apparence du jeu. Le dispositif possède tout un décor plongeant ainsi le joueur dans une ambiance particulière ; la carte sur le front ne porte plus un mot, mais une data-matrice permettant de voir, à la place du visage de l'adversaire, la nouvelle identité qu'on lui a choisi : un objet ou une tête en 3D qui bouge avec lui. Ainsi, si je choisis « carotte », toute la partie, je verrais, de même que tous les spectateurs (non-joueurs observant le dispositif), mon adversaire augmenté d'une tête de carotte. Ce dernier devra deviner le mot « carotte ». Il en sera de même pour moi, je devrais trouver ce en quoi l'adversaire m'aura transformée le temps du jeu.

L'intérêt du système de réalité augmentée dans cette installation réside, pour moi, dans le fait qu'il permet de visualiser plus concrètement une image, ou une situation qui jusqu'alors était exclusivement mentale, réduite à un mot sur un papier. Mais là, dans cette boîte rose nous pouvons voir l'adversaire avec sa tête de carotte, l'imaginaire fait irruption dans le réel, nous permettant, alors, de partager cette vision de fiction avec d'autres. Évidemment, dans cette installation, les joueurs choisissent une tête parmi une base de données que nous avons créée. Il ne s'agit donc pas directement de l'imaginaire du joueur, mais de celui des auteurs, avec lequel le joueur peut

s'amuser. Nous n'étudierons pas davantage cette installation⁶⁴, cependant, en tant qu'auteur, il est indéniable que l'adaptation de ce *jeu papier* à l'aide de nouveaux médias numériques fut un véritable terrain d'expression artistique. Elle a permis de mettre en valeur des questionnements personnels (la place de l'imaginaire dans la réalité, le partage d'une fiction, etc.) et ainsi, de proposer une vision personnelle et originale du jeu adapté.

Le potentiel créatif offert par l'adaptation est grand, quelques pages ne suffiraient pas à en décrire les méandres. Dans la circonstance, lorsque j'ai découvert l'existence du cross-média, il m'est tout de suite apparu comme un terrain de création immense démultipliant par son nombre de médias mis en œuvre, le potentiel de création d'une simple adaptation. Mais, malheureusement, comme nous venons de le voir il n'en était rien.

Face à l'égaré provoqué par la désillusion concernant l'hypothèse du cross-média comme nouvelle forme de création renouvelant le principe de l'adaptation, il m'était nécessaire de renouer avec ce qui avait donné naissance à cette problématique de recherche : le plaisir de la création. Or, en m'appuyant sur mon expérience en terme d'adaptation, je fis la supposition que le plaisir de création dans le processus d'adaptation résidait principalement en deux points : premièrement, le fait de pouvoir interpréter une idée, un concept ou une pensée en faisant appel à sa sensibilité et à son vécu, et ce, quel que soit le support choisi ; deuxièmement, par la remise en œuvre d'une création originale déjà finie notamment *via* une transposition sur un autre média. Afin de questionner ces deux suppositions, j'ai mené à terme deux expériences simples : « *Le jeu de l'interprétation* » et « *Les neuf contes* ».

Comme je l'ai mentionné plus tôt, le raisonnement ayant mené à l'hypothèse de ce mémoire de thèse ne fût pas linéaire, mais plutôt un enchevêtrement d'inférences toutes liées. Il en est de même concernant ces expériences qui ne furent pas ponctuelles, avec, pour simple but de répondre à une problématique définie, mais intrinsèquement liée à la réflexion. Elles ont servi à la fois de terrain d'expérimentation permettant de questionner certaines hypothèses, mais elles ont aussi alimenté et supporté le développement de la pensée.

64 Pour plus de précisions sur cette installation artistique vous pouvez consulter : l'article Karleen Groupierre et Sophie Daste, « Qui Suis-je ? Installation Ludique Interactive De Réalité Augmentée. », *Réalité Virtuelle Et Arts Numériques* (2009) : 8. Le mémoire de master 2 Karleen Groupierre, « Les ombres comme passage du monde réel aux mondes imaginaires, poétiques et fantastiques et leurs interprétations en images de synthèse. » (Paris 8, 2009).p 89. et le site internet www.karleen.fr

- « Le jeu de l'interprétation ».

Cette expérience sera divisée en trois parties, détaillées ci-dessous de manière chronologique. L'idée de cette expérimentation est née le jour où j'ai lu cette phrase de Maupassant : « *Les grands artistes sont ceux qui imposent à l'humanité leur illusion particulière.* »⁶⁵ Ces mots m'ont laissé une impression étrange, comme si je venais juste de me rendre compte que chacun voyait le monde à sa façon, que chacun avait son « *illusion particulière* » si difficile à partager, si délicate à faire comprendre aux autres. Cette citation m'inspira un très court-métrage intitulé « *Moi* » qui avait pour but de mettre en image cette pensée selon laquelle chaque être a sa propre vision du monde et corollairement, que chacun a aussi sa vision de l'autre.



Illustration 28: Extraits du très court métrage d'animation en papier découpé « *Moi* », 2009



Illustration 29: Extraits du très court métrage « *Moi* », 2009. (suite)

Notons, sans rentrer dans des considérations d'ordre philosophique, que l'adaptation d'une citation (un texte) à une autre forme (filmique dans notre cas) fait appel à l'herméneutique et par conséquent soulève de nombreuses problématiques.

Dans le cas de « *Moi* », il s'agissait presque d'une boucle sans fin du « *processus interprétatif* » comme l'entendent Umberto Eco et Luigi Pareyson⁶⁶ ; une interprétation de la citation par moi-

65 Guy Maupassant (de), *Pierre et Jean* (Larousse, 2008).

66 Umberto Eco, *L'Œuvre ouverte* (Éditions du Seuil, 1965). p 38 : « *Il convient d'éliminer tout de suite une équivoque : l'intervention de cet interprète qu'est l'exécutant [...] ne peut évidemment se confondre avec l'intervention de cet autre interprète qu'est le consommateur [...]. Cependant, au niveau de l'analyse esthétique, les deux opérations peuvent être considérées comme des modalités différentes d'une même attitude interprétative : la "lecture", la "contemplation", la "jouissance" d'une œuvre d'art représentent une forme individuelle et tacite d'"exécution". La notion de processus interprétatif englobe l'ensemble de ces comportements. Nous nous référons pour tout ceci à la pensée de Luigi Pareyson [...] ».*

même, appliquée graphiquement et visuellement à un nouveau média (le film). Cette interprétation personnelle représentait, à son tour, l'interprétation que d'autres pourraient avoir de moi-même ; ou celle que je pouvais avoir de moi-même, probablement influencée par celles des autres. Évidemment, cette adaptation de la citation en court métrage serait à son tour interprétée par les spectateurs, etc. Mais, dans cette partie, nous nous intéresserons principalement à l'interprétation de l'auteur pour lui-même, laissant de côté le point de vue du spectateur, en effet, « *n'y a-t-il pas des interprètes sans bénéficiaire ? Si le musicien joue sans public ; si l'intellectuel s'applique à clarifier pour lui-même le sens d'un texte ou d'une œuvre d'art [...], ce n'est pas pour quelqu'un d'autre que se fait l'interprétation. Dire que l'interprétation est toujours interprétation pour quelqu'un n'est-ce pas la rendre d'essence pédagogique ? [...] Schleiermacher refusait déjà que l'art de comprendre soit identifiable à l'art d'exposition de la compréhension.* »⁶⁷

Il semble, en effet important de différencier l'interprétation de l'auteur en quête de création et celle du spectateur récepteur de l'*illusion particulière* de l'auteur. Relativement à notre problématique, seule l'interprétation de l'auteur compte, car c'est lorsque l'interprète-auteur fait appel à son ressenti et à sa sensibilité qu'il y a, à mon sens, ce plaisir de création que nous recherchons dans le processus d'adaptation. Ainsi, il semble que création et interprétation soient intimement liées au point qu'il serait délicat d'explicitier tous les aspects de leur relation. Toutefois, un théoricien écrit « *il y a interprétation quand il y a création, c'est l'interprétation artistique* »⁶⁸, nous pourrions développer ce raisonnement et nous demander s'il y a création parce qu'il y a interprétation, ou encore si la création relève toujours de l'interprétation d'une idée, ou d'une sensation. Nous laisserons cependant ces questions aux spécialistes et nous concentrerons sur le plaisir créatif de l'interprétation dans l'adaptation. Ayant trouvé moi-même ce jeu de l'interprétation d'une citation très enrichissant et très épanouissant, je décidais de proposer l'expérience au groupe d'étudiants avec lequel je travaillais sur la création de projets dans le cadre de ma charge de cours à ATI (Arts et Technologie de l'Image, Université Paris 8). Il en résulta trois séries de projets créatifs inspirés par trois citations.

Pour les deux premières séries, le choix du média, des techniques utilisées, de l'aspect graphique, etc. était complètement libre, seule une citation était à interpréter : « *Et le vent changea tout* » en 2011 et « *La lumière ne fait pas de bruit* »⁶⁹ en 2012. Ces deux citations inspirèrent une soixantaine de projets en tout : prototypes d'installations interactives, minis jeux vidéo et très courts-métrages.

67 Yvan Éliassalde, *Critique de l'interprétation* (Vrin, 2000). p 166

68 Patrice de la Broise, Collectif, et Université Charles de Gaulle-Lille III Gérico, *L'interprétation : Objets et méthodes de recherche. Actes du colloque organisé le 11 mai 2000 aux archives du monde du travail, Roubaix* (Université Charles de Gaulle - Lille 3, 2003). p 26

69 Félix Leclerc, écrivain et compositeur, 1950.

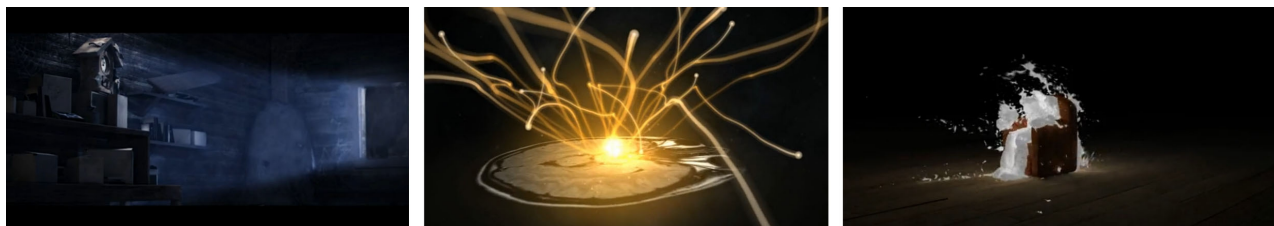


Illustration 30: Extraits de courts métrages d'étudiants L3 ATI 2011-2012 à partir de la citation « La lumière ne fait pas de bruit ».



Illustration 31: Projets réalisés par les étudiants de la L3 ATI 2010-2011 à partir de la citation « Et le vent changea tout... »

Le fait de s'inspirer d'une citation, d'y réfléchir et d'observer ce à quoi elle fait écho en nous, permet d'avoir une base de réflexion qui laisse suffisamment libre tout en permettant d'apporter des idées originales : celles portées la citation. Il se crée alors une émulsion qui renouvelle notre propre univers créatif, car cette citation fait aussi appel à nos acquis laissant émerger une interprétation artistique d'une phrase poétique.

Certains étudiants reconnaissent qu'ils avaient déjà une idée de projet avant de se voir imposer une citation. Dans ce cas, ils ont, pour la plupart, conservé cette idée originale, mais ils l'ont nourrie de la citation et de leur interprétation de la citation. Cela a *in fine* permis d'enrichir leur création.

La troisième série de réalisations à partir d'une citation fut une animation chaînée pensée avec mes collègues (Somphout Chanthaboutdy, Anne-Laure George-Molland et Omar Meradi). Cette fois-ci, en plus de la citation à interpréter, les étudiants avaient d'autres contraintes : la réalisation devait impérativement être une vidéo intégrante ou faite d'images de synthèses, chaque groupe devait respecter une durée (10 secondes), se caler sur une musique qui était donnée, respecter un spectre chromatique précis de début et de fin, et se soumettre au délai imparti qui était d'une semaine. De plus, puisqu'il s'agissait d'une animation chaînée, tous les morceaux seraient, au final, rassemblés de manière à former un tout⁷⁰. La citation était : « *J'ai un projet : devenir fou.* » de Charles Bukowski.

70 Vous pourrez trouver la version complète de cette animation chaînée sur : <http://vimeo.com/43813491>

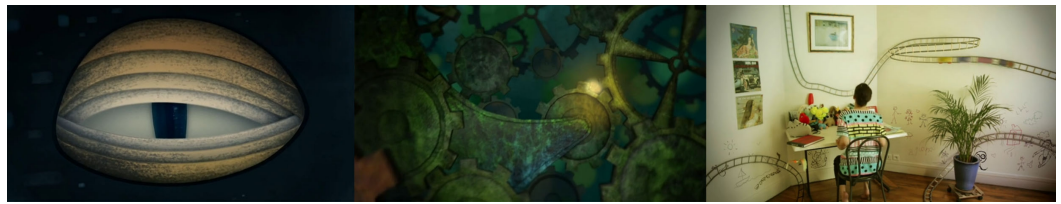
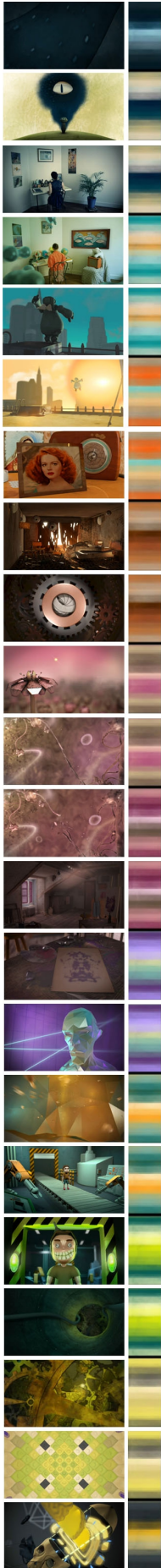


Illustration 32: Extraits de l'animation chaînée réalisée par les étudiants de la licence 3 ATI, Université Paris 8, 2012.

Illustration 33: à gauche, Première image et dernière image de chaque groupe et spectre chromatique imposé, animation chaînée, 2012

Malgré toutes les contraintes imposées, nous avons eu le bonheur de constater que la diversité des interprétations réalisées était considérable ce qui laisse à penser que ces contraintes n'altèrent pas le potentiel créatif de l'interprétation dans le processus d'adaptation.

L'expérimentation « *Le jeu de l'interprétation* » m'a permis de mettre en valeur le fait qu'une idée, un thème, qui vient de quelqu'un d'autre peut être appropriée puis mêlée avec son propre univers afin d'en extraire une réalisation originale. Or, nous avons pu constater que cette liberté d'interprétation était atrophiée dans les productions cross-média, car aucun des dérivés sur un autre support n'apporte quelque chose de particulièrement original. Les différentes pièces d'un cross-média ne permettent pas aux réalisateurs de proposer une vision personnelle ou renouvelée d'un des médias déjà existants. Tous demeurent sur le même modèle onirique ou imaginaire rendant les adaptations d'un cross-média plus proches d'une déclinaison que d'une interprétation sur un nouveau média. Cela paraît logique, car, dans le cas d'un cross-média, l'adaptation d'un média à un autre doit se faire en respectant la cohérence globale, mais aussi à partir d'un premier média généralement déjà fini. Cela ne laisse que peu de place à un potentiel renouvellement créatif par l'interprétation. En effet, dans un cross-média, les adaptations de la fiction sur les différents supports se font généralement à partir d'un premier film, jeu ou livre qui est déjà complet et assez riche. Il ne s'agit plus d'une simple citation ou d'une idée laissant libre cours à l'interprétation. Cette constatation m'amène à mon expérimentation suivante : dans le cas où les interprètes devraient travailler à partir d'un premier projet fini, peuvent-ils retrouver ce plaisir de création lié au processus d'interprétation, sans contredire ce qui est porté par le média à interpréter ?

- « *Les neuf contes* ».

Pour cette expérimentation, j'ai rédigé une série de neuf contes très courts. J'ai ensuite demandé à des artistes de créer une image inspirée par un ou plusieurs de ces contes. Les artistes ont réalisé plusieurs illustrations de ces contes, interprétant chacun à sa façon l'univers décrit.

La différence entre cette expérimentation et la précédente est la suivante : les interprètes ne travaillaient plus à partir d'une citation simple laissant un champ d'interprétation très large, mais à partir de contes qui sont en eux même une première création finie. Cette expérience se veut donc de questionner davantage le processus de remise en œuvre que l'interprétation du conte : de quelle façon, par quels moyens ces artistes vont-ils appliquer graphiquement leur interprétation des contes ? Quelle sera la place de l'interprétation (comme forme de création) face à un texte explicite ? Ne risque-t-on pas de briser le plaisir de création des artistes en les restreignant à réaliser non pas des œuvres qui interprètent le conte, mais des illustrations trop contraintes par le récit ⁷¹?

Extrait du conte « *Antoine* » : « *Antoine a peur de l'eau. Rien que de voir une étendue d'eau un peu plus grande que sa baignoire lui donne des sueurs froides. [...] Son plus grand malheur c'est d'être tombé amoureux d'une sirène l'année dernière à son stage de ski. [...] Une vague téméraire vient lui lécher les pieds ; il frissonne. [...] mais la vie d'une sirène est éphémère [...] Et en une fraction de seconde, la vieille sirène se transforma en vague et emporta Antoine loin sur l'océan[...]* » (Ill. 34.)

Extrait du conte « *Isabelle* » : « *Isabelle pleure des larmes noires qui tachent tout. Tout, sauf elle. [...] Mais un jour, le cœur du jeune homme changea [...] et il s'en alla. Isabelle se mit à pleurer, à pleurer, tout autour d'elle devenait noir, imbibé de ses larmes. [...] un très, très beau jeune homme est venu à passer. Ils se sont regardés, se sont parlé, Isabelle a cessé de pleurer. [...] Des larmes noires tombèrent sur les mains du beau jeune homme ainsi tachées à jamais. Le bellâtre horrifié partit et ne revient plus jamais. Isabelle pleura jusqu'au jour où un autre jeune homme vient à passer. Le temps aussi passait et Isabelle grandissait et beaucoup d'hommes partaient pour toujours, tachés pour toujours. [...] Le peintre surpris de voir ces larmes noires y trempa son pinceau [...]* » (Ill. 35.)

⁷¹ Notons que je n'oppose pas illustration et interprétation, mais une forme d'illustration et une interprétation trop soumise à une forme d'illustration laissant s'exprimer librement l'interprétation de l'artiste, de la même façon dont on peut opposer un pianiste s'en tenant simplement à la partition à un pianiste qui propose sa propre interprétation musicale de l'œuvre écrite.



Illustration 34: Illustrations du conte « Antoine »



Illustration 35: illustrations du conte « Isabelle »

Vous trouverez en annexe 01 le recueil complet contenant les neuf histoires et l'ensemble des illustrations. Dans un premier temps, j'ai été surprise de la variété, notamment graphique, des illustrations proposées. Cette diversité d'interprétation d'une même histoire tend à confirmer qu'un des points forts du processus créatif d'adaptation se situe dans la réinterprétation du sujet proposé. Cependant, il me semblait que quelques questions aux auteurs permettraient probablement de mieux comprendre l'intérêt créatif d'une adaptation. Voici donc les questions qui ont été posées aux auteurs :

« Quelle différence pour toi (créativement parlant) de faire un dessin libre ou une interprétation / adaptation / illustration à partir d'un texte existant ?

Et la différence avec une illustration qui devrait respecter un univers graphique préexistant ?

As-tu la sensation de t'être réapproprié l'histoire ?

As-tu la sensation d'avoir donné un ton particulier à l'histoire grâce à ton illustration ? »

Les réponses obtenues furent riches et laissèrent émerger plusieurs idées. Premièrement, la notion de plaisir créatif, très spontané, est liée à la possibilité d'exprimer librement une image mentale provoquée par la lecture du conte, un des artistes a écrit : *« On se fait tout de suite une idée visuelle*

de ce qu'on lit, on a juste à la poser sur le papier ». Les artistes ont perçu les contes comme une stimulation créatrice plutôt qu'une forme de contrainte. Par ailleurs, le ton et l'ambiance proposée par le conte ont servi de matière pour l'illustration. Les artistes ont souvent atténué ou accentué certains détails qui leur semblaient intéressants ou qui faisaient appel à leur instinct créatif. Nous verrons d'ailleurs que le fait de faire émerger et de développer des détails apportés par un premier média sera capital dans la réalisation de cross-média créatifs.

Ainsi, sans contredire ce qui était raconté dans le conte, les auteurs ont su se réapproprier l'histoire, l'interpréter et la remettre en œuvre sur un nouveau média (image) prouvant ainsi que « *l'esprit productif apporte toujours une chose à laquelle on ne pouvait s'attendre* »⁷². Face à cette observation, il semble possible qu'un esprit productif soit en mesure de créer une fiction cross-média cohérente tout en apportant sur chaque média un *petit plus* auquel on ne pouvait s'attendre.

Par ailleurs, même si nous ne prendrons pas le temps de l'explicitier dans le mémoire, je vous invite à observer, dans la version complète, disponible en annexe, les différentes interprétations graphiques des contes. Il est intéressant de comparer, sur l'ensemble des réalisations, quels ont été les contes ou les passages les plus illustrés. Cela peut amener à se demander si ces choix correspondent à un écho particulier dans le ressenti de l'auteur soulevant ainsi la question : pourquoi adapte-t-on plutôt cette histoire qu'une autre ? Est-ce simplement qu'elle nous plaît davantage ? Ou pour une raison inconnue, certaines histoires ou certains passages inspirent-ils naturellement une adaptation graphique ?

Si, comme avait semblé le montrer l'expérience des neuf contes illustrés, le potentiel créatif de l'adaptation reposait principalement sur le processus de remise en œuvre, je devais donc absolument expérimenter la possibilité de réintégrer cette particularité dans un cross-média. Pour cela, j'utilisai comme terrain d'expérimentation un prototype cross-média nommé « *L'ombre Rose* » que j'avais pour projet de réaliser. Je souhaitais réaliser cette fiction en respectant la définition de cross-média (un même sujet, un même univers, un même public et plusieurs médias simultanément) tout en essayant de retrouver à la réalisation de chaque média cette sensation de remise en œuvre du sujet. Je voulais de cette façon sortir du carcan restrictif de la déclinaison⁷³ sur un autre support. Ainsi, chaque support mis en place pour la fiction devrait apporter quelque chose d'original, un ajout narratif ou graphique, qui pourrait réjouir aussi bien le public que mon envie de création et de recréation.

72 Patrick Wotling, *L'interprétation* (Vrin, 2010).

73 Notons que le terme « déclinaison » employé ici est un peu fort, car, comme nous aurons l'occasion de l'aborder ultérieurement, le fait même de changer de média demande un certain travail d'ajustement qui en soi pourrait être perçu comme une adaptation, voir un début, une esquisse de remise en œuvre.

b. L'expérimentation « *L'ombre Rose* » : Cross-média par adaptation VS Transmédia.

Pour cette création, je décidais de me placer non pas comme interprète, mais comme auteur et réalisatrice d'un projet cross-média. Je souhaitais donc créer une première histoire, sur un premier média, que je remettrais moi-même en œuvre afin de l'adapter à d'autres médias. Je voulais que l'ensemble de la création de ce cross-média expérimentale soit gouverné par un instinct créatif ayant pour but la valorisation d'un processus de création. J'ai donc exclu, dans un premier temps, les obstacles tels que le public cible, les enjeux financiers, l'importance de chaque support dans la narration globale, car ces particularités avaient donné naissance à cette forme bridée de l'adaptation multiple nommée cross-média. C'est donc gouvernée par un besoin de création multi-supports que je souhaitais réaliser les différentes pièces de ce projet, utilisant ainsi *de force* le cross-média comme une nouvelle forme de création artistique.

Tout comme l'expérience « *Les neuf contes* », ce cross-média commença⁷⁴ par la rédaction d'une fiction sous forme d'un mini-roman. J'adaptais ensuite ce conte sur différents médias, en prenant soin de toujours réinterpréter le conte ou un extrait choisi de celui-ci, donnant ainsi naissance à un univers unique, déployé simultanément sur différents supports et média. Mais, je remarquais que le plaisir de création résidait essentiellement dans la possibilité de développer davantage l'univers de départ à chaque changement de supports. Ainsi chaque pièce de ce conte cross-média, chaque média, apportait quelque chose de plus à l'univers général. La première adaptation du conte fut une installation interactive de réalité augmentée nommée « *Parallèle* »⁷⁵. Notons dans un premier temps que les deux médias utilisés (livre et installation interactive) sont très différents : le livre propose une fiction qui n'est pas encore représentée par des images, laissant ainsi à chacun le soin d'en créer sa propre vision ; l'installation interactive, elle, va nécessiter l'application de cet imaginaire en image, et la mise en place d'interactions précises. Le travail d'adaptation du récit à une installation interactive passe par la création de tout ce qui n'est pas explicite dans le récit, mais néanmoins utile pour l'installation numérique. Il semble donc offrir un espace de liberté pour l'interprétation assez grand, sans pour autant qu'il soit nécessaire de briser les règles de réalisation du cross-média.

Cependant, malgré cela, en réalisant « *Parallèle* » il m'a été impossible de restreindre cette installation à être une simple adaptation fidèle du roman sur un autre média. Je n'ai pas pu

74 Nous détaillerons, dans la partie II, B, la réalisation du cross-média « *L'ombre rose* » qui servira de terrain d'expérimentation tout au long de cette recherche.

75 *Parallèle*, 2010, Karleen Groupierre, exposée en 2010 au Forum international, Dimension 3, les nouvelles dimensions de l'image ; Festival des Bains numériques (Centre des Arts d'Enghien-les-Bains) ; Rencontre internationale de la réalité virtuelle, Laval virtual ; Présenté au Cube, centre de création numérique ; 2^o prix du village de la création à Laval Virtual ; Prix du Cube (expression artistique), au 3D3. Plus d'informations sur : <http://www.karleen.fr/parallele>

m'empêcher de rajouter des personnages et nombre d'autres éléments qui n'étaient pas dans le conte. Je n'ai pas pu réprimer cette envie de proposer des issues narratives différentes sans pour autant contredire le roman ; comme s'il s'agissait d'intrigues secondaires développées sur un autre support. Il en fut de même pour tous les autres médias de « *L'ombre Rose* ». C'est ainsi que, petit à petit, chaque adaptation de ce cross-média, détaillait un fragment du conte, souvent, un lieu, un objet ou personnage : un pan de l'histoire, ou un élément de fiction que je souhaitais développer. L'ensemble de ces adaptations forma un tout, lié par la narration et/ou l'univers, mais chaque média m'avait permis l'ajout d'une création originale.

C'est ainsi que j'expérimentais, sans le savoir, le processus de création transmédia. En effet, comme nous allons l'aborder dans la partie suivante, le cross-média peut avoir plusieurs formes et ne se limite pas à la réalisation d'une série d'adaptations créées dans un but lucratif. En réponse à cette expérimentation, nous pouvons déjà diviser les cross-médias en deux catégories : les cross-média par adaptation et les transmédias. Lors des « petits déjeuners transmédia » organisés par Cap Digital, dans le cadre des Think Transmédia, Olivier Missir⁷⁶ a très justement souligné ce qui oppose les deux termes : « *Le cross-média est l'exploitation des supports existants tandis que le transmédia, c'est l'exploitation de la narration sur plusieurs supports.* »

L'expérimentation de « *L'ombre Rose* » m'a donc permis de me rendre compte pleinement des possibilités créatives d'un cross-média (de type transmédia), mais aussi de distinguer la multiplicité des formes de cross-média possibles.

76 Directeur des nouveaux médias et nouveaux services — fondateur de Brandcasterz.

B. Qu'est-ce que la fiction transmédia ?

Si le cross-média par adaptation propose un même univers et une même narration inlassablement adaptés sur plusieurs médias, on voit aussi émerger une catégorie de cross-média plus complexes et souvent plus riches dans laquelle chaque support ajoute à la fiction globale quelque chose de plus : les transmédiés. Dans un transmédia, les différents apports narratifs de chaque média mis en place pour offrir une fiction au public permettent à l'auteur⁷⁷ de remettre en œuvre l'histoire sans en perdre la cohérence. Il est, en effet, tout à fait possible que d'un média à l'autre un personnage secondaire devienne principal, qu'un autre point de vue, un autre lieu ou un autre moment soient mis en avant, etc. Ces divers focus, cadrages ou morceaux de la fiction appliqués sur différents médias forment une histoire commune et cohérente appartenant à un même univers. Dans le cas de ces transmédiés, nous sommes donc face à une narration ramifiée qui étend une même histoire sur plusieurs supports et médias. C'est ainsi qu'à la vue du potentiel créatif qu'offrent les spécificités des cross-média de type transmédia, je décidais d'orienter ma recherche sur cette forme de création multi-supports particulière.

Par ailleurs, ces spécificités du transmédia, notamment la narration *éclatée* ou ramifiée qui lui est propre, soulèvent de nombreuses questions. Qu'apporte cette forme de narration tant du point de vue de l'auteur que de celui du public ? La multiplicité des supports engagés peut-elle avoir un impact sur le potentiel immersif d'une telle fiction ? Nous avons vu précédemment que le cross-média par adaptation était né (en partie) suite à une évolution du processus d'adaptation, par extension, si le transmédia est une forme de cross-média, découle-t-il des mêmes évolutions ?

Par ailleurs, dès que l'on s'intéresse aux transmédiés, une foule de définitions envahit l'espace d'investigation. Comment définir le transmédia ? Par quels axes ? Quels points de vue ?

Henry Jenkins, dans son livre « *Convergence Culture* »⁷⁸ pointe du doigt le terme de « *transmedia storytelling* ». Dans cet ouvrage, il explique qu'une « *histoire transmédia se déploie au travers de multiples supports, avec chaque nouvel élément apportant une contribution caractéristique et précieuse à l'ensemble* ». ⁷⁹

Cette définition généraliste permet de définir l'ensemble des projets transmédiés (par opposition aux projets cross-média par adaptation). Néanmoins, les projets transmédiés répondant à cette définition présentent parfois de grandes différences. Certains théoriciens suggèrent d'autres points

77 Il peut y avoir un ou plusieurs auteurs, mais nous parlerons généralement de l'auteur au singulier pour ne pas complexifier l'explication.

78 Henry Jenkins. *Convergence culture*. New York : New York University Press, 2006.

79 Extrait page 95-96 traduit par nos soins « A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new element making a distinctive and valuable contribution to the whole. »

de vue pour définir le transmédia. C'est le cas de Christy Dena qui propose avec le terme « *transfiction* » une vision du transmédia comme une histoire qui, pour être complète, est dépendante de toutes les pièces réparties sur les différents supports⁸⁰. Franck Rose quant à lui place le spectateur et son ressenti au centre de ses recherches partant du postulat que les gens veulent être immergés dans une fiction⁸¹. Il définit le transmédia comme une fiction dont chaque support permet d'immerger davantage le spectateur dans une histoire : « *a new type of narrative emerging-one that's nonlinear, that's participatory and often gamelike, and that's designed above all to be immersive. This is "deep media" : stories that are not just entertaining, but immersive, taking you deeper than hour-long TV drama or a two-hour movie or a 30-second spot will permit.* »⁸² Il oppose ainsi le « *Deep Media* » (narration participative) au « *mass media* » (narration passive) : « *We live in a moment when two modes of popular culture are vying for supremacy : passivity versus participation. Mass media versus deep media.* »⁸³

Ces différentes définitions du transmédia, relatives à certains points de vue, peuvent nous amener à penser que, tout comme il existe deux sortes de cross-média (par adaptation et transmédia), le transmédia possède aussi plusieurs formes. On voit, en effet, émerger d'un transmédia à un autre des différences évidentes notamment dans la façon dont la narration exploite les différents médias porteurs de la fiction. En réponse à cette supposition, nous proposerons trois sous-catégories de transmédiats qui correspondent toutes à la définition généraliste proposée par H. Jenkins (note 77), mais possèdent des particularités propres.

80 Dena, C. (2009) *Transmedia Practice : Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*, thèse de Doctorat dirigée par Pr. Gerard Goggin. School of Letters, Art and Media, Department of Media and Communications Digital Cultures Program, University of Sydney, Australia.

81 Frank Rose, *The Art of Immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*, Reprint. (WW Norton & Co, 2012). p 8 : « *We know this much : people want to be immersed. They want to get involved in a story, to carve out a role for themselves, to make their own. But how is the author supposed to accommodate them ?* »

82 Ibid. p 6. « *Un nouveau type de récit émerge : il est non linéaire, il est participatif, souvent comme un jeu (gamelike), et il est conçu avant tout pour être immersif. C'est le "deep-media" : des histoires qui ne sont pas seulement divertissantes, mais immersives, qui vous emportent plus loin que le drame télévisé d'une heure, plus loin que le film de deux heures ou le spot de trente secondes ne le permettent.* »

83 Ibid. p 98. « *Nous vivons dans une période où deux modes de culture populaire rivalisent : la passivité contre à la participation. Les médias de masse par rapport aux deep medias.* »

1. Les transmédiés à média maître inaltérable.

Il s'agit d'un transmédia, comme l'a défini H. Jenkins, mais dont la trame narrative principale se déploie sur un seul et unique média (média maître). Ce média maître, généralement réalisé en premier, porte à lui seul une fiction complète et compréhensible sans avoir recours à d'autres médias. Toutes les autres ramifications de l'histoire, déclinées sur d'autres médias, permettent d'approfondir et/ou de compléter l'histoire portée par le média maître. Ces médias secondaires ont aussi souvent pour but d'intégrer davantage la fiction dans le quotidien du public, mais parmi ces autres médias aucun ne peut influencer ou modifier ce qui est raconté sur le média maître ; il est inaltérable (narrativement parlant).

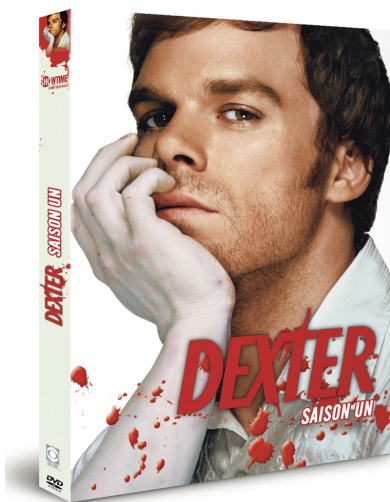


Illustration 36: Couv. Du DVD de la saison 1 de Dexter, 2007

C'est le cas du transmédia de la série Dexter⁸⁴. Le média maître est la série télévisée (adaptée du livre⁸⁵) qui dévoile au public l'histoire principale : « *Expert en médecine légale spécialisé dans l'analyse de traces de sang dans la police le jour, tueur en série la nuit, Dexter Morgan n'est pas exactement un citoyen américain comme les autres...* ». Cette histoire déjà pré-écrite ne sera pas influencée en retour par les autres médias (secondaires) mis en place pour porter la fiction. De plus, la série peut se suffire à elle-même, aucun autre média n'est indispensable.

Cela n'empêche pas la production de nombreux médias secondaires : installations urbaines, sites internet, produits dérivés, etc., qui permettent de transporter l'univers de la série dans l'espace de vie du public rendant ainsi la fiction plus présente. Entre deux épisodes, le spectateur pourra retrouver ses héros et l'univers de la série grâce au jeu sur son mobile ou sa tablette, il pourra revivre les enquêtes de la série en bande dessinée ou encore échanger son point de vue avec d'autres fans sur le forum d'un des nombreux sites internet destinés à Dexter.



Illustration 37: L'application smart phone (Iphone & Android), Bande dessinée en ligne, site Dexter avec enquête interactive.

84 James Manos Jr, Dexter, 2007

85 Jeff Lindsay, *Ce Cher Dexter*, Seuil. (Points, 2006).

Ainsi tous les médias secondaires pourraient être considérés comme autant de points d'ancrage d'un univers fictionnel dans le quotidien des spectateurs *via* des supports (livre, *smart phone*, PC, etc.) faisant partie intégrante de leur vie. La fiction sera même parfois transportée dans l'espace de vie du public, comme ce fut le cas de ces installations urbaines promotionnelles transformant dans plus de quatorze villes aux États-Unis de simples fontaines en fontaines de sang.



Illustration 38: Fontaines de sang liées à la série Dexter, dans quatorze villes aux USA, 2007.

Tous ces médias annexes, diffusés en même temps que la série, participent à la création de l'univers Dexter et sont directement nourris par le média maître. Mais, ils ne permettent pas au public d'influencer ce qui se passera dans le prochain épisode de la série ; quels que soient les interactions entre le public et les médias secondaires, le média maître restera *verrouillé*. La structure des transmédiats à média maître inaltérable pourrait donc être représentée de cette façon :

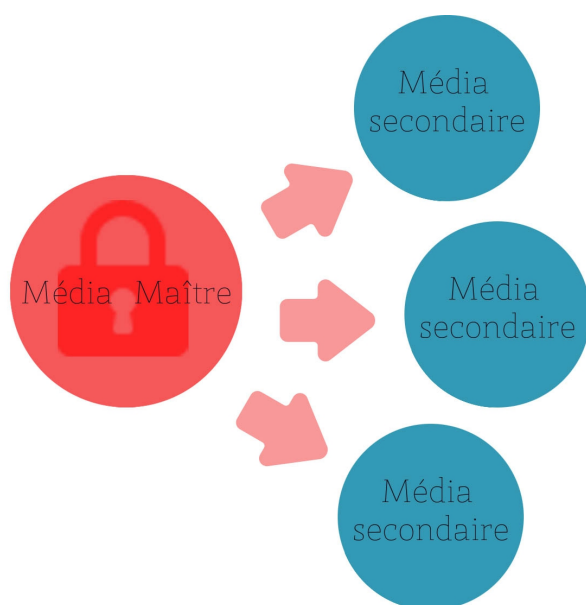


Illustration 39: Schéma de la structure d'un transmédia à média-maître inaltérable.

Dans cette forme de transmédia, les liens narratifs inter-médias ne se font que dans un sens : du média maître vers les médias secondaires. Il s'agit de la forme transmédia la plus répandue, car, étant plus limitée en terme d'interaction entre les différents supports, sa mise en place est moins périlleuse financièrement parlant ; la cohérence narrative est plus facilement conservée grâce à cette inaltérabilité du média maître.

Notons que les transmédiats à média maître non-altérable peuvent, parfois, être assez proches des cross-média par adaptation. Si l'on se fie à la définition d'Henry Jenkins, la nuance entre les

deux peut parfois résider dans le jugement de chacun concernant ce qui constitue une « *contribution significative* », ou non, apportée par les différents médias. Ces nuances sont assez subtiles et dépendent de la sensibilité et la subjectivité de chacun, c'est pourquoi des débats demeurent.

2. Les transmédiats à média maître altérable.

Tout comme la précédente catégorie, ce transmédia déploie la trame narrative principale sur un seul média (le média maître). Cependant, dans ce cas, les dérivés de l'histoire et de l'univers appliqués sur d'autres supports peuvent avoir des influences sur le média principal. C'est-à-dire qu'un fait ou un évènement relatif à un média secondaire peut apparaître dans le scénario du média maître. Cela permet aux auteurs de jouer à faire interagir entre eux des médias différents, mais porteurs de la même histoire. Le scénariste, par exemple, pourra, dans un épisode du média maître, faire allusion à un fait (évènement, incident de fiction) qui a été créé sur un média secondaire par un autre scénariste ou par le public. En effet dans ce genre de transmédia, il arrive très souvent qu'un des médias secondaires soit directement lié aux réactions du public. Ainsi le spectateur pourra indirectement (*via* un média secondaire) avoir une influence sur sa fiction préférée.

C'est le cas du transmédia « *Sofia's Diary* »⁸⁶, qui propose au public de suivre la vie et les problèmes de Sofia, une adolescente de dix-sept ans *via* le réseau social Bebo et une série (*web* et TV). D'autres médias intégrés à la fiction (magazines, sites internet, etc.) complètent l'univers de « *Sofia's Diary* ». Ce transmédia plein de dilemmes amicaux et amoureux a pour média principal la série : c'est celui qui offre au public la trame principale de la fiction. Or, dans cette série, le public est amené à conseiller Sophia sur ses choix notamment en lui envoyant des textos, ou en laissant des commentaires sur le réseau qui seront pris en compte dans la suite de la série. Ainsi chaque spectateur aura la sensation de faire partie de la fiction.

L'intervention du public crée des rétroactions narratives entre un support et un autre et potentiellement entre un support réel (une rencontre de *fan* par exemple) et un univers virtuel persistant (le MMORPG), car les deux supports (réel et virtuel) appartiennent à une même fiction. Cela offre au spectateur un pouvoir d'action non négligeable sur la fiction qui lui donnera la sensation d'y être intégré. Il en résultera une sensation de réalité : « si mes actions réelles ont des conséquences sur les choix de mon héros, alors celui-ci semble alors vrai. »

La structure de cette catégorie de transmédia pourrait être représentée par le schéma ci-dessous :

86 Nuno Bernado, *Sofia's Diary*, transmedia, 2007 (<http://www.bebo.com/sofiasdiary>) . Pour plus d'information voir aussi : BeActive Entertainment, « Sofia's Diary, » *beactivemedia.com*, 2012, <http://www.beactivemedia.com/tv-film/sofias-diary/>. Lisa McGarry, « Sofia's Diary On Bebo Gets 5 Million Viewers In Two Weeks! », *unrealitytv.co.uk*, 2008, <http://primetime.unrealitytv.co.uk/sofias-diary-on-bebo-gets-5-million-viewers-in-one-week/>.

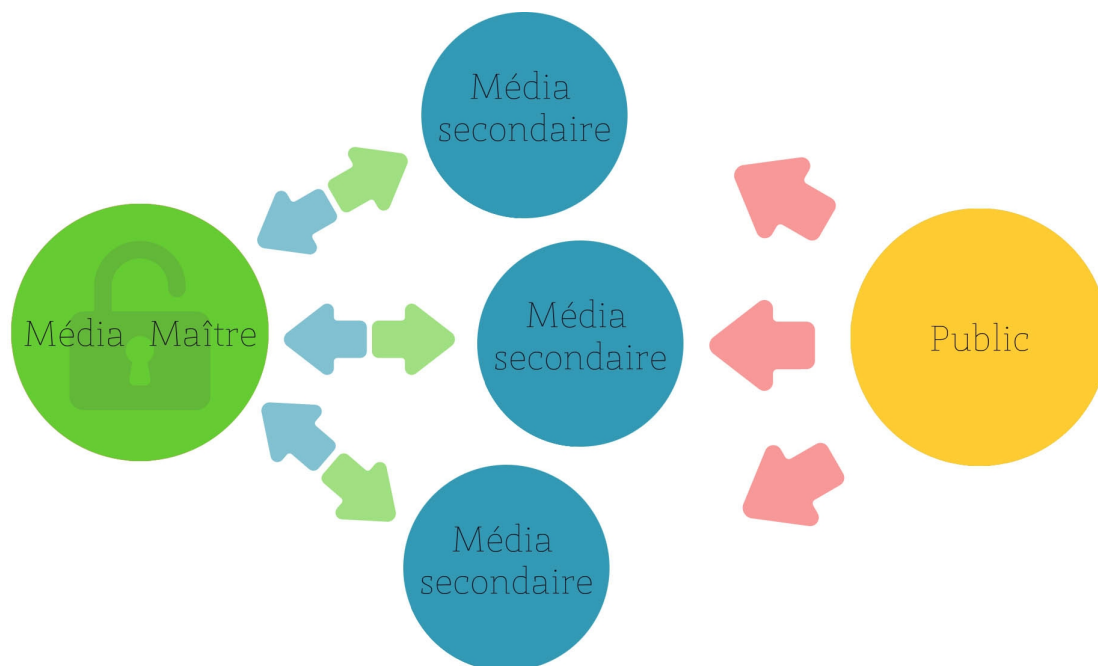


Illustration 40: Schéma de la structure d'un transmédia à média-maître altérable.

La possibilité de rétroactions narratives des médias secondaires vers le média maître engendre certaines difficultés organisationnelles et narratives que nous détaillerons dans une partie ultérieure. Ces transmédias sont plus difficiles à mettre en place, car ils demandent un effort de synchronisation supplémentaire entre les différents médias, de plus, ce type de rétroactions peut fragiliser la cohérence narrative du transmédia. Cependant, ils semblent offrir des possibilités de créations nouvelles notamment par les jeux narratifs réalisables entre les différents médias. De plus, lorsque l'influence des médias secondaires sur le média principal inclut des actions du public, on y entrevoit peut-être une nouvelle interactivité entre une fiction et son audience. Ce qui amènera Romain Gandia à définir cette forme de fiction « *cross-média par interaction* »⁸⁷.

87 Il a présenté ce terme lors d'une de ses interventions à la formation Arts et Technologie de l'Image de l'université Paris 8.

3. Transmédiats sans média maître : Transfiction, ARG, fiction totale

Le troisième type correspond à la définition de « *transfiction* »⁸⁸ proposée par Christy Dena ; ces transmédiats sont aussi nommés fiction totale. Tous les médias doivent être combinés pour former une fiction unique, ce qui a pour conséquence de faire disparaître un éventuel média maître : aucun média ne peut être exploré seul et aucun ne sera maître. Chaque média est dépendant de l'ensemble. Cela crée des structures narratives complexes. Notons que certaines de ces transfictionnements peuvent en apparence posséder un média maître (un site internet rassemblant l'ensemble de la communauté, par exemple) cependant, il s'agit d'un média prioritaire par rapport à l'usage et non par rapport à la fiction en elle-même : pour vivre la fiction le public utilisera continuellement ce média ; seulement il n'est pas plus porteur de l'histoire que les autres. Ainsi, quels que soient les degrés d'usages des différents médias d'une transfiction, ils sont tous supports de la narration principale.

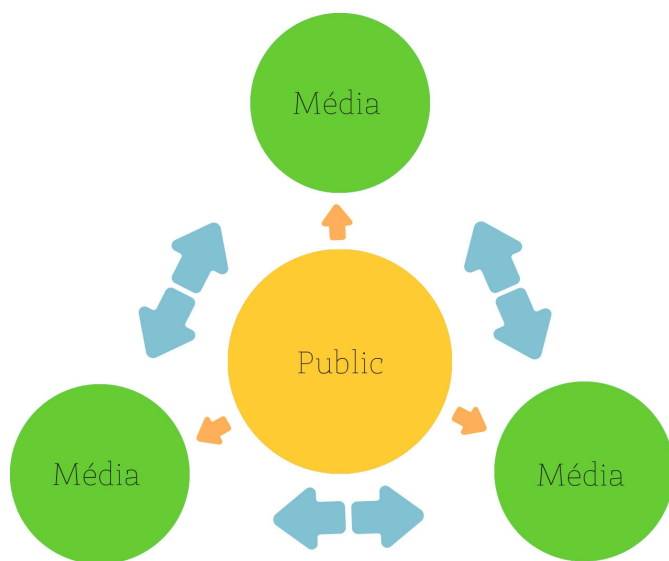


Illustration 41: Schéma de la structure d'un transmédia sans média-maître.

Il s'agit généralement d'une aventure hybridant le réel et l'imaginaire dans le but d'immerger le spectateur, jusqu'au point où il pourrait confondre réel et fiction, ou jeu et hors jeu ? Dans ce type de transmédia, le réel pourrait alors être considéré comme un support de la fiction à part entière.⁸⁹ Ce type de transmédia permet une histoire *de toutes pièces*. L'espace réel, les réseaux sociaux, les mondes de synthèses (MMOG) sont autant de supports de la narration au service de la fiction. Les différents supports et médias mis en place sont généralement

assemblés pour *faire comme si...* le rêve était vrai. La plupart des ARG (Alternate Reality Game)⁹⁰, utilisant différents médias porteurs de la fiction, correspondent à ce type de transmédia.

88 Christy Dena, "Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments" (School of Letters, Art and Media, Department of Media and Communications Digital Cultures Program, University of Sydney, 2009). Notons que cette définition ne contredit pas celle de H. Jenkins, elle la limite et la complète.

89 Nous détaillerons cette hypothèse dans la partie concernant les supports.

90 Traduit en français par Jeux à Réalité Alternée.

Notons que certaines émissions de télé-réalité correspondent aussi à cette catégorie de transmédia, mais, en considérant que la télé-réalité ne fait pas partie des œuvres fictionnelles, nous écarterons ces réalisations. De plus, nous n'aborderons pas, non plus, les ARG qui ne seraient pas transmédias.

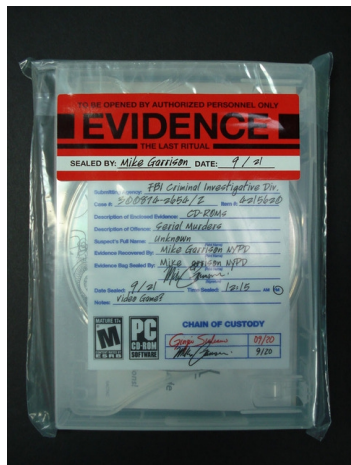


Illustration 42: CD-rom du jeu *In Memoriam (Missing)* aux États-Unis semblable à celui d'une pièce à conviction.

Un des premiers projets de transfiction en France fut le jeu « *In Memoriam* »⁹¹. Dans ce jeu PC, le joueur devait résoudre une enquête à partir d'une seule pièce à conviction : le CD du jeu. Le joueur pouvait recevoir des SMS, échanger avec des personnages de fiction, etc., et jouer à s'immerger dans une enquête fictionnelle laissant parfois le doute entre jeu et réalité.

L'idée d'un ARG ultime a été développée en 1997 dans le film « *The Game* »⁹². À ma connaissance, il n'existe pas (encore ?) d'ARG si poussé actuellement. Ce type de fiction soulève de nombreuses questions que nous aurons le loisir d'aborder tout au long de ce mémoire de thèse, telles que les raisons de la multiplication de ce

genre de projets dans notre société, leur impact en terme d'immersion pour le joueur, la mise en place du terrain fictionnel et réel qu'ils permettent, et le potentiel créatif pour un auteur de ce genre de réalisations.

Pour conclure, cette typologie des trois transmédias (média maître inaltérable, altérable, et sans média maître) départage les projets en fonction du degré d'interaction entre les différents médias mis en place pour porter la fiction. Il aurait été possible de classifier différents types de transmédia par rapport à d'autres caractéristiques, mais nous verrons par la suite que cette dernière est particulièrement pertinente par rapport aux problématiques de cette recherche.

Notons que certains projets peuvent présenter des variantes ; on peut trouver, par exemple, deux médias altérables entre eux qui forment à eux deux un bloc médias-maîtres inaltérables. C'est le cas du transmédia « *Wakfu* » qui possède deux médias maîtres ; la série TV et le jeu en ligne. Des actions dans le jeu (déblocage d'un donjon, etc.) ont des répercussions sur la série et inversement, regarder la série donne des informations utiles pour le jeu. Dépendent ensuite de ces deux médias maîtres de nombreux médias secondaires (*art books*, jeux de plateau, etc.) qui ne permettent pas d'interagir avec les deux médias maîtres.

Ainsi les variantes de ces trois catégories de transmédia peuvent être nombreuses et certains projets transmédias peuvent appartenir à plusieurs sous-catégories soit parce qu'ils ont évolué dans le

91 Éric Viennot, *In Memoriam*, 2003.

92 David Fincher, *The Game*, 1997.

temps d'une catégorie à une autre, soit parce qu'ils présentent des particularités faisant d'eux des projets hybrides.

Conclusion : énonciation de la problématique de recherche.

Malgré les premières déceptions relatives au cross-média par adaptation qui ne présente ni les avantages de l'adaptation (interprétation et remise en œuvre du sujet) ni les atouts du transmédia (développement d'un univers narratif, immersion, pont narratif), l'approfondissement des questions autour de la création multi-supports m'a permis de mettre en évidence le réel potentiel créatif et immersif des cross-média de type transmédia. En effet dans un transmédia la narration semble être renouvelée, servant de liant aux différents médias de la fiction. On parle d'ailleurs souvent de narration transmédia : « *transmedia storytelling* »⁹³. Cette narration déployée sur plusieurs supports me permet d'envisager de nouveaux horizons, de nouveaux questionnements. À partir de là, mon hypothèse de thèse a dérivé et j'ai décidé de me concentrer sur les questionnements liés à la création de fictions transmédias qui m'apparaissent au final plus intéressantes que l'étude du lien de parenté entre adaptation et cross-média.

Ainsi, cette première analyse de la narration particulière d'un transmédia donne naissance à deux axes qui guideront cette recherche : la créativité de l'auteur et la réception du spectateur, notamment son immersion fictionnelle permise par l'aspect transmédia de la création. Ces deux axes sont évidemment très liés, car c'est, selon moi, la créativité de l'auteur qui va rendre possible l'immersion du spectateur.

Au vu de ces deux axes directeurs de ma recherche (création - réception d'un transmédia), nous avons pu proposer une classification des différents cross-média qui pourrait être résumée par le schéma au verso :

93 La notion de « *transmedia storytelling* » a été abordée par Marsha Kinder en 1993 soit treize ans avant le célèbre livre « *Convergence Culture* » de H. Jenkins qui a popularisé le concept de transmédia. Marsha Kinder, *Playing With Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* (University of California Press, 1993).

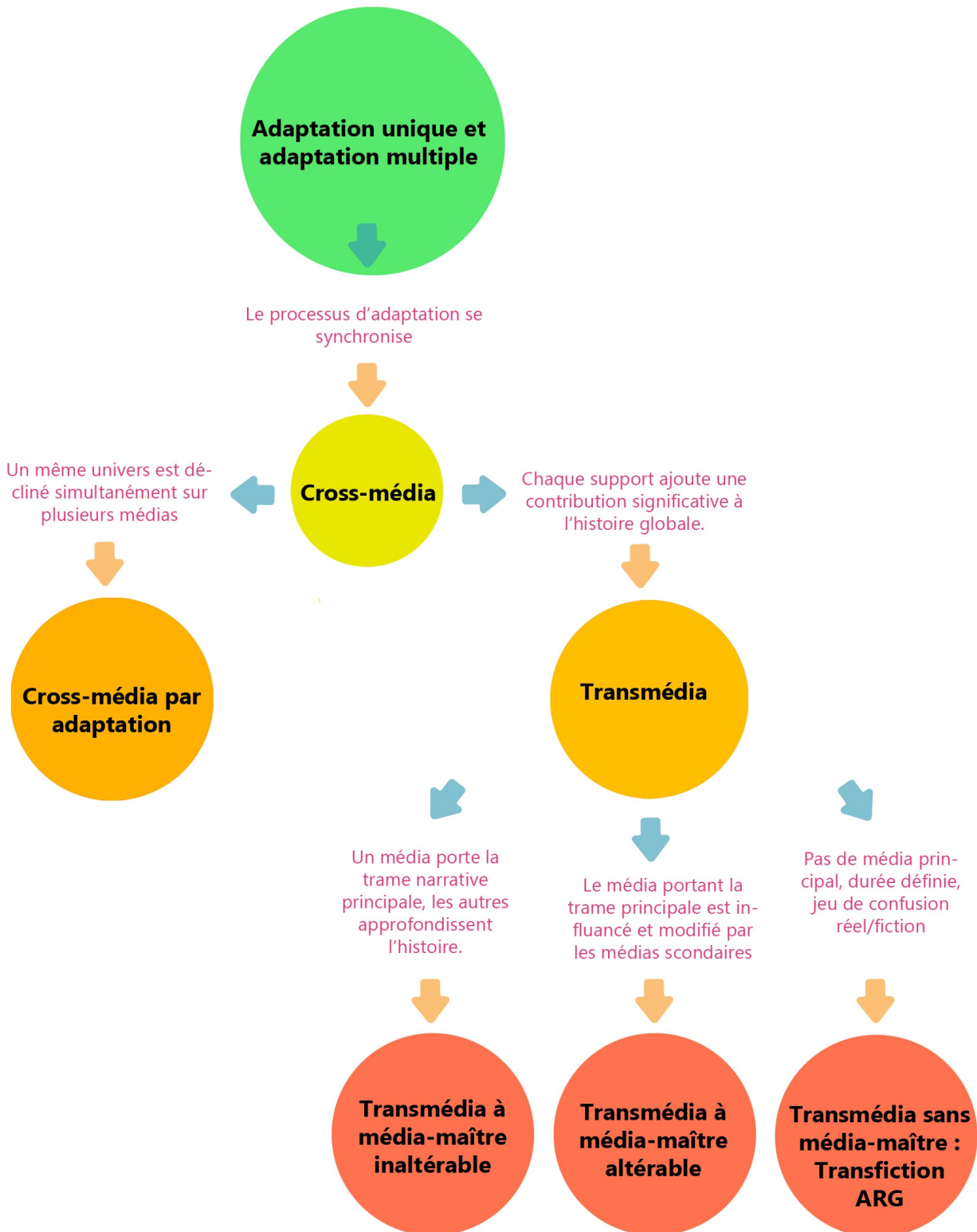


Illustration 43: Représentation de la typologie du cross-média.

Cette classification s'est construite grâce à des allers-retours entre la théorie, la recherche et des créations expérimentales (projets que j'ai réalisés) qui ont pu enrichir mes réflexions. Or, suite à la création de ces projets, je me suis posé cette question essentielle : au fond, qu'est-ce qui est le plus motivant dans la réalisation d'un projet cross-média ? Tout au long de ce mémoire je vais tenter de répondre à cette question, cependant, notons brièvement qu'il semble que la sensation de pouvoir déployer un univers imaginaire à l'infini, le plaisir provoqué par l'impression de pouvoir rendre réel un monde imaginaire et la porosité qu'il est possible de créer entre un univers fictionnel et le monde rigide de notre quotidien qui soient moteur du plaisir de création cross-média. Comme une réponse à cette volonté d'amener les rêves dans notre quotidien, comme une envie de montrer que le rêve est sans doute vrai. Ce dernier point est très important, car c'est aussi ce qui a déterminé les choix de classification des transmédias que je propose dans ce mémoire : transmédia à média maître inaltérable, à média maître altérable et sans média maître.

Dans le cas d'un transmédia à média maître non altérable, il est possible de voir les différents médias secondaires comme des points d'ancrage de la fiction dans une réalité proche du public ; par des supports de son quotidien (téléphonie, etc.), par l'intégration de petits éléments de la fiction dans l'espace réel de vie du spectateur.

Il en est de même dans le cas des transmédias à média maître altérable, mais, en plus, l'altération du média maître sous-entend que les points d'ancrage peuvent avoir, par l'intermédiaire du public ou de l'histoire (narration), un impact sur la fiction portée par le média maître. Ce qui revient à dire que la réalité (le public est réel, certains médias secondaires sont imbriqués au réel) peut influencer la fiction. C'est le premier effet de porosité entre l'univers fictionnel et l'univers imaginaire.

Dans le cas des transfiction, transmédias sans média maître, ce processus est exacerbé au point de tenter de mêler les espaces fictionnels aux espaces réels.

Ce postulat engendre donc la problématique de ma thèse qui est portée par deux hypothèses : premièrement, la réalisation de fictions transmédias favoriserait un renouvellement de la création pour les auteurs, deuxièmement, la création transmédia de l'auteur offrirait au spectateur un nouveau rapport, plus immersif, à l'œuvre fictionnelle.

Ces deux hypothèses génèrent de nombreuses questions tant du point de vue de la création que de la réception ; comment mettre en place une synergie entre les supports donnant naissance à une fiction cohérente et immersive ? Qu'est-ce que ce genre de création apporte à l'auteur, y trouve-t-il un renouvellement créatif ? Le transmédia apparaît comme un moyen d'expression artistique à la fois souple et complexe qui demande une certaine rigueur ; quelles sont les contraintes dues à la

forme transmédia ? La réalisation d'un transmédia exige-t-elle des compétences multiples ? Les fictions transmédiats permettent de développer presque infiniment un univers mental, poétique et onirique ; peut-on considérer que le transmédia répond à un besoin de création immense qui ne se limite à aucun support ?

D'autre part, quelles seront les répercussions de ce type de fiction sur l'expérience du spectateur ? Porteur d'un univers imaginaire dense, complet, dans lequel il est possible de se laisser immerger, ce mode de narration apparu récemment engendre une nouvelle façon de naviguer au sein d'une fiction. Cette manière de naviguer induit-elle un nouvel usage des médias de la fiction ? Par ailleurs, il semble que ces formes fictionnelles inédites, construites autour du spectateur, provoquent une immersion de plus en plus forte du public dans la fiction.

CHAPITRE II

Au croisement de l'art et du transmédia : histoire et émergence d'une nouvelle forme de création

Introduction.

Comme nous l'avons constaté dans la partie précédente, l'apparition de réalisations transmédias résulte de mutations économiques, technologiques et d'usages de notre société ; mais pas seulement, le transmédia est aussi le reflet d'une envie de création des auteurs qui ont vu en lui une façon de transmettre leurs rêves, leurs « illusions particulières »... Or, si le transmédia est lié à une envie créatrice *ancestrale*, nous devrions trouver dans l'histoire des arts les prémises de cette création transmédia. Même si ce sont les évolutions récentes de notre société qui ont permis l'émergence du transmédia comme nous le connaissons aujourd'hui, il semble que l'art¹ et les artistes de toutes époques portaient déjà en eux tous les éléments composant les fondations de la création transmédia. Dans cette partie, nous chercherons donc, au fil des siècles et des artistes à retrouver la trace de ces fondations ancestrales du transmédia dans l'art. Ne paraît-il pas évident que ces petites particularités du transmédia (telles que la volonté d'immerger le public dans un imaginaire, les jeux de porosités des espaces réels aux espaces fictionnels ou encore l'usage de plusieurs médias pour la production d'une œuvre artistique unique) étaient déjà présentes dans la création bien avant l'apparition (ou la démocratisation) du terme de « transmédia » ? Peut-on en déduire que le transmédia offre enfin, à tout auteur, une forme de création multiple dont certains grands artistes ont rêvé il y a des siècles déjà ? Le transmédia apparaîtrait alors comme la forme contemporaine et naturelle d'une émulsion créatrice présente depuis toujours.

C'est enrichi de ces observations sur les prémises de réalisations transmédias, que nous observerons l'apparition des premières créations de ce type, leurs spécificités, et leur importance dans l'émergence d'un éventuel *genre artistique transmédia*. Nous nous pencherons ensuite sur des œuvres transmédias moins connues, mais tout à fait passionnantes, des œuvres d'auteur, des créations qui permettent d'envisager le transmédia comme un outil de création artistique naissant, mais très prometteur.

1 Je ne souhaite pas dans ce mémoire débattre autour des définitions du mot « Art ». J'emploierai donc ce terme dans son sens le plus vaste et le plus élémentaire, car le but de ma réflexion n'est pas de définir ni de redéfinir ce qui est « art » ou ne l'est pas. Nous entendrons donc par « art » ce qui relève d'un processus de création propre à un individu ou un groupe d'individus et qui est un moyen pour l'auteur de partager avec un public sa vision propre d'un monde.

A. Traces du transmédia dans l'histoire de l'art.

Cette partie a pour but de faire un état de l'art de la création transmédia. Les œuvres dites « transmédiées » sont assez récentes et intègrent généralement les nouvelles technologies numériques, cependant le transmédia n'est pas, selon moi, un simple usage intensif de différents médias répondant à une demande du public. Le transmédia c'est avant tout une manière de raconter une fiction, de partager un imaginaire propre. Le transmédia c'est la concrétisation de désirs créatifs anciens ; il permet de plonger le spectateur dans un univers imaginaire, de l'immerger dans un monde autre. Pour cela, il s'opère souvent une hybridation des espaces fictionnels et réels², amenant le spectateur à la limite de la confusion entre ce qui relève de la réalité ou de la fiction. Par ailleurs, comme nous avons pu le constater dans la partie précédente, les transmédiées ont tendance à placer le spectateur au centre de la fiction l'incitant à être plus actif et réactif et parfois à s'organiser en communautés. Ainsi les différents médias peuvent être envisagés comme autant de formes d'arts œuvrant communément à la constitution d'un même espace fictionnel. Face à ces particularités du transmédia, je vous propose dans cette partie un état de l'art thématique, reprenant point par point les piliers fondateurs d'un transmédia. En effet, le transmédia propose une nouvelle manière d'offrir une fiction à un public, *nouvelle*, vraiment ?

1. Le spectateur : immergé, submergé, réactif ?

a. L'immersion³ du public dans une représentation d'un imaginaire.

Quelle que soit la forme transmédia (média maître altérable ou non, sans média maître⁴), les différents médias mis en place ont tous pour rôle d'immerger le spectateur dans la fiction. Ils forment une toile fictionnelle complexe et complète permettant au public de se laisser emporter dans l'univers imaginaire proposé. Ce désir d'ensevelir le public, de l'envelopper de sa vision propre, dans sa représentation du monde fait immédiatement penser aux célèbrissimes fresques de la Chapelle Sixtine⁵.

2 Nous aborderons en détail l'hybridation des espaces fictionnels et réels que permet le transmédia dans la partie IV.

3 Nous définirons plus en détail le terme d'immersion dans le chapitre IV, portant sur les enjeux du spectateur face à une œuvre transmédia.

4 Voir chapitre I.

5 Michel-Ange, Le Pérugin, Sandro Botticelli, Domenico Ghirlandaio, Cosimo Rosselli, Pinturicchio., *Fresques De La Chapelle Sixtine* fresque, 1482 1481.



Illustration 1: Fresques de la Chapelle Sixtine, 1481 - 1482.

On lève les yeux et l'illusion est là, partout. Il faut aussi remettre cette œuvre dans son contexte social et religieux. Lorsque le *spectateur* lève les yeux vers cette peinture en 1482 il ne voit pas l'œuvre d'un peintre, ni la représentation d'une légende ou d'une croyance plus ou moins d'actualité, il voit Dieu, ce Dieu puissant qu'il sait réel. La

religion chrétienne est sa croyance et n'a rien d'un vieux mythe, les fresques qu'il voit sont une représentation d'une vérité qui est la sienne, une vérité abstraite qu'il n'avait jamais vu et qui s'offre enfin à ses yeux. La chapelle Sixtine n'est pas la seule à offrir ce genre d'immersion, on peut observer dans la plupart des monuments religieux nombre de peintures, fresques, vitraux, sculptures représentant différents personnages ou scènes de la Bible. Tout comme dans un transmédia la multiplication des supports accroît l'accessibilité à une fiction, les différentes représentations de la Bible (personnages, scènes, etc.) permettaient de rendre cette grande histoire religieuse accessible à tous (notamment au peuple généralement illettré). La religion chrétienne n'est évidemment pas la seule à illustrer ainsi son histoire, les autres religions offrent aussi de nombreux espaces immersifs représentant différentes légendes ou croyances qui sont parfois proches de la chimère dans leurs représentations.



Illustration 2: De droite à gauche : Danse sacrée du Tibet, représentation (mandala) du dieu indien Ganesh, œuvre bouddhiste d'un monastère du Bhoutan.

Tout comme la structure d'une fiction transmédia, les différents mythes religieux sont souvent formés de différentes légendes qui se recoupent et forment une histoire multiple, intégrant de nombreux personnages et des relations complexes. C'est le cas de la mythologie grecque, par exemple, offrant une histoire qui sera représentée et interprétée par de nombreuses formes artistiques : théâtre, peinture, sculpture, danse, etc.



Illustration 3: Peintures de la grotte de Lascaux, -17000 à -18000 av. J.-C.

En remontant encore dans le temps, on imagine aisément cette même immersion lorsqu'on se met dans la peau d'un des premiers hommes ; emmitouflé dans une fourrure animale dans l'entrée d'une grotte, le feu à quelques mètres de là faisant danser les nombreux dessins, tout autour de lui, sur les parois de la caverne. On peut imaginer le bébé Cro-Magnon s'endormir en rêvant de cette chasse qu'il fera dans quelques années.

Plus récemment, des artistes comme Heike Weber proposent des espaces immersifs artistiques. Des illusions englobantes qui semblent métamorphoser un lieu. Des surfaces peintes pouvant atteindre 600 m², tout autour du spectateur.



Illustration 4: De droite à gauche : Weber, Heike. "Stage for the Opera", 1998 ; "Utopia", 2009 ; "Room 104", 2000, à hotel Centrum Beeldende Kunst Nijmegen, Marker on acrylic paint and vinyl floor, videoloop. <http://www.heikeweber.net>.

Les artistes proposent ainsi aux spectateurs un imaginaire qui leur est propre, mais pas seulement, certaines œuvres figurent une sorte de rêve collectif que l'artiste offre enfin comme une réalité, une simulation d'un rêve, c'est le cas de nombreuses installations de Leandro Erlich.⁶



Illustration 5: Installation de L. Erlich, de droite à gauche : *Swimming Pool*, 1999 ; *Window and ladder*, 2008 ; *Bâtiment*, 2004 ; *Eau molle*, 2003.

Qui n'a jamais rêvé de marcher sur une eau douce et souple, sans se mouiller, qui peut résister à l'envie de se voir suspendu au balcon d'un troisième étage sans aucun risque. L. Erlich, par des jeux ingénieux d'illusions, rend tous ces fantasmes réalité.

6 Leandro Erlich, *Swimming Pool* installation, 1999, The 21 st. Century Museum of Art of Kanazawa, <http://www.leandroerlich.com.ar/works.php?id=48#>. Leandro Erlich, *Eau Molle* installation, 2003. Leandro Erlich, *Bâtiment* installation, 2004; Leandro Erlich, *Window and Ladder-too Late for Help* installation, 2008. <http://www.leandroerlich.com.ar/works.php?id=48#>



Illustration 6: Guelton, *L'Absorption*, 1995.

Dans *L'Absorption*⁷, l'artiste interprète à sa façon un dessin de Mondrian⁸. Le salon que représente ce dessin préparatoire ne fut jamais réalisé. Il est resté à l'état de rêve. Il est juste une idée conservée sur du papier, une idée jamais concrétisée. L'artiste de « *L'Absorption* » s'empare de ce rêve de création et l'adapte dans un espace réel, un espace dans lequel le spectateur peut pénétrer, comme s'il entrait dans l'imaginaire de Mondrian.

Ce jeu de l'immersion du spectateur dans un espace réel empreint de fiction est présent dans de nombreuses installations artistiques interactives. C'est le cas de « *Temporary Distortion* »⁹ qui finit par submerger le spectateur. Cette installation se présente au premier regard comme une simple



Illustration 7: Porte de l'installation interactive : *Temporary Distortion*, 2009.

porte. Je suis ensuite invitée à franchir la porte et à entrer dans une toute petite pièce d'environ un mètre carré. Des voix m'ordonnent de refermer la porte sur moi. Je me retrouve fermée dans ce *placard*, où une musique stridente m'agresse, tout est abîmé, le lambris est taché, brûlé, la lumière vacille puis faiblit. Je remarque alors un trou dans un des murs de *ma* petite boîte. Un trou au niveau des yeux. Je m'en approche et je peux voir d'ici une autre pièce (il s'agit en réalité de la projection d'une autre pièce sur un mur), une pièce qui a l'air vieille avec un escalier en bois grinçant qui descend en dessous de moi ; je sens presque l'odeur de renfermé qui doit y régner. Une jeune femme aux longs

cheveux noirs monte l'escalier. Elle me tourne le dos. Elle monte lentement, très lentement jusqu'à l'étage où je suis. J'appréhende le moment où elle va se retourner, je crains qu'elle n'ait un visage effrayant. Elle se retourne doucement, son visage est simplement pâle. Elle continue d'avancer tout doucement vers moi, et, horreur, elle fixe mon trou de souris, elle avance clairement vers ma cachette.

7 Bernard Guelton, *La Maison Bienert, Scène 19, L'ABSORPTION* installation, techniques mixtes, 1995, Centre d'art d'Ivry.

8 Mondrian, *Dessin pour Un Salon pour Mme Bienert* Gouache et crayon sur papier, 1926.

9 William Cusick, *Temporary Distortion* Intallation interactive, exposition exit 2009.

C'est précisément à ce moment-là que l'œuvre m'a submergée, car, moi qui suis peureuse, pour me rassurer, je n'ai pas pensé « non, Karleen, ne t'inquiète pas, c'est une exposition, ceci est une vidéo », non. La seule idée qui a frappé mon esprit à cet instant c'est « Elle ne peut pas me voir, car le trou est trop petit, et qu'il fait noir là où je suis... ». Je me suis tout de même éloignée un peu du trou, sans pour autant perdre de vue son regard, et il ne m'a fallu qu'un dixième de seconde pour sortir en criant de mon placard lorsque l'installation m'a fait « bhou ! ».

Dans un transmédia et en particulier dans les transmédiés de type ARG, on cherche souvent à submerger ainsi le spectateur, à l'immerger jusqu'à ce qu'il vive cette autre réalité qu'est la fiction.

Ce type d'immersion - ou de submersion - dans un univers fictionnel a tendance à se répandre notamment grâce à des innovations technologiques qui permettent d'immerger physiquement le spectateur dans un espace numérique. C'est le cas des SAS cubes ou des environnements à 360° tel que le dôme « *Satosphère* » récemment créé par l'architecte Luc Laporte à Montréal. Ces espaces permettent d'offrir un nouveau rapport à l'image qui se libère de son cadre pour envelopper le spectateur.

b. L'art incite-t-il le spectateur à s'impliquer dans un imaginaire ?

Dans le transmédia « *The Truth About Marika* »¹⁰, il est question de la disparition d'une jeune femme, sur un fond de complot politique. Les auteurs ont conçu le projet de manière à ce qu'il semble réel aux yeux du public, et ce, dans le but de l'inciter « à lever ses fesses de son canapé », comme le dit l'un des auteurs du transmédia. Il semble d'ailleurs que cela ait fonctionné puisqu'une partie du public a effectivement cru que la dénommée Marika avait réellement disparu¹¹.

Or, cette volonté de rendre le spectateur plus actif peut être observée dans des arts très anciens. Prenons, par exemple, les panoramas des maîtres chinois mesurant plusieurs mètres. Devant ces œuvres immenses, le spectateur est *obligé* de se déplacer pour apprécier tous les détails de l'œuvre. Il crée visuellement sa propre narration, comme s'il se promenait dans un univers peint. C'est le format de l'œuvre qui induit cela, le panorama offre au spectateur une multitude de points de vue. En marchant le long de cette bande imaginaire le spectateur se compose sa propre promenade : il ralentit, regarde un détail puis avance plus rapidement, etc., comme s'il voyageait dans cette représentation du monde.

10 Sveriges Television, "*The truth about Marika*", 2007.

11 Annika Waern et Marie Denward, *On the Edge of Reality: Reality Fiction dans "Sanningen Om Marika"* (DiGRA, 2009), <http://www.transmedialab.org/wp-content/uploads/2010/09/rapport-the-truth-about-marika.pdf>.



Illustration 8: Extrait de : Huang Gongwang. « Dwelling in the Fuchun Mountains », Encre sur Papier, 33 x 636.9 cm, 1354-1279. National Palace Museum, Taipei.



Illustration 9: Ch'iu Ying, Spring Morning in the Han Palace, Encre et peinture sur soie, 30.6 x 574.1 cm, 1552-1500. National Palace Museum, Taipei.



Illustration 10: Détail de Spring Morning in the Han Palace de Ch'iu Ying.

Notons qu'un des panoramas les plus connus, peint par Zhang Zeduan¹², fut adapté en version numérique¹³ en 2010 proposant au public une promenade de 128 mètres de long et des petites scènes animées.

Les œuvres artistiques numériques ont tendance à développer les interactions entre le spectateur et le monde virtuel proposé par l'artiste. Ces œuvres sont très nombreuses, nous pourrions citer parmi elles les

travaux de Jeffrey Shaw : « *The Legible City* » (1988), « *The Golden Calf* » (1994), « *UNMAKEABLELOVE* » (2003), « *T_Visionarium* » (2008)¹⁴ ; de Charlotte Davies : « *Osmose* » (1995) « *Ephemere* » (1998)¹⁵; ou des œuvres moins connues telles que « *Phantasm* » de Takahiro Matsuo¹⁶.

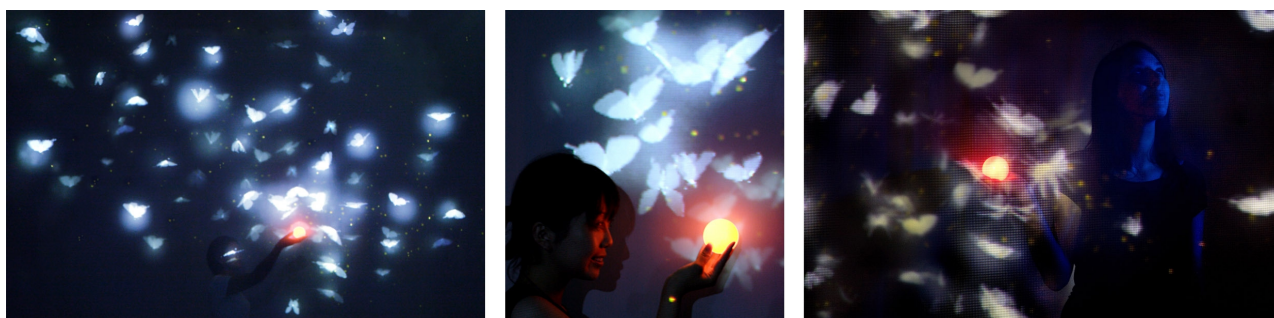


Illustration 11: Photos de l'installation interactive « Phantasm » de Matsuo Takahiro, 2006, Ars Electronica 2007.

12 Zhang Zeduan, *Along the River* peinture, encre, 1127-960, Palace Museum, Beijing.

13 Collectif, adaptation de : Zhang Zeduan, *River of Wisdom : Along the River*, Version Numérique écran projection, 128 x 6.5 mètres (soit environ 30 x l'originale), 2010, China Pavilion.

14 Jeffrey Shaw, *The Legible City* installation numérique interactive, 1988, <http://www.medienkunstnetz.de/works/the-legible-city/>; Jeffrey Shaw, *The Golden Calf* installation numérique interactive, 1994; Jeffrey Shaw et Sarah Kenderdine, *UNMAKEABLELOVE* installation numérique interactive, 2003; Jeffrey Shaw et Dennis Del Favero, *T_Visionarium* installation numérique interactive, 2008, iCinema Research Centre UNSW.

15 Charlotte Davies, *Osmose*, Installation interactive immersive, 1995, <http://www.immersence.com/>. Charlotte Davies, *Ephemere* Installation interactive immersive, 1998, <http://www.immersence.com/>.

16 Matsuo Takahiro, *Phantasm* Installation interactive, 2006, Ars Electronica 2007, http://www.monoscape.jp/works/works_E.html.

Dans ce type d'œuvres artistiques comme dans la plupart des transmédiés, le spectateur a une place particulière, non seulement il n'est plus passif, mais il est au centre du dispositif. On l'incite à avoir un rôle, il est en contact et en interaction avec l'imaginaire qui lui est offert. Et il en devient parfois l'acteur. Ainsi le spectateur n'est pas simplement participant et mobile, il peut prendre des initiatives, créer sa propre expérience sensorielle et fictionnelle au sein de ce morceau de rêve que lui offre l'artiste.

Comme nous avons pu l'observer dans la partie précédente¹⁷, le spectateur, dans un transmédia, sera placé au centre de l'intérêt et très souvent au centre de la fiction dans laquelle il sera invité à participer à une histoire commune. Ainsi, il se crée, au fur et à mesure que des spectateurs s'investissent, une communauté de *fans* qui adhèrent à la fiction. Ce sont les membres de cette communauté qui, tous ensemble, vont faire évoluer l'histoire, comme si l'auteur devenait multiple, comme si la communauté était artiste, comme s'il était possible de s'approprier un imaginaire. Or, le fait que cette histoire soit partagée incite encore davantage le spectateur à s'impliquer, avec les autres, dans la fiction.

Nous reviendrons sur ces différents points ultérieurement, néanmoins il est important de noter que dans un transmédia l'auteur devient souvent multiple. Il y a l'auteur initial qui, notamment à cause de la multiplicité des supports, devra partager son œuvre avec de nouveaux auteurs qui l'aideront à construire la structure transmédia dans son ensemble. Il y aura ensuite les différents acteurs et autres interprètes qui auront souvent un véritable rôle d'auteur du fait qu'ils pourront modifier (improviser) des pans entiers de la fiction. Et enfin, les spectateurs pourront influencer et même construire l'histoire par le biais de différents « activateurs » que nous détaillerons dans le chapitre V. Mais, il est important d'observer que cette multiplicité des auteurs n'est pas apparue avec les créations transmédiés. En effet, on peut penser dès 1925 aux cadavres exquis (texte ou images) inventés par les surréalistes ; ou en 1987, lorsque Jean-Claude Anglade met en place une œuvre¹⁸ qui implique la participation des habitants de Marne-la-Vallée par le biais d'un usage citoyen du minitel.

On peut donc observer des changements de la place de l'auteur, comme s'il y avait un passage de l'auteur unique et intouchable, à l'auteur multiple pour finir par intégrer le public comme auteur. Cela donne une impression d'une désacralisation de la création artistique, comme si tout le monde pouvait s'investir dans une fiction et être créateur au même titre que l'artiste.

17 Notamment grâce aux schémas représentant les différentes structures transmédiés.

18 Jean-Claude Anglade, *Image La Vallée*, œuvre lumineuse avec participation d'un public, 1987.

2. Porosité entre fiction et réalité.

Les artistes ne se contentent pas d'immerger physiquement ou mentalement le spectateur dans une représentation de leur imaginaire, ils jouent à mélanger la réalité et la fiction, intégrant la réalité dans la fiction et inversement. Les hybridations d'espaces fictionnels et réels sont assez nombreuses. Pour une raison qui m'est inconnue, nous aimons, nous, spectateurs, retrouver dans notre fiction des éléments appartenant à notre monde réel, autant que les auteurs prennent plaisir à mélanger les deux. C'est ainsi que l'on peut découvrir avec joie que les pyramides d'Égypte furent en réalité des réceptacles à vaisseaux spatiaux¹⁹, ou encore s'étonner à la vue de la ville de Londres ravagée par des dragons²⁰. Il est intéressant d'observer combien l'intégration d'éléments réels dans une fiction lui donne un attrait particulier. Il est bien plus extasiant, pour le spectateur, de voir Londres ravagée qu'une ville qu'il ne connaît pas du tout. Il est possible que la mise en scène fictionnelle d'un lieu ou d'un objet qui est réel permette d'ancrer l'imaginaire dans du concret et par conséquent de le rendre plus vrai aux yeux du spectateur. Il ne s'agit plus simplement de dragons imaginaires dans une ville imaginaire, il s'agit de créatures surnaturelles que l'on peut voir déambuler près de notre station de métro, dans les rues que l'on emprunte peut-être chaque jour ; la fiction n'est plus une lointaine représentation d'un rêve onirique, elle s'immisce dans notre quotidien, elle pénètre dans le vrai, dans le monde que nous connaissons et qui est notre réalité de chaque jour.

a. œuvres hybridant fiction et réalité ?

- Roman ou réalité ? Performance ou actions réelles ?

Dans son Roman « *Léviathan* »²¹, P. Auster joue à mélanger une personne réelle à un personnage de fiction. Son héroïne est inspirée par l'artiste Sophie Calle. Ce personnage de fiction ne laissera pas l'artiste de marbre « *Il s'est en effet servi de certains épisodes de ma vie pour créer [...] un personnage de fiction prénommé Maria, qui ensuite me quitte pour vivre sa propre histoire. Séduite par ce double, j'ai décidé de jouer avec le roman de Paul Auster et de mêler, à mon tour et à ma façon, réalité et fiction.* »²² Cette réaction donnera naissance à plusieurs œuvres dont le fameux « *Régime chromatique* ». Dans le roman, P. Auster imagine que Maria compose ses repas de façon chromatique : le lundi, elle ne mange que des aliments orange, mardi des rouges, mercredi des

19 Luc Besson, *Le cinquième élément*, 1997.

20 Attraction du parc Walt Disney Studio.

21 Paul Auster, *Léviathan : roman*, trans. Christine Le Boeuf (Arles : Actes sud, 1992).

22 Sophie Calle et Centre national de la photographie, *De l'obéissance*, Doubles-jeux 1 (Arles : Actes Sud, 1998).

blanches et jeudi des verts. Alors que l'écrivain ne va pas plus loin, Sophie Calle s'émancipe du personnage et crée la suite du menu.



Illustration 12: Sophie Calle, Régime chromatique, 1997

Suite à cela, Sophie Calle a souhaité aller encore plus loin : « comment tenter de devenir un personnage de roman [...] j'ai imaginé d'inverser les rôles, en le prenant comme auteur de mes actes. » Il en résulte le projet Gotham Handbook²³ dans lequel Paul Auster écrit un « manuel d'instructions à l'usage personnel de Sophie Calle concernant la leçon d'embellir la vie à New York. ». Sophie Calle réalisera plusieurs actions artistiques (performances) pendant une année en réponse aux instructions écrites par son auteur. Ces échanges entre artistes ont tissé en plusieurs mois un personnage imaginaire étrange, mi-fictif mi-réel, à la fois Maria et Sophie Calle.

D'une façon générale, les performances artistiques permettent souvent de s'interroger sur la frontière entre réalité et fiction, même si ce n'est pas forcément leur but premier. Il se produit une action réelle, parfois incongrue, reflet d'un imaginaire ou d'un questionnement personnel de l'auteur. C'est le cas de la performance de Beuys et du coyote²⁴. Cette performance fait surgir de nombreuses interrogations pour le spectateur : qu'est-ce qui est vrai ou ne l'est pas ? Quels messages, quels sujets sont soulevés ? La performance semble faire naître un espace de fiction hybride, une réalité artificielle, reflet d'un concept mental. L'artiste met en scène des éléments vivants (lui-même et le coyote) ; quoi de plus réel, de plus vrai, que des êtres vivants ? Pourtant la mise en scène surprenante et hors-norme dans laquelle sont prisonniers ces êtres réels, semble relever de la fiction, elle nous livre une réalité bricolée, modifiée, exprimant une idée, un rêve fou, un message complexe de l'artiste. Cela peut nous amener à nous demander, comme B. Guelton, si un usage mis en scène relève forcément de la fiction²⁵.

23 Sophie Calle, Paul Auster, et Centre national de la photographie, *Gotham handbook : New York mode d'emploi*, trans. Christine Le Boeuf, Doubles-jeux 7 (Arles : Actes Sud, 1998).

24 Dans cette performance l'artiste restera fermé 3 jours avec un coyote sauvage : Joseph Beuys, *Coyote performance*, 1974, New York, <http://www.universalis.fr/encyclopedie/coyote-j-aime-l-amerique-et-l-amerique-m-aime/>.

- Mise en scène, mise en réel ?

Braco Dimitrijevic, dans son œuvre « *trptychos post historicus* »²⁶, propose une remise en œuvre de véritables tableaux de maîtres empruntés à des musées, sur l'illustration ci-contre « *La mort de Marat* » de Louis David, 1793. L'artiste confronte à ces peintures originales des objets tangibles qui font sens par rapport à ce que représentent les tableaux. Cela crée une certaine mise en abyme de l'œuvre originale, il s'agit de la « *réinterprétation*



Illustration 13: Photo de l'installation « *Triptychos post historicus* », Dimitrijevic, 1976.

d'une œuvre par une autre »²⁷. La mise en scène remplace l'œuvre dans un contexte réel. Comme si des objets vrais, tout droit sortis du tableau (ici la baignoire et le tissu), agrippaient la peinture l'intégrant ainsi à un espace tangible. Cette disposition ramène l'œuvre picturale dans un autre registre, celui d'objet. On voit un tableau : un cadre, une toile peinte, posés dans une baignoire. Comme un morceau d'imaginaire peint ramené à un espace réel.

Il est possible d'observer cette porosité des mondes réels et fictifs dans de nombreuses installations *in situ* qui sont, en quelque sorte, une mise en scène d'un imaginaire contraint par un décor concret. Ce type d'installation permet de voir un rêve, celui de l'artiste, apparaître physiquement dans des espaces réels. L'artiste nous offre sa participation poétique à un monde tangible, comme dans l'installation d'Ernesto Neto, *Leviathan-Thot*²⁸ qui transforma le temps d'une exposition l'espace du



Illustration 14: Installations *in situ* (de droit à gauche) : « *Leviathan-Thot* » 2006, « *Gandamaison* » 2008, « *Les Deux Plateaux (Les Colonnes De Buren)* » 1986.

25 « *Tous usages mis en scène relèvent-ils de la fiction, qu'ils soient plus concerts, mais suffisamment "médiés" pour que l'on soit susceptible de les envisager comme art ?* » Bernard Guelton, *Archifiction : quelques rapports entre les arts visuels et la fiction*, 1 vols., Collection Arts et monde contemporain 6 (Paris : Publications de la Sorbonne, 2007). p14

26 Braco Dimitrijevic, *Triptychos Post Historicus* peinture, baignoire, tissus et œuf, 1976, <http://www.bracodimitrijevic.com/>.

27 Vous trouverez une analyse de l'œuvre de B. Dimitrijevic dans Bernard Guelton, *L'exposition : interprétation et réinterprétation*, L'ouverture philosophique (Paris Montréal : l'Harmattan, 1998).

28 Ernesto NETO, *Leviathan-Thot*, 2006 installation au Panthéon - Paris

panthéon en un lieu étrange habité par une forme odorante, Tadashi Kawamata²⁹ qui proposa une grotte de bois dans Versailles ou encore les célèbres colonnes du Buren³⁰. (Ill. 14)

- L'imaginaire, la vie et l'art.

La photo peut être envisagée comme une capture du réel, Roland Barthes écrit « *Dans la photographie, je ne puis jamais nier le fait que la chose a été là* »³¹. Pourtant, certains artistes brisent cette idée. C'est le cas de Jerry Uelsmann qui nous propose des photos truquées permettant



Illustration 15: Uelsmann, Jerry. « *Untitled* » Photos, à droite de 1976 et à gauche de 2000. <http://www.uelsmann.net/works.php>.

de substituer la fiction au réel. La photo n'est plus une représentation fidèle du réel, mais un révélateur de l'imaginaire de l'artiste. Comme si l'espace d'un instant le rêve de l'artiste était devenu réalité. Cet instant magique a été capturé : en voici la preuve en photo...

De très nombreux artistes mélangent ainsi le réel et l'imaginaire. Nous pourrions penser aux faux cartons d'invitation à des expositions de Vincent Corpet, Orlan, Hans Haacke, Jeff Koons, Matthieu Laurette entre 1998 et 1999³². Quelques années plus tard, l'exposition *Form follows Fiction*³³ (2001) avait pour but de présenter des œuvres dans lesquels une personne, un objet ou un concept relevait du domaine de la fiction mettant ainsi en évidence plusieurs formes d'intrusions fictionnelles dans l'art. Parmi les œuvres exposées, nous pourrions citer : Tony Smith, *Die*, 1962 ; Marcel Duchamp, *Etant donné : 1. La chute d'eau 2. Le Gaz d'éclairage*, 1946-1966 ; Jonathan Borofsky, *Running Man*, 1979 ; Chris Burden, *Pizza City*, 1996 ; Jeff Koons, *Bear and Policeman*, 1988 ; Paul McCarty, *The garden*, 1991 ; Charles Ray, *Family Romance*, 1993 ; Norman Rockwell *After the Prom*, 1957 ; Vanessa Beecroft, *VB47*, 2001 ; Takashi Murakami, *Hiropon*, 1997 ; Olafur Eliasson, *Your Strange certainly still kept*, 1996 ; Kurt Kauper, *Diva Fiction* (série), 2000.

29 Tadashi Kawamata, *Gandamaison* 5000 caquettes de bois, 2008, Versailles, FR.

30 Daniel Buren, *Les Deux Plateaux (Les Colonnes De Buren)* Marbre blanc et noir, 1986, cour d'honneur du Palais-Royal, Paris, FR.

31 Roland Barthes, *Camera Lucida : Reflections on Photography* (Farrar, Straus and Giroux, 1982). Op. Cit. "Fiction, cognition et médias non verbeaux.," dans *Fictions & médias : intermédialités dans les fictions artistiques*, 1 vols., Arts et monde contemporain 9 (Paris : Publications de la Sorbonne, 2011). p. 20.

32 À ce sujet, voir l'analyse : "Des fictions d'expositions.," dans *Fictions & médias : intermédialités dans les fictions artistiques*, 1 vols., Arts et monde contemporain 9 (Paris : Publications de la Sorbonne, 2011), 75-90.

33 Jeffrey Deitch, ed., *Form follows fiction: [Exhibition, Castello di Rivoli museo d'arte contemporanea]* (Torino (Italie): Charta, 2001).

Il semble, par ailleurs, que les artistes ont de plus en plus tendance à mêler vie réelle et fiction. J. Deitch, explique d'ailleurs que : « *With the increasing confusion between fact and fiction in contemporary life and contemporary art, life is moving closer to art and art is moving closer to life. The aesthetic and philosophical issue raised by the contemporary experience are intersecting with the central issue in contemporary art. The relationship between the constructed reality of contemporary life and the constructed reality of contemporary art is becoming increasingly relevant. A new generation of artists is developing a model of contemporary reality that is as fictional as it is real* »³⁴

Ce rapprochement intéressant de la fiction, de la réalité et de la vie, soulève une interrogation : en admettant que l'art ait tendance à s'emparer des sujets, termes, et problèmes inhérents à la vie, il semble alors inévitable que l'art se saisisse de la fiction qui est de plus en plus présente dans notre vie de tous les jours. Il semble donc naturel que les artistes ramènent dans leur art, volontairement ou involontairement la vie avec la part de réalité et de fiction qu'elle possède. La véritable question devient alors : qu'est-ce qui remplit notre vie de tant de fiction ?

b. Littérature et cinéma de fiction ?

On retrouve souvent une ambiguïté entre fiction et réalité dans la littérature. De nombreuses fictions littéraires se parent de détails ou références qui peuvent sembler superflus, mais qui sont, en réalité, indispensables pour les ancrer dans le réel, les faire paraître vraies, « *qu'importe alors l'infonctionnalité d'un détail, du moment qu'il dénote "ce qui a eu lieu" : le "réel concret" devient la justification suffisante du dire.* »³⁵ De nombreux ouvrages anciens amènent les théoriciens à s'interroger sur la part fictionnelle de toute histoire. Il est souvent très difficile de distinguer ce qui est fiction ou historiographie. Dorrit Cohn fait d'ailleurs remarquer dans son livre « *The Distinction of Fiction* »³⁶ que cette ambivalence est présente dans toute l'œuvre de Marcel Proust, ou encore dans les histoires de cas de Freud.

L'ambiguïté entre fiction et réalité semble aussi être un moteur de créativité littéraire. En 1940, Adolfo Bioy Casares dans son ouvrage « *L'invention de Morel* »³⁷, pose la problématique du choix

34 Ibid. « *Avec la confusion croissante entre fiction et réalité dans la vie contemporaine et l'art contemporain, la vie se rapproche de l'art et de l'art se rapproche de la vie. Les enjeux esthétiques et philosophiques soulevés par l'expérience contemporaine se croisent et aboutissent à l'art contemporain. La relation entre la réalité construite par la vie contemporaine et la réalité construite par l'art contemporain est de plus en plus de circonstances. Une nouvelle génération d'artistes élabore un modèle de la réalité contemporaine qui est aussi fictive qu'elle est réelle.* »

35 Roland Barthes, "L'effet De Réel," Communications 11, no. 1 (1968) : 84–89. p. 87.

36 Dorrit Cohn et Claude Hary-Schaeffer, *Le propre de la fiction*, Poétique (Paris : éd. du Seuil, 2001).

37 Adolfo Bioy Casares, *L'invention De Morel* (10 X 18, 1992).

entre : une machine (l'invention de Morel) offrant une liberté illusoire (fictionnelle) et la prison du réel. En 1944 l'écrivain Jorge-Luis Borges³⁸ aborde, via plusieurs nouvelles, l'ambiguïté fiction et réalité. Ces textes de fiction « suggèrent que si les personnages d'une fiction peuvent être lecteurs ou spectateurs, nous, lecteurs ou spectateurs, pouvons être des personnages fictifs. [...] et que le narrateur et ses narrataires, c'est-à-dire vous et moi, appartenons peut-être encore à quelque récit. »³⁹

La frontière entre fiction et réalité sera plus ébranlée encore en 1981, à la publication de « *Marbot. Eine Biographie* »⁴⁰ dans lequel l'auteur écrit la biographie d'un personnage de fiction comme s'il s'agissait d'une véritable personne. Il y a même des illustrations : une photo du château familial, le portrait du dénommé Marbot par Eugène Delacroix et le portrait de sa mère par Henry Raeburn. Dans ce cas, c'est en quelque sorte une trahison, car le public pense lire une biographie, l'auteur met en place une véritable confusion dans l'esprit du lecteur. La création de cette confusion est très importante, c'est un point sur lequel nous reviendrons souvent en parlant des fictions transmédias et en particulier des transfictions.

En effet, dans ces formes de création, on trouve presque systématiquement cette volonté des auteurs de jouer un tour au public et de lui faire croire à une fiction comme si elle était réalité. Mais peut-on alors vraiment parler de fiction si le public y croit comme si elle était vraie ? Il ne s'agit plus d'épicer une fiction en y intégrant des éléments issus de la réalité, mais de faire passer le faux pour le vrai. C'est ce qui se passa aussi le 30 octobre 1938, lorsqu'une radio américaine diffusa l'adaptation radiophonique par Orson Welles du roman de science-fiction « *La guerre des mondes* »⁴¹. Un grand nombre d'auditeurs, pris au piège (involontaire ?) qui leur était tendu, crurent réellement à une invasion extra-terrestre dans le New Jersey, ce qui provoqua un vent de panique mémorable sur le sol nord-américain.

Quelques années plus tôt, certaines salles de théâtre ou de cinémas employaient pour promouvoir leurs films et spectacles des méthodes immersives et intrusives ; allant ainsi jusqu'à simuler une attaque nazi dans un espace culturel⁴².

38 Jorge Luis Borges, *Fictions*, Nouv. éd. augm (Gallimard, 1974).

39 Cécile De Bary, « Le Trompe-l'œil Image Usée D'un Usage Percequien De La Fiction, » dans *Frontières De La Fiction* (présenté à Frontières de la fiction, Colloque en ligne : Fabula, 2000), 25, <http://www.fabula.org/colloques/frontieres/PDF/DeBary.pdf>.

40 Wolfgang Hildesheimer, *Marbot: a Biography* (Dent, 1981).

41 Herbert George Wells, *La Guerre Des Mondes* (Folio, 2005).

42 Mark Thomas McGee, *Beyond Ballyhoo: motion picture promotion and gimmicks* (Jefferson (N.C.) : McFarland, 1989), p. 11 ; Jan Holmberg, « Ideals of Immersion in Early Cinema, » *Cinémas : Revue D'études Cinématographiques* 14, no. 1 (2003) : 129, doi:10.7202/008961ar.

De nombreux réalisateurs ont mis en scène des fictions dont l'intrigue repose sur l'ambiguïté entre fiction et réalité. C'est le cas dans le film « *L'incroyable destin de Harold Crick* »⁴³ : l'histoire d'un employé du fisc à la vie monotone qui, un beau jour, entend une voix raconter tout ce qu'il est en train de faire et de penser. Il s'agit en réalité d'une romancière en train d'écrire son dernier livre, or, par un hasard incroyable et fantastique, ce qu'elle écrit se trouve être la vie réelle de Harold Crick. Tout le film repose sur cette intrigue, donnant naissance à des scènes amusantes, notamment celle où Harold Crick se présente à une secrétaire incrédule comme « *le personnage du dernier roman de ...* ». Ici, la fiction et la réalité ne sont pas simplement liées, la fiction est réalité.

En 1985, Woody Allen, dans « *La rose pourpre du Caire* », met en scène un élément de fiction faisant irruption dans le réel. Dans ce film, l'héroïne, Cecilia, mène une vie morne et fatigante, sa seule distraction est le cinéma, or, sa vie bascule lorsque le héros du film - qu'elle va voir pour la cinquième fois - sort de l'écran et l'invite à le suivre. Ce film de Woody Allen s'inspire de la pièce de théâtre de 1921 « *Six personnages en quête d'auteur* »⁴⁴ dans laquelle des personnages de fiction interrompent une répétition de théâtre en réclamant que la troupe joue leur histoire, une histoire qui (selon eux) n'est pas fiction, mais leur réalité. Tout au long de la pièce s'opère une mise en abyme entre personnage et personne, entre ce qui relève de la fiction et du vécu, etc. La troupe et les personnages sont en désaccord, le public ne sait plus très bien lui-même où se trouvent les frontières entre la fiction des acteurs et la réalité des personnages.

Une autre mise en abîme est celle présente dans « *La nuit américaine* »⁴⁵, qui est un film dans un film : « *Ferrand (François Truffaut), réalisateur sourd d'une oreille tourne un mélodrame "Je vous présente Paméla"* [qui] raconte la passion amoureuse d'un homme pour sa belle-fille avec qui il s'enfuit. Il sera abattu par son propre fils après que la jeune bru fut décédée dans un mystérieux accident de la route. Alphonse (Jean-Pierre Léaud), acteur immature et capricieux incarne le fils vengeur alors que Julie Baker (Jacqueline Bisset), star anglaise de retour après une sévère dépression qui l'a fait abandonner son dernier tournage, interprète la bru.[...] Autour de ce quatuor d'acteurs gravitent, Liliane (Dani) la petite amie volage d'Alphonse recrutée comme stagiaire qui en pince pour le photographe du plateau [...] »⁴⁶

Ce film nous montre une fiction dans la fiction, mêlant les émotions réelles du tournage aux émotions fictives dans le film « *Je vous présente Paméla* », le tout assemblé dans la fiction globale qu'est le vrai film (« *La nuit américaine* »).

43 Marc Forster, *L'incroyable destin de Harold Crick*, 2007.

44 Luigi Pirandello, *Six personnages en quête d'auteur*, 1921.

45 François Truffaut, *La nuit américaine*, 1973.

46 Extrait du résumé du synopsis disponible sur : [http://fr.wikipedia.org/wiki/La_Nuit_am%C3%A9ricaine_\(film\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/La_Nuit_am%C3%A9ricaine_(film))

c. Quand la fiction emprunte un objet réel.

L'intégration d'éléments tangibles et usuels dans une fiction permet une sorte d'accréditation de l'imaginaire. C'est le cas des cartographies représentant à différentes échelles des espaces de fiction.



Illustration 16: Cartes de fiction de l'univers créé par Philip Pullman : *A la croisée des Mondes*, 1995 à 2008.

Ces cartes permettent au public de se projeter dans l'univers. Comme sur une carte de l'Amérique, il peut pointer du doigt un lieu, un lieu qu'il connaît au travers de la fiction ou même un lieu fictif qu'il ne connaît pas encore. De plus, ces cartes imaginaires permettent au public de vérifier la cohérence des déplacements - ou des stratégies et logiques liées à la géographie - présentés dans la fiction. Concernant l'œuvre « *Metro-Net* »⁴⁷, la justification s'inverse, les stations de métro : œuvres tangibles à la fois réelles (sculptures) et imaginaires (non fonctionnelles) servent à justifier la carte des transports du monde imaginée par l'auteur.



Illustration 17: « *Metro-Net* », M. Kippenberger, plan mondial (fictionnel) et différentes bouches de métro-œuvres à travers le monde.

Le détournement et la réappropriation d'une forme architecturale connue (de la vie de tous les jours) et concrète servent la mise en place d'une œuvre fictionnelle. Toutefois, un trouble se crée entre la station de métro bien connue de tout citoyen (celle du souvenir du public) et l'endroit où ces stations fictionnelles (imaginées par l'artiste) se trouvent : des lieux presque déserts.

Cette œuvre permet aussi de figurer, de mettre à la portée du public, l'idée d'un rêve universel : celui de traverser le monde avec aisance.

47 Martin Kippenberger, *Metro-Net*, installation taille réelle, première station en 1993.

d. Hybridation entre réel et fiction au travers de la technologie.

Plus récemment des innovations technologiques telles que les systèmes de réalité augmentée ont permis aux auteurs d'intégrer leurs créations dans l'espace réel du public. Le système de réalité augmentée permet de superposer à un espace de nouveaux éléments. L'impression que la couche rajoutée colle à l'espace réel se base sur un système de *tracking* (suivi de mouvement) qui permet à l'élément (fictionnel) ajouté de s'intégrer dans l'espace réel en respectant la cohérence spatiale. C'est le cas de l'œuvre « *Sur-Impression* »⁴⁸ qui propose au public une version augmentée de la voûte de la chapelle des Carmélites du musée d'Art et d'Histoire de la ville de Saint-Denis. Un écran mobile permet de révéler au spectateur un monde onirique et poétique.



Illustration 18: « *Sur-Impression* » : Capture d'écran et dispositif, INREV, juin 2009.

La réalité augmentée permet de figurer un imaginaire et de le réintégrer dans le réel. Comme nous le verrons par la suite, c'est une technique que j'ai beaucoup utilisée dans mes projets, mais qui présente un inconvénient majeur : l'illusion fonctionne généralement par le biais d'accessoires (écran, lunettes, etc.) que le spectateur doit porter (ou manipuler) ce qui restreint ses mouvements, son champ de vision, son voyage onirique...



Illustration 19: Photo d'un spectateur manipulant le sable de l'installation « *Mont* », Siggraph Asia 2011.

Le mélange d'espaces réels et virtuels peut néanmoins se faire sans utiliser des procédés complexes de réalité augmentée. C'est le cas de l'installation « *Mont* »⁴⁹ qui propose une interaction à la fois tangible et virtuelle. Le système est assez simple, une eau virtuelle est projetée sur du sable réel uniquement aux endroits les plus creux. La

48 Marie-Hélène Tramus, Pascal Ruiz, Chu-Yin Chen, Anne-Laure George-Molland, Cédric Plessiet., *Sur-Impression*, installation de réalité augmentée, juin 2009, cadre de l'évènement Futur-en-Seine, chapelle des Carmélites du musée d'Art et d'Histoire de la ville de Saint-Denis, FR., <http://www-inrev.univ-paris8.fr/wiki/doku.php>.

49 Hyunwoo Bang et Yunsil Heo, *Mont* installation : sable et projection, 2011, Seoul National University, Art Gallery Siggraph Asia 2011, <http://www.siggraph.org/asia2011/art-gallery>.

projection change en temps réel de sorte que si l'on change la topologie des montagnes de sable l'eau changera de place elle aussi. Cette installation artistique propose une interaction avec le réel (sable) qui a des répercussions sur un élément virtuel (eau). L'absence d'accessoire numérique pour le spectateur et l'intuitivité de l'interaction sont des points forts de cette œuvre. Nous avons tous cette simple manie de laisser glisser nos doigts dans le sable pour créer des formes, ou juste comme ça pour le plaisir de sentir les grains de sable rouler sous nos mains. Cette installation numérique ne perturbe pas ce rapport simple, le public n'est pas accessoirisé, mais cela n'empêche pas l'apparition de forme graphique virtuelle réagissant à nos actions. Cela provoque un jeu à la fois simple et fascinant, le spectateur joue instinctivement avec ce renouvellement poétique de la réalité proposé par l'artiste.

L'évolution technologique permet aussi de plus grandes libertés dans la création des jeux vidéo qui peuvent représenter des univers des plus complexes. Certains jeux proposent des espaces fictionnels (espaces virtuels dans lequel se déroule une aventure fictionnelle), mais qui représentent ou simulent des espaces réels, créant ainsi une porosité entre réel et fiction. C'est le cas dans de nombreux jeux tels que « *Driver* »⁵⁰, un jeu de course-poursuite principalement en voiture qui se passe dans les rues (réelles) de villes américaines (Miami, San Francisco,...). C'est aussi le cas du jeu « *Assassin's Creed* »⁵¹ qui se joue dans la ville de Venise⁵².



Illustration 20: Place Saint-Marc à Venise, de droite à gauche : dans le jeu « *Assassin's Creed* », peinte par Francesco Guardi en 1785, peinte par Canaletto en 1723.

Le joueur se déplace dans un univers virtuel, mais qui est une copie assez fidèle de l'espace réel qu'il connaît éventuellement. Un lien peut donc se faire, dans l'esprit du joueur, entre l'espace de jeu dans lequel il évolue virtuellement (en contrôlant un avatar / personnage de fiction et de synthèse) et l'espace réel de la ville qu'il connaît ou reconnaîtra pour avoir joué au jeu.

50 Développement : Reflections, concepteur : Martin Edmondson, *Driver*, 1998.

51 Développeur : Ubisoft Montréal, concepteur : Patrice Désilets, *Assassin's Creed*, 2007.

52 Francesco Guardi, *La Place Saint-Marc* huile sur toile, 1785, RMN Michèle Bellot. Et Canaletto (Antonio Canal, dit), *La Place Saint-Marc* huile sur toile, 1723, Museo Thyssen-Bornemisza, Madrid.



Illustration 21: Capture du jeu « Medal Of Honor : warfighter », 2012.

Certains jeux tendent même vers un super-réalisme à tel point qu'ils semblent relever davantage de la réalité que de la fiction comme le jeu « *Medal of Honor Warfighter* »⁵³, pour lequel les concepteurs ont réussi à embaucher comme consultants des soldats d'élite issus de plusieurs forces armées⁵⁴ ; créant ainsi un jeu à l'image de la réalité, une version jouable et ludique d'une atroce réalité. Le jeu propose une nouvelle réalité, une réalité numérique. Ces jeux très réalistes posent de nouvelles

problématiques, car ils relèvent plus de la simulation que de la fiction. Actuellement, l'ensemble des productions transmédiâs reste avant tout des fictions, mais la complexité de certains ARG proposant des enquêtes proches de la réalité peut nous amener à nous demander si certains transmédiâs ne relèveraient pas, eux aussi, davantage de la simulation que de la fiction immersive. Néanmoins, C. De Bary pose la question de la figuration réaliste du réel comme simulation ou comme fiction⁵⁵. Son analyse pourrait s'appliquer à certaines œuvres transmédiâs qui trompent le spectateur, qui lui donnent l'illusion d'une réalité. G. Perec écrit « *C'est à l'illusion seule que se réfère le trompe-l'œil et c'est l'illusion seule qui lui confère sa réalité [...] Il s'agit d'un langage [...] qui transpose sur le mur à peindre les signes pertinents de la tridimensionnalité, une sorte de rhétorique de la spatialité fictive* ».⁵⁶ La simulation n'est pas forcément incompatible avec la fiction. Il est donc envisageable que certaines œuvres transmédiâs qui simulent une réalité dans un but d'immersion du spectateur soient toujours considérées comme des œuvres de fictions. Nous reviendrons sur cette question dans la suite de ce mémoire.

Pour conclure, faut-il encore parler de frontières entre la fiction et la réalité ? Ces deux aspects de la vie, ces deux façons de *traiter* le monde qui alimentent la création artistique, semblent non pas s'opposer, mais se mêler, se froter, se rehausser dans une danse créative à la fois complexe et simple par son évidence : réalité et fiction se côtoient naturellement dans la création puisqu'elles se croisent continuellement dans notre vie.

53 Danger Close Games, *Medal of Honor Warfighter*, 2012.

54 Articles du journal Le Monde et de France Info disponibles sur : http://www.lemonde.fr/technologies/article/2012/11/09/sept-soldats-d-elite-americains-sanctionnes-pour-avoir-collabore-a-un-jeu-video_1788326_651865.html et <http://www.franceinfo.fr/monde/jeu-video-des-soldats-d-elite-us-sanctionnes-pour-avoir-collabore-a-medal-796553-2012-11-09>

55 De Bary, «Le Trompe-l'œil Image Usée D'un Usage Perecquien De La Fiction.»

56 Georges Perec et Cuchi White, *L'œil Ébloui* (Le Chêne, 1988), op cit. Cécile De Bary, «Le Trompe-l'œil Image Usée D'un Usage Perecquien De La Fiction,» dans *Frontières De La Fiction* (presented at the Frontières de la fiction, Colloque en ligne : Fabula, 2000), p. 5 et 17

4. Usage de plusieurs médias dans l'art : vers un *art composite*.

Le transmédia m'a séduite par ce qu'il semblait être : une forme d'art multiple, une multitude d'arts rassemblés par le fil commun de la narration d'une fiction. Mais il semble que la multiplicité de formes artistiques dans une seule création n'est pas apparue avec l'engouement pour les fictions transmédias. Il existe depuis longtemps des œuvres articulant plusieurs modes d'expression ou faisant appel à des formes de création diverses donnant naissance à ce que nous pourrions appeler une œuvre composite. J'entends donc par *œuvre composite* une œuvre unique impliquant plusieurs formes d'art sans distinction d'époque, de genre, etc.

a. Influences et inspirations : comment les arts se rejoignent-ils ?

On peut penser que le premier pas vers ces *œuvres composites* fut la rencontre entre différentes formes d'art. C'est à dire, des artistes qui s'influencent et s'enrichissent mutuellement, créant peu à peu des ponts entre un art et un autre. Ces liens créés entre différentes formes d'expression artistique ne constituent pas encore des œuvres transmédias, ni une forme d'art multiple, mais, au confluent de ces différentes formes créatives qui se recoupent et s'influencent, il se crée une dynamique, une émulsion propice à l'apparition de ces *œuvres composites* dont nous parlerons en suivant.

Les influences d'un art à un autre sont très nombreuses, comme en témoignent les nombreuses études de cas de P.Louguet qui, dans son livre « *Sensibles Proximités* »⁵⁷, nous fait voyager d'œuvre en œuvre exposant thématiquement les liens subtils entre cinéma, danse, vidéo-art et installations. Il met en évidence les emprunts d'une forme artistique à une autre (appropriation, influence, réinterprétation, croisements) et les similitudes esthétiques, techniques et poétiques qui rassemblent ces différentes formes d'arts (cadrages, mouvements de caméra, inspiration commune, temporalité, architectures sonores, instant de vie, etc.) ; du film « *The incredible Shrinkin Man* » (L'homme qui rétrécit) de Jack Arnold, 1957 à la sculpture « *Hon (Elle)* » de Niki de Saint Phalle 1966 ; de la « femme-stylet » de « *Fase* », danse contemporaine (Thierry de Mey et A Keersmarker) à la « femme-pinceau » de Yves Klein ; du film « *Sleep* » (durée 6H30) de Andy Warhol en 1963 à « *The Sleepers* » en 1992, installation artistique de Bill Viola. Le Professeur P. Louguet met aussi en évidence les emprunts de genre d'un art à un autre comme lorsqu'il explique que le pré-générique du film « *Mulholland Drive* », ou les films « *très plastiques* » de Jean-Luc Godard s'inscrivent dans le courant de l'art vidéo.

57 Patrick Louguet, *Sensibles proximités : les arts aux carrefours cinéma, danse, installation, vidéo-art*, 1 vols., Lettres et civilisations étrangères (Arras : Artois presses université, 2009). p. 45-51.

De la même façon que nous pensons aujourd'hui le transmédia comme le produit d'évolutions dans l'air du temps, les influences ou croisements étaient envisagés comme le résultat d'une époque⁵⁸ : « À l'époque moderne, les chemins de l'écriture et de la peinture se croisent dans l'imagination [...] En 1907, Stanislavski confie la création des costumes "La vie de Bohème" au peintre Egorov. [...] Meyerhold recourt à Golovine pour "Le bal masqué" et Picasso réalise le rideau de scène de "Parade" de Cocteau, Ballet écrit sur une musique d'Éric Satie, musique qui pour Stravinski est "d'abord de la calligraphie". Dans les années 70 se multiplient, en France, les collaborations entre scène théâtrale et atelier : Chambas et Jean-Pierre Vincent ou Claude Régy, Titina Maselli et Bernard Sobel, Nicki Reiti et André Engel, Roberte Plate et Arias... ».

On pensera aussi aux textes de Baudelaire, Poe, Mallarmé et Flaubert que « sans jamais "illustrer", c'est-à-dire représenter l'action ou le sujet, il [Odilon Redon] excella à rendre par le dessin l'esprit du texte. Ce qu'il appelle "interpréter". »⁵⁹

L'auteur remarque « une volonté forte de subvertir les frontières entre les différents domaines artistiques. »⁶⁰ Au vu de cette observation, l'émergence d'œuvres hybrides relevant à la fois de la peinture, de la musique, de la sculpture, etc., semble inévitable. Le dialogue et les échanges voire les collaborations qui se développent entre des artistes issus de différents domaines ont alimenté cette émulsion propice à l'émergence d'œuvres impliquant plusieurs médias.

b. Émergence d'œuvres composites ?

Les *œuvres composites*, intégrant plusieurs formes d'art, sont très nombreuses. Je ne souhaite pas faire, ici, une liste objective de toutes les créations pouvant être qualifiés d'*œuvres composites*, ni reprendre l'histoire du « *multimédia* », de « *l'hypermédia* », ou confronter les notions « *d'œuvre d'art totale* », d'« *Intermedia* » et d'« *ultramédialité* »,⁶¹ mais simplement livrer quelques pistes,

58 Alphonse Cugier et Patrick Louguet, "Les arts aux croisements," dans *Impureté(s) cinématographique(s) : Cahier n°18* (éditions L'Harmattan, 2007), 7–35.

59 Baudelaire, Poe, Mallarmé, Flaubert : *Interprétations Par Odilon Redon : Textes Et Illustrations* (Paris : RMN Grandpalais, 2011). p. 5.

60 Louguet, *Sensibles proximités*. p. 51.

61 Sur ces sujets voir : Roberto Barbanti, *Les origines des arts multimedia*, 1 vols., Essai esthétique (Nîmes : Lucie éd, 2009). *Fictions & médias : intermédialités dans les fictions artistiques*, 1 vols., Arts et monde contemporain 9 (Paris : Publications de la Sorbonne, 2011). Marina Grishakova et Dr Marie-Laure Ryan, *Intermediality and Storytelling* (Walter de Gruyter, 2010). Dick Higgins, "Intermedia," *The something else newsletter* 1, no. 1, New York (février 1966) : 4 ; Jürgen E. Müller, "« L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision »,» *Cinémas : revue d'études cinématographiques* 10 (2000) : 105–134 ; Jean-Baptiste Touchard et Marc Menahem, *Multimédia interactif édition et production*, 2e édition, Références (Les Ulis Paris : Microsoft press diff. Eyrolles, 1994). Denis Bablet, ed., *L'œuvre d'art totale*, Arts du spectacle (Paris : CNRS éd, 1995). Marcella Lista, *L'œuvre d'art totale à la naissance des avant-gardes : 1908-1914*, 1 vols., L'art & l'essai 2 ([Paris] INHA, Institut national d'histoire de l'art : CTHS, 2006).

aborder différents courants artistiques et intellectuels qui pourraient laisser présager l'apparition d'une forme de création transmédia.

De très nombreux artistes, penseurs et théoriciens ont évoqué l'idée d'*œuvre composite*. Dès le 18^e siècle, le poète Johann Gottfried Von Herder (1744 - 1803) pensa une œuvre d'art « où la poésie, la musique, l'action et la décoration ne feraient qu'un ». ⁶² Denis Bablet écrit que cette idée de rassembler plusieurs arts existait aussi chez Goethe : « Vous trouverez la poésie, la peinture, le chant, l'art dramatique et bien d'autres choses encore. Lorsque tous ces artifices [...] agissent d'un commun accord dans la même soirée [...], il en résulte une fête qu'on ne peut comparer à aucune autre » ⁶³ ; mais aussi chez Schiller (1803), Friedrich von Hardenberg (1772-1801) et C. D Friedrich (1830). Enfin, en 1850, Richard Wagner décrit une union de tous les genres dans une « œuvre totale » ou « commune », c'est-à-dire une création « qui se réalise à travers l'union des arts dans le désir de refléter l'unité de la vie » ⁶⁴. La scène théâtrale peut alors apparaître comme « une scène-tableau, cadre de l'union des arts » ⁶⁵. L'opéra, d'une façon générale, est un art qui intègre de nombreux artistes, interprètes et créateurs, tous représentants de différentes formes d'arts : les peintres et sculpteurs pour certains décors, les couturiers et les stylistes pour les costumes, les instrumentistes et les chanteurs guidés par le chef de chant et le chef d'orchestre, les éclairagistes... L'idée d'*œuvre composite* sera abordée aussi en 1966 lorsque Dick Higgins publie un article sur la notion d'« *Intermedia* » qui d'après lui désigne « une “fusion conceptuelle” entre deux médias différents, le médium étant [...] un langage d'expression artistique quelconque comme la littérature ou les arts visuels. » ⁶⁶ Ce concept de D. Higgins sera approfondi encore au 21^e siècle par Jürgen E. Müller pour qui la notion d'intermédialité est « fondée sur le fait qu'un média recèle en soi des structures et des possibilités d'un ou de plusieurs autres médias. » ⁶⁷ Cette particularité tendrait à simplifier et faciliter le dialogue ou la navigation d'un média à un autre. On peut noter qu'on ne parle plus ici de convergence des arts, mais de convergence des médias. Néanmoins, les médias peuvent être envisagés comme des vecteurs de l'art, rôle qui nous intéresse le plus dans cette recherche.

62 Herder, op. cit. Adolphe Appia, *œuvres complètes* (L'AGE D'HOMME, 1986). p. 440.

63 Bablet, *L'œuvre d'art totale*, p. 20.

64 Préface de Lista, *L'œuvre d'art totale à la naissance des avant-gardes*.

65 Élie Konigson, “De la collaboration des arts à l'union des spectateurs.” dans *L'œuvre d'art totale*, Arts du spectacle (Paris : CNRS éd, 1995), 13 à 18.

66 Collectif, *Arts et nouvelles technologies* (Editions L'Harmattan, 2007). p. 21.

67 Aurélia Lamy et Philippe Useille, “Ecran vidéoludique et journalisme : vers de nouvelles pratiques informationnelles.” no. 34, MEI Ecrans & médias (2012).p. 125.

J. Perriault écrit⁶⁸ qu'en 1970 Pierre Schaeffer regroupe cinéma, radio et télévision sous le terme de « *machines à communiquer* ». Ces machines à communiquer, vecteurs potentiels d'œuvres d'art, forment une toile qui, peut-être, permettra une mise en réseau de création artistique. C'est d'ailleurs ces « *machines à communiquer* » qui seront porteuses, quelques années plus tard, de l'*art télématique* puis du *net art*. Internet a permis une mise en réseau des imaginaires et l'ordinateur devient outil de création artistique. Le théoricien Abraham Moles parle alors de la naissance d'un « *art permutational* ».⁶⁹

On peut relever aussi en 1973 le *narrative art* qui articule deux formes créatives : texte et image. Il ne s'agit pas de simple illustration, le lien mental qui lie le texte à l'image crée une articulation entre ces deux formes d'expression. Deux expositions intitulées *Story* (73) et *Narrative* (74) à New York sont fondatrices de ce mouvement porté par des artistes tel que Le Gac, Boltanski, Corillon, John Baldessari ou Jochen Gerz.

Par ailleurs, il apparaît avec l'émergence du multimédia et de l'hypermédia un renouvellement de la navigation et de la narration pour le spectateur. Nous reviendrons plus en détail sur ce point dans la partie consacrée à l'expérience du spectateur dans une œuvre transmédia. Néanmoins, il est important de noter qu'une des particularités de la narration transmédia est précisément d'offrir au spectateur la possibilité de créer sa propre histoire dans la fiction. Tout comme dans un récit interactif dynamisé par l'hypertexte, dans un transmédia, le spectateur aura la possibilité de créer sa propre navigation, sa propre expérience fictionnelle. Il apparaît ainsi que le multimédia et la navigation hypermédia sont à l'origine de cette subjectivité actante du public très importante dans les fictions transmédias.

Issues de ces différents courants de pensées, d'innovation et de création, de nombreuses *œuvres composites* voient le jour⁷⁰. Nous pourrions citer, parmi elles, l'« *Untitled Event* » en 1952 réalisé par John Cage et Merce Cunningham (danseur, chorégraphe) avec la participation du plasticien Rauschenberg, du pianiste contemporain David Tudor et de quelques lecteurs de poèmes ; ou encore le « *Mixed Media Opera* » de Charlotte Moorman et Nam Jun Paik à la Town Hall de New York en juin 1960. Nous penserons aussi à certaines œuvres issues de la collaboration de Robert

68 Jacques Perriault, *La logique de l'usage : Essai sur les machines à communiquer* (Editions L'Harmattan, 2008). p. 13.

69 Abraham André Moles, *Art et ordinateur*, Nouv. [éd.] rev. et augm (Paris : Blusson, 1990). Op. Cit. Cécile Welker et (Sous la direction de) Bruno-Nassim Abouddar, Cécile Camart, "Quand un média devient un médium – L'utilisation équivoque des technologies d'information et de communication dans la création artistique : le cas du Net art." (mémoire M2, Sorbonne Paris 3, 2010), <http://observatoire-critique.hypotheses.org/430>. p20.

70 L'intérêt de cette partie n'est pas d'en faire une liste exhaustive, mais simplement de notifier leur existence au travers de quelques exemples.

Wilson, artiste plasticien et metteur en scène, avec Philip Glass, compositeur.

Plus récemment, nous pourrions citer un *film composite* de Pierre Huyghe « *This is not a time for Dreaming* » qui, selon les dires de l'auteur, est un opéra de marionnettes, filmé, où sont intégrées des créations musicales déjà existantes d'Edgar Varèse et Iannis Xenakis et des extraits de la chanson « *Le temps des cerises* » (B. Clément) interprété par C.Trenet.



Illustration 22: Extraits du film "This is not a time for Dreaming" de Pierre Huyghe, 2004.

Ce film met en scène les conflits entre Le Corbusier et les responsables de l'université d'Harvard lors de la construction du Carpenter Center. Le tout est inspiré du livre de Eduart F.Sekler, premier directeur et chroniqueur du Carpenter Center. Cette œuvre filmique rassemble donc opéra, film, architecture et musique.

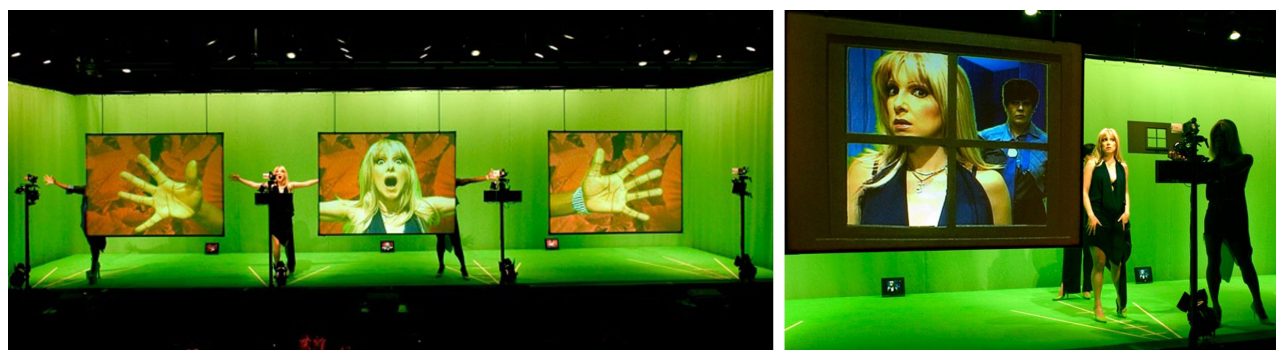


Illustration 23: Extraits de « House of No More », Spectacle total de Caden Manson et Nelson Jemma, 2004.

À la même époque, sera réalisé *House of No More* : « un spectacle total : ni cinéma, ni théâtre, ni vidéo, ni danse... parce que tout cela à la fois [...] Il hérite [...] de traditions artistiques bien assignées mêlant cinéma, vidéo, arts plastiques et art théâtral. Mais évidemment, ce spectacle les transcende toutes dès lors qu'il s'érige en art de subversion des frontières capable de démultiplier les combinatoires entre histoire(s), situation(s) et action(s) [...] »⁷¹

L'existence même de ces œuvres peut nous amener à nous poser une question essentielle dans cette recherche : la création transmédia est-elle l'héritière de tous ces courants artistiques ? Est-elle

71 Louguet, *Sensibles proximités*. p. 52 - 53.

l'héritière de toutes ces réalisations qui rassemblent ou croisent différentes formes d'arts au sein d'une même œuvre ?

J'ai, en effet, constaté une analogie troublante entre l'analyse que fait R. Barbanti⁷² de l'œuvre « *Untitled Event* » de 1952 et l'analyse ultérieure que nous ferons de certains transmédia. Cette pièce de John Cage et Merce Cunningham qui mêla pendant un instant différents arts est une œuvre pilier ; elle est souvent considérée comme le premier happening, alors même que le terme n'existait pas encore lors de sa réalisation. Or, R. Barbanti caractérise « *Untitled Event* » selon sept particularités⁷³ : « *par le choix du contexte* », « *par l'instauration d'un nouveau rapport avec le public* », « *par l'introduction de toute une panoplie d'objets, de matériaux, de gestes et d'attitudes qui appartiennent et relèvent du quotidien* », « *par l'acceptation du hasard, inévitablement relié à ce genre de démarche ouverte* », « *par les modalités d'organisation des "matériaux" [...] qui, justement à cause de la thématization et de l'acceptation du hasard, sont assemblés sous le mode de la superposition* », « *La notion d'artiste professionnel, la capacité technique spécifique et la dextérité qui lui sont propres, est considérée comme désuète* », « *par une nouvelle conception de la temporalité, qui est envisagée d'une façon totalement ouverte* ».

Il se trouve que ces sept particularités peuvent tout aussi bien caractériser les réalisations transmédiats contemporaines, en particulier celles qui sont des transfictions d'ailleurs appelées aussi « *fiction totale* »⁷⁴. Ce rapprochement entre une œuvre symbolique de l'émergence du happening et les réalisations transmédiats actuelles peut nous amener à deux hypothèses : nous pouvons envisager le transmédia comme l'héritier direct des œuvres *composites* et du happening. Mais nous pouvons aussi supposer que tout comme l'œuvre « *Untitled Event* », certaines créations transmédiats sont précurseurs d'un art nouveau, encore innomé : un art transmédia.

Notons que l'œuvre d'art transmédia, s'il en est, diffère de l'œuvre composite par la forme unitaire de cette dernière. C'est-à-dire qu'une œuvre composite reste une pièce unique, qu'il s'agisse d'un film, d'un spectacle ou d'une peinture, les genres artistiques impliqués forment un tout. Tandis que l'art transmédia serait plutôt la mise en relation, par la narration, de différentes œuvres issues de plusieurs formes artistiques. Ainsi l'œuvre transmédia serait une œuvre multiple (un rassemblement de plusieurs œuvres) définie par la mise en relation des formes artistiques. À l'inverse, l'œuvre composite est unique et correspond à une superposition de formes artistiques.

72 Barbanti, *Les origines des arts multimedia*.

73 Roberto Barbanti, « Métamorphoses du médium dans l'art du XXe siècle à nos jours : Multimédialité et ultramédialité. » Texte de synthèse pour le passage HDR (Paris, 2012). Chapitre 5, p. 23 à 25.

74 Se référer à la typologie de la partie I concernant ces différents termes.

Nous verrons, dans la suite, que la création transmédia est aussi l'héritière de l'interactivité apportée par la navigation multimédia. Cependant, nous étudierons au chapitre IV, partie A, 1 que l'interactivité proposée par le transmédia n'est pas la même que celle du multimédia.

c. *Jour de Pluie* : œuvre composite expérimentale.

« *Jour de pluie* »⁷⁵ est un spectacle composite. Ce que je tenais à expérimenter en réalisant ce projet est la façon dont plusieurs formes artistiques (film, danse, installation [dispositif] et musique) peuvent se superposer afin d'offrir au public une représentation complexe d'un imaginaire. L'ensemble des arts mis en œuvre est au service de la petite histoire que nous souhaitions raconter. Une histoire ordinaire d'une jeune femme ordinaire. Notre héroïne, vêtue de noir, parapluie noir, attend un bus, sous la pluie, il fait gris, tout est sombre, lorsque soudain une goutte colorée tombe sur son parapluie. Une goutte surnaturelle, tombée comme une idée folle. À partir de là, le monde change, la jeune femme s'évade, elle saute dans les flaques d'eau créant des gerbes de couleur, les immeubles deviennent peinture, son parapluie noir est rouge, puis elle s'envole, loin de cet arrêt de bus, loin de ce Paris tout gris. Éléphant rose, poissons volants, lapin bleu, château flottant, et plantes étranges croisent son chemin. Mais une bourrasque violente suivie d'une vague immense terrassent le rêve. L'héroïne est renversée, renversée sous la pluie, toujours pas de bus, ses cheveux sont mouillés, son parapluie noir est envolé.



Illustration 24: Extraits du Storyboard du projet « Jour de pluie ». Karleen Groupierre

Pour ce spectacle, une danseuse (réelle) interagit avec un film projeté. Les gestes de la danseuse et les mouvements de l'image sont accompagnés par une improvisation au piano. Le film est lui-même composé d'un mélange d'animation traditionnelle (peinture, en image par image), de photos, d'effets et d'univers graphiques générés par ordinateur.



Illustration 25: Extraits du film projeté en arrière-plan (derrière la danseuse), images générées par ordinateur.

75 Maxime Causeret, Gille Deschaud et Karleen Groupierre. Danseuse : Sibylle Liévois, au piano : Aleksey Ishchenko (improvisations), *Jour de Pluie*, 2012.



Illustration 26: Extraits d'éléments d'animation traditionnelle, intégrés ensuite dans les images générées.

De plus, afin que le spectateur puisse avoir l'illusion que la danseuse est immergée dans l'espace fictionnel du film, nous avons mis en place un système de projection sur tulle qui permet de simuler l'existence d'un premier plan apparaissant devant la danseuse. En effet, nous projetons de façon synchronisée un arrière-plan (opaque) et un premier plan semi-transparent. Semi-transparent, car toutes les zones noires de l'image projetée sur le tulle ne sont pas visibles étant donné que sur ces parties le tulle n'est pas éclairé ou très peu.

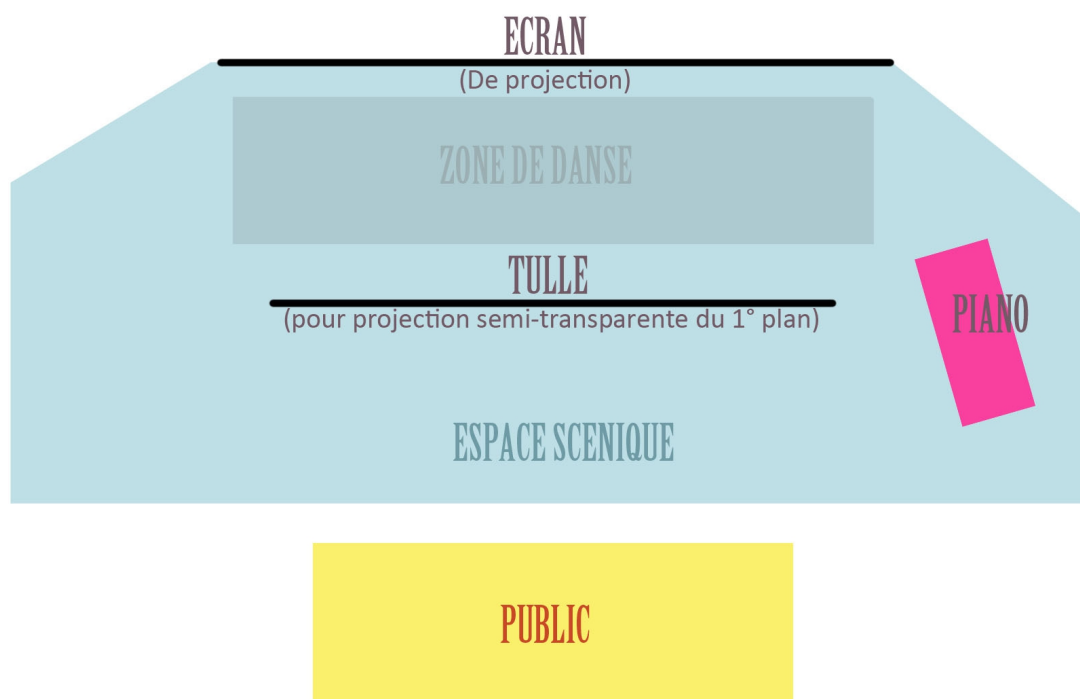


Illustration 27: Dispositif mis en place pour « Jour de Pluie »

J'avais déjà eu l'occasion d'expérimenter cette illusion lors de la réalisation de l'installation de réalité virtuelle « Confessions »⁷⁶. Cependant dans « Confessions » tout le dispositif était plongé dans une pénombre assez forte, tandis que dans « Jour de pluie » nous voulions éclairer la danseuse, mais cela a eu pour conséquence d'éclairer un peu trop le tulle faisant apparaître un voile

⁷⁶ Confession, Karleen Groupierre, Judith Guez, Jeffray Debast, Wissem Boussouda, exposé à l'école des beaux-arts d'Athènes, 2009.

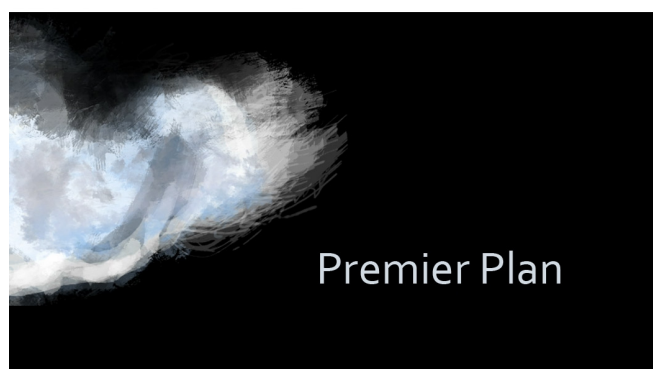


Illustration 28: Extrait des projections simultanées de l'arrière-plan et du premier plan.

blanc sur le premier plan. Le juste équilibre entre la pénombre environnante nécessaire à l'illusion et un éclairage mettant en valeur la danseuse ne fut pas trouvé.

Néanmoins, ce projet m'a permis d'observer de l'intérieur et de voir concrètement cette idée de superposition des arts qui caractérise les œuvres composites.

De plus, c'était très intéressant de rassembler sur une même scène toutes ces intentions narratives, poétiques, musicales et graphiques. C'est un peu comme si tous les arts impliqués dans ce spectacle fusionnaient, donnant naissance à une nouvelle matière porteuse de l'expressivité des auteurs.



Illustration 29: Extraits du spectacle « Jour de Pluie » (images non retouchées) Film disponible sur <http://vimeo.com/35510829>

B. Oeuvres transmédias

L'apparition des créations transmédias a été favorisée (comme nous l'avons abordé dans la partie I) par une culture du multimédia et des évolutions technologiques et d'usages dans notre société actuelle. Mais, comme peut en témoigner la partie précédente, les particularités et spécificités des créations transmédias semblaient déjà présentes, à l'état de germe, dans de très nombreuses œuvres artistiques bien avant l'arrivée du transmédia. Ainsi, les nouvelles pratiques du public et les rêves des auteurs : l'intention de rendre les spectateurs plus actifs, les désirs ancestraux d'immersion fictionnelle, le jeu irrésistible du brouillage entre réalité et fiction, la superposition de formes artistiques ; donnent naissance à cette forme d'art multiple qu'est le transmédia.

Je ne prétends pas faire une distinction précise entre les transmédias qui relèveraient d'une *pure* création artistique et ceux qui seraient des produits trop commerciaux pour être envisagés comme *œuvre d'art*, car l'enjeu de cette thèse n'est pas de discuter de ce qui est *art* ou ne l'est pas, mais plutôt d'offrir au travers de nombreuses thématiques un aperçu du potentiel créatif que permet une œuvre transmédia.

Nous verrons dans cette partie qu'elles ont été les premières réalisations transmédias, ou les premiers projets à l'origine d'un genre de création transmédia. Puis nous aborderons des œuvres transmédias possédant des particularités qu'il me semble intéressant de mettre en lumière. J'ai choisi dans cette partie de ne parler que très brièvement des projets transmédias les plus connus, tels que *The Beast*, *The Dark Night (Why so serious?)*, *Matrix*, *Lost*, *etc.*, pour lesquels on trouve facilement de très nombreux articles, afin de me consacrer à l'étude de transmédias moins connus qui sont souvent des transmédias d'auteurs et méritent d'être davantage mis sur le devant de la scène.

1. Naissance d'un genre transmédia.

Nous aborderons dans cette partie plusieurs exemples de transmédias considérés comme étant les premiers du genre. Nous ne ferons pas de distinction dans cette sous-partie entre des transmédias se revendiquant artistiques et ceux qui semblent être *juste commerciaux* si tant est que de telles créations puissent être *justes commerciales*. Il s'agit donc ici de faire une chronologie des premiers projets transmédias au travers, non pas une liste exhaustive, mais plusieurs exemples de projets significatifs dans l'apparition du genre transmédia. Nous ne ferons pas une étude approfondie de ces transmédias, car notre but n'est pas de proposer une énième analyse de ces projets, mais plutôt

d'en faire ressortir rapidement les points spécifiques. Nous ne reviendrons pas, non plus, sur les romans à énigmes, les adaptations multiples et autres créations originales de fictions immersives abordées dans le chapitre précédent ; nous nous concentrerons sur des projets relevant du transmédia comme l'a défini H. Jenkins.

Les transmédiés de type ARG sont parmi les premiers à voir le jour. Ils sont souvent des versions modernisées du concept de la chasse au trésor perpétué depuis des siècles. En 1988, « *Explora : Time Run* » est un des premiers jeux vidéo qui s'inscrit dans cette lignée. Il incite le joueur à plonger dans une enquête offrant au gagnant un voyage en Égypte, ce jeu se verra renommer pour la commercialisation du titre à l'international sous le nom « *Chrono Quest* ». Il ne s'agit pas d'un transmédia, mais la navigation du joueur et le format des énigmes font penser à ce que seront quelques années plus tard les premiers ARG.

En 1996, le projet « *Dreadnot* » a tout de l'ARG. Il propose une enquête, formée de dix épisodes, diffusée sur le site www.sfgate.com⁷⁷. Il inclut de nombreuses interactions avec des éléments liés au réel, brouillant la frontière entre fiction et réalité : le joueur peut appeler les personnages de fiction qui ont un répondeur, il doit chercher des informations dans le code source du site, échanger des e-mails, consulter des sites internet (véritables et créés pour l'occasion) et même trouver des informations dans des lieux réels à San Francisco. Le tout est ficelé par une intrigue forte, les différents médias et supports de la fiction sont liés par la narration.

En 1999, « *The Blair Witch Project* » inaugure une nouvelle forme de transmédia⁷⁸. Il n'est pas question de jeu vidéo ici, mais d'un film (média maître, porteur de l'histoire principale et inaltérable) qui va emporter le public dans une fiction transmédia, laissant croire que trois adolescents ont réellement disparu. Le doute entre fiction et réalité est soutenu par des médias complémentaires : site internet, faux documentaires, affiches pour retrouver les disparus. Ce film d'horreur témoigne de la puissance de l'imaginaire collectif, il illustre une fiction devenant virale.

La même année sortira « *Matrix* », le fameux projet transmédia étudié par Henry Jenkins⁷⁹. *Matrix* offre une trame principale inaltérable (les films de la trilogie), mais l'univers sera approfondi et renouvelé par différentes autres créations : les courts-métrages « *Animatrix* », deux jeux vidéo

77 Site disponible sur l'archive : <http://web.archive.org/web/20000229151210/www.sfgate.com/dreadnot/index.html>

78 Olivier Godest, « The Blair Witch Project, Une Référence Transmedia ? », *Transmedia Lab*, consulté le 24 janvier 2013, <http://www.transmedialab.org/etudes-de-cas/etude-de-cas-the-blair-witch-project-une-reference-transmedia/>.

79 Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (NYU Press, 2006).

« *Enter the Matrix* » et « *The Matrix : Path of Neo* », un jeu MMORPG⁸⁰ : « *The Matrix Online* », un roman graphique « *The Art of the Matrix* » une série de BD « *The Matrix Comics* » et de multiples créations issues du *fan-art*. Matrix est l'exemple type d'une licence transmédia, un projet pensé pour être supporté par différents médias.

En 2000 sera lancée la série « *Freaky Links* ». Une série dans laquelle les héros s'intéressent à des événements surnaturels et à des légendes urbaines. Les différentes investigations seront complétées et accréditées par des informations mises en ligne sur différents sites internet, dont certains sont ceux des héros de la fiction. Ainsi les deux supports de la fiction (série et sites internet) vont tout au long de la diffusion (octobre 2000 à fin juin 2001), s'influencer et s'enrichir mutuellement. Il s'agit donc d'un des premiers transmédiats à média maître altérable ; c'est-à-dire un transmédia dans lequel le ou les médias secondaires, ici les sites internet et la communauté qui y navigue, ont une influence sur le média maître (celui qui porte l'histoire principale), dans ce cas la série.

En 2001 sera créé un des premiers ARG ayant pour but de promouvoir ou de prévenir la sortie d'un film, il s'agit de « *The Beast* » qui dura douze semaines et qui permit de plonger le public dans l'univers proposé avant la sortie du film « *A.I.: Artificial Intelligence* » de Steven Spielberg.

Toujours en 2001, fut diffusé « *Myster-E* »⁸¹, un jeu vidéo d'enquête produit par Ubisoft, une sorte de version numérique d'un « roman dont vous êtes le héros » qui aurait inspiré Éric Viennot pour la réalisation de l'ARG « *In Mémoriam* » (2003). Ce jeu plutôt classique se base sur des échanges d'e-mails avec un personnage de fiction (Eddie) et l'utilisation de différents sites internet. Le joueur devra aider Eddie, journaliste en voyage en Inde, qui rencontre quelques difficultés imprévues.

Également en 2001, sortait l'ARG « *Majestic* », un jeu PC basé sur la théorie de la conspiration et le Majestic 12 (MJ-12) qui est supposé être un comité secret de scientifiques et militaires créé aux États-Unis en 1947 par décret présidentiel. Ce jeu offrait la possibilité aux participants d'interagir avec la fiction par téléphone, *chat*, SMS, e-mails, fax ou en consultant des sites internet dédiés. Ces différents médias donnaient la possibilité de trouver des indices qui, une fois assemblés, permettaient aux joueurs de reconstruire l'histoire et ainsi d'avancer dans l'intrigue.

2001 fut aussi l'année de création de la célèbre entreprise Ankama (fondée par Anthony Roux, Camille Chafer, Emmanuel Darras) qui sera une des premières entreprises françaises à se structurer de façon à produire efficacement des transmédiats. En effet, la société lancera à partir de 2003 un

80 « *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* », signifiant « jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs »

81 Benjamin Guez, « Myster-E : Menez L'enquête Par Mail, » *LEPOINT.FR*, 1er décembre 2001, <http://web.archive.org/web/20051024045109/http://www.lepoint.fr/pointcom/document.html?did=67175>.

des univers transmédiés les plus denses et les plus complexes, encore en cours de diffusion aujourd'hui. La première pierre de ce château transmédia à plusieurs médias maîtres altérables et inaltérables fut le jeu « *Dofus* » (2003) suivi par une version papier créée par la nouvelle branche de la société : Ankama Édition (2005), puis le jeu « *Dofus Arena* » (2006). Arrivent ensuite la branche Ankama Animation et la série d'animation « *Wakfu* » (2008), et le jeu « *Dofus 2.0* » (2009) puis le jeu de cartes à collectionner « *Wakfu TCG* » (2009). De nombreuses extensions pour les jeux Ankama sont encore diffusées aujourd'hui permettant ainsi de faire évoluer les différents médias en même temps que la trame narrative générale de l'univers.

En 2003, « *In Mémoires* »⁸²(Ubisoft) créé par Éric Viennot marque un tournant dans la réalisation des ARG français. Premièrement ce jeu transmédia peut être considéré comme une œuvre d'auteur pour laquelle le concepteur a pensé, écrit et supervisé chaque élément du jeu et de la fiction. De plus, l'existence de ce projet n'a pas pour but de promouvoir une autre réalisation, il existe par et pour lui-même. Deuxièmement, c'est un des premiers ARG à utiliser des acteurs réels pour incarner des personnages de fiction ; le jeu aura en effet mobilisé 25 acteurs et figurants. C'est aussi un ARG qui offre une place importante au film : « *In Mémoires* » comptabilise 30 heures de *rush* et 45 min de film. Ainsi ce transmédia, en plus des moyens précédemment utilisés par d'autres ARG (SMS, sites internet, messageries vocales), sort de son cadre de jeu pour devenir une création hybride intégrant jeu d'acteurs et film.

En 2004, l'ARG « *I love Bees* » créé par les studios 42 Entertainment⁸³ pour promouvoir la sortie du jeu « *Halo 2* » est un des ARG promotionnels les plus connus. Les studios 42 Entertainment, seront aussi les auteurs d'autres ARG de ce type comme « *Vanishing Point* » pour Vista de Microsoft, « *Dead Man's Tale* » pour la sortie d'un des films « *Pirates des Caraïbes* » de Disney et bien d'autres. De nombreuses sociétés produisent à leur tour des ARG promotionnels. Certains étant plus connus que d'autres comme « *Art of the Heist* » (2005) pour la promotion de l'Audi A3 ou « *The Lost Ring* » pour McDonald's (2008).

Mais 2004 sera aussi l'année de diffusion d'un ARG créatif et original du nom de « *Perplex city* ». Ce transmédia d'Adrian Hon amène une nouveauté plutôt étrange : le recrutement des « *Puppermarsters* » (membres de l'équipe d'un ARG qui ont la responsabilité de certains personnages de fiction et de certains échanges avec la communauté de joueurs) fait lui aussi partie du jeu, il est d'ailleurs effectué par des personnages du jeu. En outre, cette enquête immersive

82 Site officiel : <http://www.inmemoriam-thegame.com/fr/gam1.htm>

83 <http://www.42entertainment.com>

accessible directement sur internet a été lancée par une campagne de presse dans plusieurs pays (Usa today, New York Sun, The Times à Londres, Sydney Daily Telegraph, La Presse de Montréal, L. A. Times, South China Morning Post, Le Guardian). Toutes les annonces parlent d'un artefact archéologique perdu et renvoient sur le site internet⁸⁴. L'aventure peut alors commencer.

En 2006 apparaît un ARG lié à la série « *Lost* » diffusée depuis 2004. Cette série pleine de mystères et de questions se prêtait particulièrement bien à ce genre d'intermède. L'ARG « *The Lost Experience* » sera lancé entre deux saisons de la série pour permettre au public de retrouver l'univers de cette fiction pendant les terribles mois d'attente. Il propose au public d'en apprendre plus sur certains éléments de la fiction⁸⁵ sans pour autant dévoiler la suite de la trame narrative principale. Notons qu'un des créateurs de « *Lost* », JJ Abrams, sera aussi « *impliqué* »⁸⁶ dans la réalisation d'autres projets transmédias ou à tendance transmédia tels qu'« *Alias* » (série, 2001), « *Cloverfield* » (film, 2008) ou « *Fringe* » (série 2008) dans lesquels la fiction est renforcée par des énigmes que le public a pour mission de résoudre. Ces énigmes ne sont pas indispensables pour suivre l'histoire, mais elles permettent aux plus curieux de s'investir davantage et de prendre part à la fiction qu'ils aiment. De nombreux indices, permettant d'orienter le public, sont de petits détails se trouvant dans les génériques ou directement dans les images du film ou de la série.

La même année que l'ARG de la série « *Lost* », la première saison de la série « *Dexter* » (dont nous avons déjà parlé dans la partie I) sera diffusée. Contrairement à « *Lost* », la série « *Dexter* » propose au public de nombreux médias secondaires en même temps que la série est diffusée.

De la même façon, le projet transmédia « *The Truth About Marika* » (2007) est une série télévisée qui fonctionne en synergie avec un ARG. Ces deux supports de la fiction se répondent et s'enrichissent invitant le spectateur à plonger dans une intrigue qui brouille les repères entre fiction et réalité. Il apparaît d'ailleurs que seuls 29 % avait conscience que l'ARG faisait partie de la fiction⁸⁷.

Toutes les séries transmédias n'ont pas pour objectif de perdre le public entre ce qui relève de la fiction et de la réalité, cependant, les différents médias secondaires mis en place autour de la fiction permettent au public d'avoir une sensation de réalité. C'est le cas dans la série « *True Blood* » (2008), l'ensemble du public ne va pas s'imaginer que les vampires de « *True blood* » sont réels,

84 <http://www.perplexcity.com/>

85 Cette ARG permettra au public d'enquêter notamment sur la compagnie aérienne (fictive) Océanic Air et sur l'« Initiative Dharma » (à l'origine d'expériences scientifiques étranges), faisant partie des éléments mystérieux de l'histoire.

86 En tant que créateur ou producteur.

87 Waern et Denward, *On the Edge of Reality: Reality Fiction dans "Sanningen Om Marika."*

mais le public peut jouer à y croire, et observer qu'il existe aussi des extensions de cette fiction dans la réalité (sites internet, interview de membres de ligue *pro-vampires*, etc.)

En 2008 apparaît une des premières séries TV connectées « *Sophia's Diary* ». Nuno Bernardo⁸⁸, auteur de cette série, explique que l'usage des sites communautaires et de la téléphonie mobile dans le cadre de cette série tombait simplement sous le sens. En effet, les adolescentes sont le cœur de cible de cette série ; or les médias utilisés pour prolonger la fiction dans le monde réel sont simplement ceux utilisés sans modération par ce cœur de cible. Il en est de même pour la série « *Clem* » (2010) qui sera diffusée en France deux ans plus tard. Nous y reviendrons ultérieurement, cependant les différents médias d'un projet transmédia s'intègrent dans les usages de la cible, dans ce qui constitue le quotidien du public. On voit d'ailleurs émerger de nombreux transmédiats, à destination d'un public jeune, comme « *Wakfu* » (2010), qui intègrent les supports usuels de leur cible.

En 2009, « *Can you Stop It* », un des premiers ARG français a lieu à Lille. Cet ARG a la particularité d'être lancé à partir d'un événement réel originellement indépendant : une exposition de sculptures géantes. Les auteurs de l'ARG intégreront durant la préparation du projet ces œuvres à leur fiction.



Illustration 30: Banc « réservé aux humains » pour la promotion du film « *District 9* »

Certains projets ont un univers qui se prête bien à une évolution transmédia. C'est le cas du film « *District 9* » (2009), une fiction tournée comme un documentaire qui fait clairement écho à un événement réel : l'apartheid. Sauf qu'ici les exclus sont les aliens... La campagne publicitaire autour de ce film jouait sur cette référence réelle. Aidant le public à s'imaginer que le film qu'il venait de voir était plus qu'un film.

Les fictions transmédiats sont aujourd'hui de plus en plus nombreuses. Elles possèdent plusieurs formes et emportent le public toujours plus loin dans la fiction. En 2012 plusieurs projets sont marqueurs de cette *invasion* transmédia. Éric Viennot, auteur d'« *In Mémoire* », diffuse « *Alt Minds* » (2012), une fiction totale⁸⁹, une enquête immersive invitant les joueurs à retrouver cinq

88 Nuno Bernardo, *The Producer's Guide to Transmedia: How to Develop, Fund, Produce and Distribute Compelling Stories Across Multiple Platforms* (CR Entertainment Ltd, 2011).

89 Éric Viennot, « Du Transmédia à La Fiction Totale, » *Transmedia Lab*, 2012, <http://www.transmedialab.org/storytelling-transmedia/du-transmedia-a-la-fiction-totale/>.

jeunes chercheurs disparus. Tout amène le joueur à penser que l'enquête est réelle.

Les productions transmédiâs gagnent du terrain, la très célèbre série française « *Plus belle la vie* » se couple avec un ARG ; le projet « *The spiral* »⁹⁰ propose une enquête transmédia européenne.

On entend aussi parler de « *Batelers* », une chasse au trésor mondiale exclusivement en ligne. Ce projet s'inscrit dans la lignée des grandes chasses au trésor, mais ce type de jeu peut nous amener à soulever un problème : ce n'est pas parce qu'une personne cherchant un trésor va utiliser des livres, le *web* et autres supports pour ses recherches que la chasse au trésor devient une fiction transmédia. C'est parce que la chasse est scénarisée (comme dans « *Alt Minds* »), et offerte au public sous plusieurs formes (sites internet, vidéos, performances, mails) *via* plusieurs médias porteurs de la fiction qu'elle devient transmédia.



Illustration 31: Photos de la boucherie humaine de fiction pour *Resident Evil 6*, œuvres de l'artiste Sharon Baker.

Les fictions transmédiâs n'ont de limites que l'imagination et la mise en place technique ; tout est possible pour immerger le public dans un univers. Le 29 septembre 2012, une boucherie de viande humaine (fictive) ouvre à Londres pour la promotion du jeu d'horreur « *Resident Evil 6* ». Il est intéressant de noter que ces *morceaux d'humains* sont des œuvres de l'artiste Sharon Baker⁹¹. Il s'agit pour la plupart de viande de porc assemblé que l'on peut acheter et manger...

Le 30 octobre 2012, la fiction envahit certains lieux de la principauté du Liechtenstein⁹². Recréant à échelle humaine, pour ne pas dire à échelle réelle, l'univers de « *Halo 4* ».



Illustration 32: Photo de la « reconstitution » du jeu *Halo 4* au Liechtenstein.

90 <http://www.franceinter.fr/blog-net-plus-ultra-the-spiral-une-serie-transmedia-et-transeuropeenne>

91 Site de l'artiste : <http://www.sharonbakerartist.co.uk/>

92 “Xbox360 Transforme Un Pays Entier Pour Le Lancement De Halo4,” *AFJV*, http://www.afjv.com/news/1780_tournage-halo4-liechtenstein.htm; “[Vidéo] Halo 4 Se Paie Le Liechtenstein,” *Le Journal Du Gamer*, <http://www.journaldugamer.com/2012/11/01/halo-4-evenement-liechtenstein/>.

Ces jeux d'immersion ne sont pas en eux-mêmes transmédiés, mais ils s'intègrent dans des projets multisupports qui proposent au public différentes approches de la fiction ; ils peuvent être une pièce maîtresse dans un transmédia.

L'ensemble de ces exemples de 1996 à nos jours tend à prouver qu'un projet transmédia peut avoir de multiples formes. À l'intérieur des trois catégories proposées dans le premier chapitre (transmédia à média maître inaltérable, altérable ou sans média maître), il peut y avoir des projets hybrides qui basculent d'une catégorie à une autre ou intègrent une des structures dans une autre. De plus, il serait possible de faire une multitude de sous-catégories notamment en fonction de la nature du média maître (série, jeu, film). Certains transmédiés fonctionnent avec une série couplée à un ARG, d'autres mettent en place un jeu en synergie avec une série de bandes dessinées, certains jouent sur une alternance narrative entre une série et un jeu ; les combinaisons sont presque infinies.

2. Des œuvres transmédiats qui nous font rêver ?

Les œuvres présentées dans cette partie sont des transmédiats qui ont la particularité, ou la volonté d'échapper au réel, ce réel dévorant qui nous rattrape toujours. On se retrouve toujours « *sans le vouloir immédiatement dans le réel, dont l'une des fonctions est précisément de réduire tout à du réel* »⁹³. Les projets ci-dessous, pour moi, y échappent peut-être juste un instant, mais un instant magique, presque éternel qui permet de vivre un rêve, de pénétrer une fiction. Ce sont pour moi des œuvres artistiques qui bouleversent le champ de la réalité, des œuvres qui nous invitent à rêver.

Je n'ai pas l'intention de discuter à propos de ce qui est de l'art ou ce qui n'en est pas ; nous nous contenterons de présenter des créations se revendiquant comme œuvres artistiques ou pouvant être perçues comme telles.

Par ailleurs, nous ne ferons pas, non plus, une liste exhaustive de tous les transmédiats qui peuvent être envisagés comme des œuvres d'art, mais nous explorerons différentes œuvres qui chacune à leurs manières nous font voyager dans l'univers propre de l'artiste. Ces créations, de par la multiplicité des formes artistiques les composant, nous offre un voyage hors de ce réel dévorant.

a. « *Les 3 espaces* » (2007 à 2013), une œuvre transmédia avant l'heure ?

« *Les 3 espaces* » est un transmédia complet et complexe, une fiction littéraire réticulaire et cohérente qui se déploie avec le temps sur de nombreux médias. L'auteur a souhaité, dès la création de cette œuvre, mettre en place une histoire, un récit littéraire qui ne se limiterait pas à un livre.

Comme nous le développerons en suivant, ce projet est un transmédia à média maître altérable, c'est-à-dire que l'histoire principale d'où découle tout le reste est portée par un seul média : le texte. Mais altérable, car tous les autres éléments participent à la construction de la fiction et peuvent avoir une influence et des répercussions importantes sur le média maître. De plus, ce transmédia a la particularité de posséder un média maître qui est modulable : un récit composé de plusieurs textes qui peuvent être lus indifféremment, mais qui, rassemblés, racontent une histoire, dévoilent des personnages, et nous livrent des mondes imaginaires très poétiques⁹⁴. Qui plus est, « *Les 3 espaces* » est une fiction évolutive qui perdure, « *un récit qui vit dans le temps* »⁹⁵ et avec son temps. L'auteur explique qu'il s'agit d'un récit en réseau, où les liens narratifs sont nombreux, et non

93 Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Débats (Paris : Éditions Galilée, 1981). p. 37.

94 Vous trouverez la bible narrative des trois espaces ici : <http://www.3espaces.com/indispensable.php?rub=bible>

95 Carole Lipsyc, auteure des *3 espaces*, conférence lors de la « *Journée d'étude PraTIC : Transmédia : quelles traversées des écrans ?* », janvier 2013, Paris.

pas d'un simple récit à choix multiples. C'est un « *récit variable, un récit caméléon, qui change avec chaque utilisateur, à chaque lecteur, avec chaque média à chaque usage. Un récit à lire et un récit à écrire.* »⁹⁶ Ce n'est donc pas une histoire à plusieurs branches, mais un récit multiple et interconnecté qui intégrera ensuite d'autres médias.



Illustration 33: Capture des trois espaces de lecture du récit « Les 3 espaces » sur le site <http://3espaces.com>

Ce récit non linéaire à l'origine de ces multiples œuvres était nommé à sa création « *Odysée espace-temps* ». Il emporte le lecteur dans un univers étrange et fantastique, une uchronie : juste après la Première Guerre mondiale, on découvre l'existence de deux nouveaux mondes. Notre espace de vie est donc divisé en trois espaces : « *Erel* », le monde réel ; « *Kiméria* » la terre des rêves et « *Numer* » l'étendue des idées, une étendue abstraite qui n'est que sensorialité. Chacun de ces mondes est peuplé, par exemple Kiméria abrite les Kimériens qui sont des êtres de chimères. De plus, certaines personnes sont des voyageurs, comme vous, peut-être, des êtres qui par le rêve peuvent accéder aux différents mondes du « *récit des trois espaces* ». Mais il y a aussi des gens avides de pouvoir qui voyagent dans ces univers par la technologie. Il y aura alors confrontation entre les voyageurs indépendants (les rêveurs) et cette organisation.

Différentes œuvres seront réalisées à la suite de l'émergence (en 2001) de ces trois mondes fictionnels. Dès septembre 2002 sera lancée l'opération « *Livre-Bus* » pour laquelle « *quatre bus*



Illustration 34: Billet d'accès aux trois espaces

circulaient et présentaient les quatre personnages principaux du récit. Les textes de ces quatre affiches provenaient d'un livre sériel et tabulaire, composé de segments — à la fois indépendants

96 Extrait du site internet officiel sur <http://3espaces.com/accueil.htm>

et complémentaires — qui s'organisaient en plusieurs niveaux de réseaux »⁹⁷

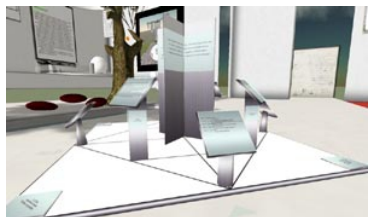


Illustration 35: Installation « Manège poétique » dans Second Life, 2008.

De nombreuses créations bâtissent l'univers et la fiction des « 3 espaces » ; le récit se développe et se déploie sur de nouveaux supports et dans de nouveaux lieux.

En mars 2008, « Les 3 espaces » envahissent les halles à Paris, des extraits de texte sont disposés dans le lieu, et de nombreuses performances et créations artistiques viendront habiter ce moment offrant au public un parcours poétique et sensoriel. Durant l'évènement aux Halles, le public entrera en contact avec l'univers des « 3 espaces » via de nombreux dispositifs : projections, *flashcodes*, bornes interactives, bornes *Bluetooth*, messages audio, récit SMS, récit *mail*, le jeu « *Vortex* »⁹⁸, le jeu du « *Blog voyageur* », une *Flashmob* et une « vitrine de l'innovation ».



Illustration 36: Capture vidéo « Les 3 espaces aux Halles », 2008 : panneaux, performances, danse et flashmob.

Ces différentes œuvres permettaient de créer un véritable lien entre le lieu et la fiction des « 3 espaces ». Ainsi les Halles devenaient à leur tour un espace de fiction, un support d'imaginaire. « Les halles étaient un objet des “3 espaces” créé par les personnages des “3 espaces”, il fait partie de la carte fictive du projet. »⁹⁹



Illustration 37: Capture d'écran du jeu internet « Blog voyageur » ; extraits de la vidéo : performances graphiques et théâtrales, les Halles, Paris 2008.

Ce projet n'est pas construit sur une logique d'adaptation, mais sur un principe d'extension et de diversification. Chaque contribution peut proposer une esthétique graphique différente, chaque œuvre permet de développer l'univers des « 3 espaces », qui prend forme au fil du temps,

97 Carole Lipsyc, *3 ESPACES A LOUIS-LUMIERE : Émergence D'un Dispositif*, Cahier Louis-lumière N°4 (Noisy-le-grand, France, 2007), ftp://ftp2.3espaces.org/espaces/dispositif_3espaces.pdf.

98 Le jeu *Vortex* était un « jeu techno-urbain (ou “pervasif”), “Vortex” proposait d'utiliser les technologies mobiles et les technologies de la ville pour créer une situation immersive. Le joueur entrait dans la peau d'un résistant des 3 ESPACES et infiltrait l'Organisation Mondiale des Arts et Métiers, le XIU. », extrait du site officiel.

99 Carole Lipsyc, auteure des 3 espaces, conférence lors de la « Journée d'étude PraTIC : Transmédia : quelles traversées des écrans ? », janvier 2013, Paris.

permettant à chaque spectateur de créer son propre parcours sensoriel et fictionnel et éventuellement de participer à l'extension de l'univers.



Illustration 38: « Les 3 espaces » aux Halles, Paris 2008, Mots sur le sol de la place carré, performance théâtrale, texte.

Par ailleurs, il est intéressant de remarquer que l'auteur a prévu quatre niveaux de participation pour le public. Cela permet de trier les contributions et de faire une distinction entre celles qui sont « in » (catégorie 1) : complètement intégrées au récit des « 3 espaces » et qui en respectent la bible ; et celles qui sont « off » (catégorie 4) hors contexte, ou lointainement reliées au récit principal. Cette catégorisation des différentes contributions du public permet à l'auteur de conserver la cohérence de la création, ce qui est indispensable pour que l'œuvre garde une unité. Notons que l'harmonie entre les différents pans d'histoire sur divers supports est un des points essentiels pour un transmédia, car l'œuvre transmédia doit avoir une intention claire et l'exploiter de façon cohérente sur différents supports.

Dans les « 3 espaces », c'est toujours, au final l'artiste, Carole Lipsyc qui décidera du degré d'intégration des contributions. Elle se définit elle-même comme auteur et artiste de cette œuvre qu'elle partage avec le public, mais, quoi qu'il advienne, le choix lui revient. « *Les 3 espaces, c'est une œuvre, mon œuvre* »¹⁰⁰. L'artiste-auteur d'une œuvre transmédia aura donc aussi un rôle de chef d'orchestre, s'assurant de la cohérence de l'ensemble.

100 Carole Lipsyc, auteure des *3 espaces*, conférence lors de la « Journée d'étude PrATIC : Transmédia : quelles traversées des écrans ? », janvier 2013, Paris.

b. Une œuvre devenue transmédia : Hotel (2008 à 2012)

En 2008, Benjamin Nuel réalisa « *L'Hôtel* », une œuvre numérique interactive en 3D temps réel, mettant en scène des personnages militaires, mais flegmatiques et dans un contexte très anodin, ce qui crée un paradoxe assez surprenant. Margarita Balzerani fait remarquer que « *ces antihéros [...] révèlent un mal de vivre, qui s'apparente aux personnages du cinéma de Michelangelo Antonioni. La solitude, l'errance, l'incommunicabilité ; souvent en marges, les protagonistes des œuvres de Benjamin Nuel manifestent sans complexe une certaine indifférence.* »¹⁰¹ Cette installation n'a pas pour ambition de développer une histoire, mais de permettre au spectateur d'évoluer dans un monde virtuel, d'explorer l'espace créé et d'observer les personnages dans des tâches très banales. Dans cet univers virtuel, aucune action ne prend le premier rôle, c'est un moment d'arrêt qui permet au spectateur de découvrir un espace. Mais ce projet sera amené, avec l'aide de l'équipe d'Arte, à se répandre sur d'autres supports. Néanmoins, Benjamin Nuel explique : « *Ce qui amène le développement sur un autre support est un désir artistique.* »¹⁰² L'auteur n'avait pas d'intention de narration dans la première installation. C'est donc ce qu'il a souhaité développer sur un nouveau support, il en découle une série *web* de dix épisodes.

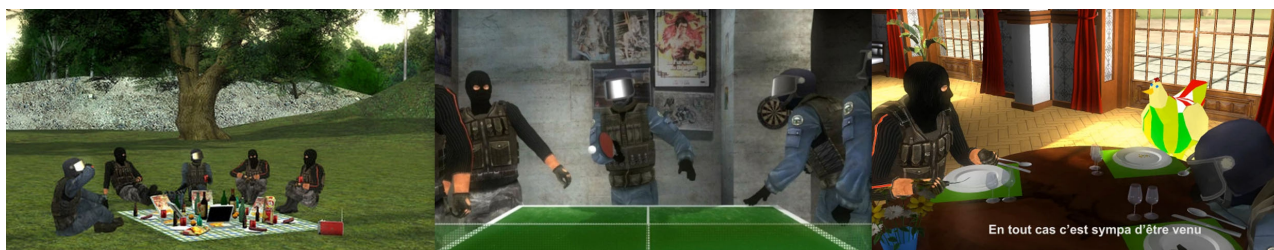


Illustration 39: Extraits de la web-série « *Hotel* », 2012.

Mais l'idée d'une série ne suffisait pas à répondre au désir artistique de Benjamin Nuel, il souhaitait aussi offrir au public une dimension interactive, c'est ainsi que la série fût accompagnée d'un monde virtuel en ligne évoluant chaque semaine en même temps que la sortie du *web*-épisode.

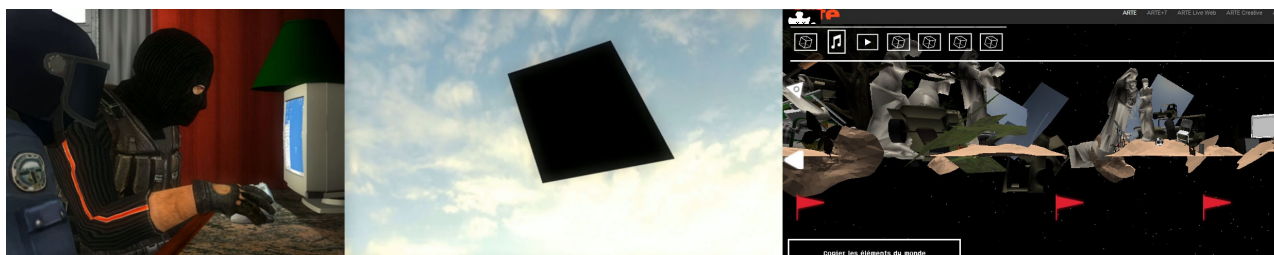


Illustration 40: Captures du monde virtuel « *Hotel* » synchronisé avec la web-série « *Hotel* ».

101 Correspondance privée (*mail*) entre membres de l'association OMNSH (Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines).

102 Benjamin Nuel, conférence lors de la « *Journée d'étude PrATIC : Transmédia : quelles traversées des écrans ?* », janvier 2013, Paris.

Le spectateur peut donc naviguer de la série au monde en ligne. Le monde virtuel lui permet de visiter le lieu de vie des soldats, d'observer des scènes de vie, d'assister à des discussions et de redécouvrir l'épisode d'un autre point de vue. Le spectateur a accès à tout un monde en hors-champ de l'épisode. L'auteur insiste sur le fait que le monde virtuel proposé en parallèle de la série n'est pas un jeu vidéo, mais un espace d'exploration. En fonction des épisodes, certaines zones du monde virtuel étaient accessibles ou pas au public.



Illustration 41: La disparition du monde, Extrait de « Hotel ».

Le transmédia « *Hotel* » combine série et monde numérique pour mettre en scène la disparition du monde dans lequel évoluent les personnages. Pour finir, le monde en pleine destruction laisse place à un espace vide et noir dans lequel les personnages tombent. Dans le monde virtuel, on ne trouvera plus que ce grand espace noir, mais parsemé d'îlots qui constituent les archives du monde disparu. De plus, depuis la fin de la série (12-12-2012), le public peut ajouter des éléments (images, vidéo, etc.) au monde virtuel (ou à ce qui en reste) et dupliquer les éléments qui s'y trouvent. L'idée de l'auteur est que l'expérience n'ait jamais de fin, les objets ajoutés ou dupliqués par le public s'éloignent lentement du centre de l'espace virtuel dans un mouvement d'expansion. Le monde virtuel demeure comme une mémoire de ce projet transmédia éphémère.

c. Univers transmédia poétique et onirique : « Emotein ».

« Emotein »¹⁰³ (2009 à 2013) est une création transmédia artistique se basant sur le principe selon lequel les larmes pourraient contenir une mémoire des émotions. À partir de cette idée se crée un univers à la fois poétique et poignant. « *Après avoir quitté la Terre, l'eau quittera les Hommes. À force de spasmes et de sanglots, les larmes, les premières, fuiront la sécheresse des cœurs. Impuissants, leurs yeux arides tournés vers le ciel, les Hommes assisteront au départ irrémédiable des larmes en convois de nuages emportant avec elles leurs trésors d'émotions.* »¹⁰⁴ Photos, films, musiques, objets - sculptures, rencontres réelles, pièce de théâtre et livre tissent un univers poétique et onirique, réceptacle potentiel de plusieurs histoires.

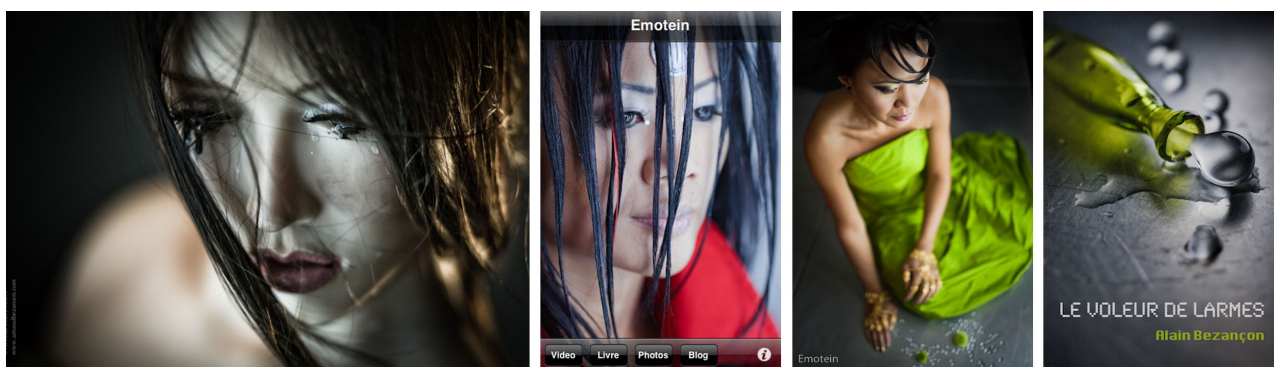


Illustration 42: Extraits du transmédia « Emotein », photos, application mobile et couverture du livre.

De cet univers découlent donc plusieurs créations : le livre nous raconte les aventures d'un voleur de larmes dans l'univers d'« Emotein », c'est-à-dire un voleur d'émotion, dans un monde où le commerce de larmes et une industrie florissante. Les autres créations permettent d'approfondir et de concrétiser visuellement l'univers dressé. Il s'agit donc d'une œuvre transmédia à média maître non altérable. L'histoire principale (nourrie par l'univers conceptuel, non narratif) est portée par le livre « *Le voleur de larme* », mais l'univers d'« Emotein » s'étend bien au-delà de cette histoire et c'est ce que prouvent les différentes créations (supports secondaires) autour du conte. Il n'y aura pas de répercussions narratives entre ces extensions de l'univers et le livre, mais chaque création, chaque sculpture, chaque photo tend à rendre l'univers plus concret pour le public. Néanmoins, il est important de noter que, même si le livre porte actuellement le pan d'histoire (narration) le plus abouti, l'artiste n'a pas conçu le livre comme élément principal de son œuvre transmédia. Il a conçu un univers global et toutes les réalisations représentant ce monde imaginaire ont la même valeur. Elles permettent toutes de concrétiser l'univers, de le rendre plus vraisemblable, plus intégré au réel.

103 Voir l'article d'Alain Bezançon, « Emotein : Essence De Pure Émotion Entre Fiction Et Réalité à La Frontière Du Transmédia. », *Transmedia Lab*, <http://www.transmedialab.org/etudes-de-cas/emotein-essence-de-pure-emotion-entre-fiction-et-realite-a-la-frontiere-du-transmedia/>.

104 Extrait du site officiel : www.emotein.fr

d. Des œuvres transmédiatiques subversives ?

L'artiste, Paolo Cirio a créé une œuvre liée à l'idée de la montée des eaux (due au réchauffement climatique) : « *Drowning NYC* » (2010), qu'il définit comme « *Recombinant Fiction* ». Pour cette œuvre, l'artiste a pensé une société la « *Future Water Proof Corp* »¹⁰⁵ dont un des slogans est « *We view rising sea levels as an asset* »¹⁰⁶.

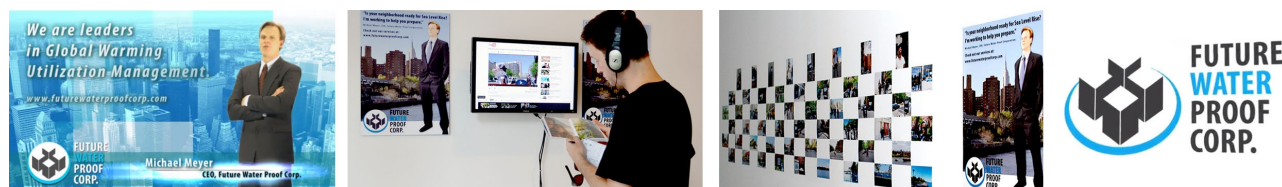


Illustration 43: Extraits de vidéo et installation de l'œuvre transmédia « *Drowning NYC* », 2010

Il a créé en partant de ce concept vidéos publicitaires, logo, site internet, affiches, etc. Même si ce transmédia met en place une fiction plus conceptuelle que narrative, une fiction qui n'est pas fédérée par une histoire centrale, il propose au public un concept fictionnel complet et accrédité grâce à l'existence de différents médias. Il s'agirait donc plutôt d'une transfiction (transmédia sans média maître), une fiction dans laquelle chaque média a la même importance, une fiction construite par la somme de ces différentes créations sur plusieurs médias.

De nombreux artistes utilisent de multiples supports pour rendre réel (ou presque) un concept fictionnel. Il s'agit bien d'œuvre transmédia, car les différents supports cohérents entre eux créent le concept fictionnel, mais ces œuvres ne sont pas soutenues par une histoire. Par conséquent, il ne s'agit pas de *transmédia storytelling*, mais plutôt de concept transmédia. C'est le cas de l'œuvre « *Hello* », du collectif H5, qui n'est pas centrée sur une narration permettant de construire une histoire, mais qui fait naître via de multiples médias une marque fictionnelle créée en 1797.

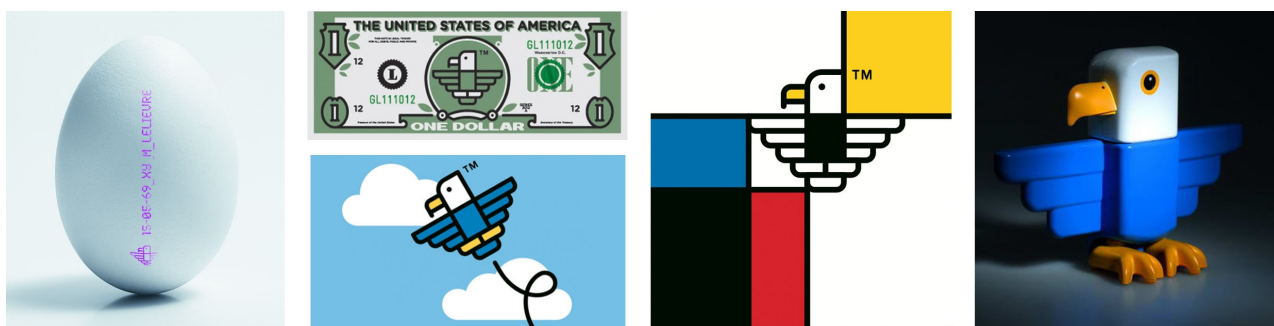


Illustration 44: Différentes créations de la marque fictionnelle « *Hello* », collectif H5, 2012.

105 Site officiel (fictif) : <http://futurewaterproofcorp.com/index.php>

106 Qui peut être traduit par « Nous considérons la montée des eaux comme un atout ».

L'œuvre transmédia « *Occupy Olympus* »¹⁰⁷ (2012) se base elle aussi sur une critique d'un système économique et communicationnel. Pour cette œuvre, deux jeux différents fonctionnent en symbiose.

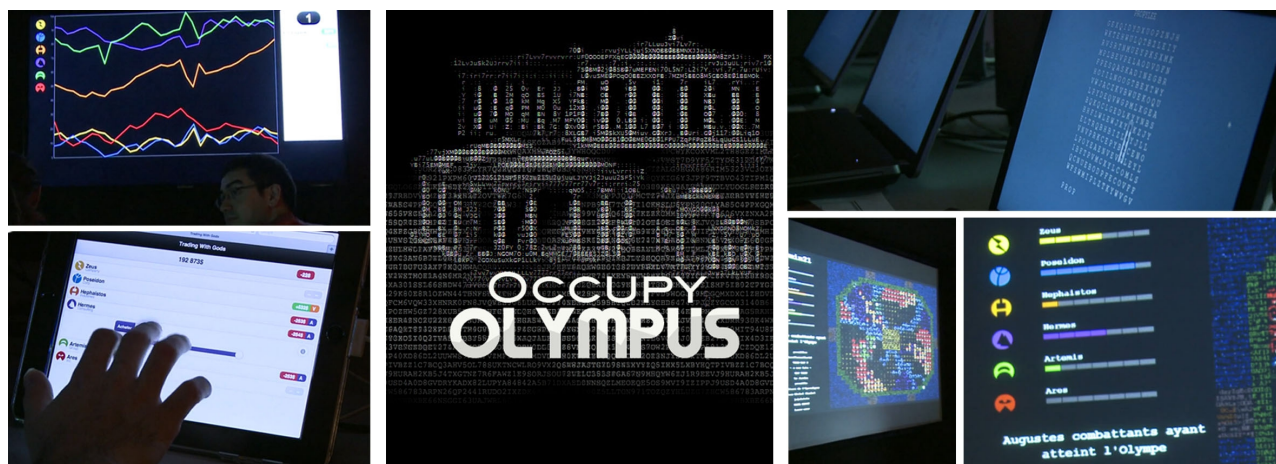


Illustration 45: Extraits du transmédia « *Occupy Olympus* », de droite à gauche : jeu 1, affiche et jeu 2.

« *La crise financière rencontre la mythologie grecque. Occupy Olympus vous propose un choix : devenir un trader et faire partie des 1% en spéculant sur les valeurs boursières divines, ou se révolter contre les dieux et tenter de prendre l'Olympe à travers un jeu de piste en ASCII art. Deux camps et deux jeux, qu'a priori tout oppose et qui pourtant influenceront l'un sur l'autre en temps réel.* »¹⁰⁸ Dans ce projet, les deux médias mis en symbiose sont de même nature (deux jeux), et leur valeur narrative, leur importance dans la fiction ludique qu'ils construisent sont de mêmes importances. L'un ne fonctionne pas sans l'autre. Nous sommes donc plutôt face à une transfiction (selon la définition de C.Dena), il n'y a pas de média maître, chaque création fait partie d'un tout. Notons tout de même qu'un spectateur peut, dès le départ, choisir un champ et donc ne jouer qu'à un jeu. Le parcours d'un spectateur unique ne sera donc pas transmédia. Cependant, chacun des deux jeux ne pouvant pas fonctionner sans l'autre, à l'échelle de la *communauté-spectateur*, l'expérience est transmédia : « mon jeu réagit aux actions réalisées par d'autres joueurs sur un autre jeu ».

107 Collectif (Nicolas Jaujou, Arthur Prudent, Rémi Boutin, Emmanuel Aubert, Adrien Marchand, David Duriot, Jean-Luc Potte, Marine Desmolin, Clément Duquesne, Danielle Conde, Morgane Berthou), *Occupy Olympus*, 2012.

108 Texte de présentation officiel : www.occupy-olympus.com

e. L'amour transmédia.

« Marie Je T'aime »¹⁰⁹ (2011) est un projet transmédia expérimental français composé d'une série de vidéos, performances, installations, et participation du public *via* des œuvres collectives et des sites communautaires comme Facebook ou Twitter. Tous ces médias se veulent de questionner l'état amoureux, voire obsessionnel, d'un Homme. L'artiste questionne le public, « Jusqu'où peut-on aller par amour ? » et il alimente le débat en réalisant de nombreuses créations, plus de 45 œuvres ou performances, en tout.



Illustration 46: Extraits de créations réalisées par l'auteur et par le public pour le transmédia « Marie Je T'aime ».

Ce transmédia peut être considéré comme une transfiction, aucune forme de création particulière, aucun média n'est porteur d'une trame narrative principale, mais tous contribuent à former la fiction de l'auteur, tous illustrent l'état de folie amoureuse que l'auteur a souhaité mettre en évidence. Il semble que le sujet se prête assez bien à ces différentes dérives de supports. En effet, les amoureux ont toujours su déclarer leur flamme de façons variées, poétiques, intenses ou déchirantes.

Ce concept de l'amour transmédia sera d'ailleurs repris en 2012 avec « Ela & dimitri in transmédia love » dans lequel « les artistes ont souhaité évoquer l'aspect intemporel et omniprésent de l'amour. Les pièces ont été organisées comme des séquences suggérant une histoire d'amour réelle, où Ela & Dimitri franchissent la barrière de leur représentation narrative. C'est cet environnement qui a été proposé au public et dans lequel il pourra interagir. »¹¹⁰

109 Site qui rassemble toutes les œuvres créées dans le cadre de *Marie Je T'aime* : <http://www.mariejetaime.fr/>

110 Extrait du site officiel : www.elaetdimitri.com

f. Quand le transmédia donne naissance à une créature.

« *Polymorphe* »¹¹¹ (2012) est une œuvre poétique et onirique au sein de laquelle plusieurs œuvres s'influencent. C'est, cette fois-ci aussi, une transfiction, chaque support est porteur de la fiction au même titre qu'un autre. Cette œuvre transmédia associe une installation interactive, une maquette robotisée, un site internet et une application mobile dans le but de donner naissance à une créature surnaturelle.

Pour le public, cette œuvre offre une « *expérience interactive ludique centrée sur le passage du virtuel au matériel, et vice-versa. Devenez le protecteur d'une créature virtuelle et guidez-la tout au long de sa croissance ; des tweets en guise de nourriture l'aideront à se développer. Allez ensuite à la rencontre de votre créature en l'invitant dans le monde réel grâce à la technique du ferrofluide.* »¹¹²



Illustration 47: Extraits de l'œuvre transmédia « *Polymorphe* » : affiche, installation interactive, application mobile et maquette robotisée avec ferro-fluides.

Cette fois-ci, encore, pas d'histoire *pré-écrite*, mais une histoire personnelle que chaque spectateur crée au contact de sa créature. Une histoire unique qui se vit par l'intermédiaire de différents médias (installation interactive, application mobile, sculpture robotisée) et qui est influencée par la vie du spectateur (par l'intermédiaire des données numériques personnelles dont se nourrit cette créature imaginaire). Cette œuvre offre au spectateur une expérience transmédia à la fois riche et poétique, à la fois imaginaire, mais aussi très concrète, notamment grâce à la sculpture qui est un assemblage d'objets réels permettant de matérialiser (avec les ferrofluides qui peuvent prendre de multiples formes) l'être chimérique créé. De plus, l'installation interactive nécessite la présence physique du spectateur et lui permet d'interagir avec sa créature. Elle permet aussi de concrétiser l'expérience fictionnelle liée à la naissance de cet être imaginaire.

111 Collectif (Carole Arrat, Ouali Chabi, Florian Denys, Florent Blachot), *Polymorphe*, 2012.

112 Texte officiel de présentation de l'œuvre lors de l'exposition au CNAM, Paris en décembre 2012.

Conclusion.

Nous le supposions déjà dans le chapitre précédent, mais cette idée se confirme dans cette partie : le transmédia n'est pas une invention, c'est une évolution naturelle, une réponse pratique à des désirs de créations ancestraux. Nous avons pu observer que de nombreuses œuvres parfois très anciennes étaient déjà porteuses de ce qu'est aujourd'hui la création transmédia. Notamment l'art religieux qui offre, tout comme le transmédia, une multiplicité de formes de création. Cela n'est pas fortuit ; une religion est portée par une communauté, une communauté qui croit en quelque chose (fiction ou pas, ici n'est pas la question¹¹³). Comme les *fans* d'un transmédia, cette communauté religieuse est bercée par une histoire complexe qu'elle interprète et réinterprète pour que tous puissent partager cette croyance, mettant en scène de nombreux personnages et des relations conflictuelles. Qui plus est, le tout est cohérent et forme une sorte de tissu commun, tout comme les différents supports d'une fiction transmédia. On pourrait ainsi s'aventurer à dire que les premiers transmédiés furent ceux des arts religieux, ces arts qui représentent simultanément et sur de nombreux supports des histoires toutes liées à un même univers...

Il est intéressant aussi de remarquer, dans de très nombreuses créations, la façon dont la fiction vient presque systématiquement pimenter un réel qui peut sembler ennuyeux et morose. La fiction apparaît soudainement en réponse à un besoin universel de briser la morosité quotidienne, elle rehausse le réel. Pour le spectateur, c'est comme si la vie de chaque jour n'attendait que ce petit incident fantastique pour devenir intéressante. Or, comme nous le verrons par la suite, on voit ressurgir avec force dans le transmédia cette envie de croire en quelque chose de plus extraordinaire, de plus fou que cette vie de tous les jours.

Mais le rapport entre cette réalité rigide et la fiction n'est pas à sens unique car, la fiction a aussi besoin de cette petite attache au réel, ce petit détail insignifiant, mais vrai qui la rend crédible, et elle se doit d'être crédible pour le public. C'est généralement les différents supports (secondaires) de la fiction d'un transmédia qui permettent de renforcer cette attache au réel et de rendre la fiction plus vraie aux yeux du public. Ainsi, même si nous avons évoqué beaucoup d'œuvres jouant sur la frontière entre la fiction et la réalité, il est délicat d'opposer ces deux termes, car au final, réalité et fiction se côtoient, se mêlent et se rehaussent mutuellement plus qu'elles ne s'opposent, raison pour laquelle nous avons parlé de porosité entre fiction et réalité.

113 Notons tout de même qu'il faut distinguer la feintise ludique (faire semblant dans le but de jouer) du fait de croire sérieusement à quelque chose (y croire réellement). Ces deux notions séparent instantanément fiction et religion.

D'autre part, nous avons pu observer que de nombreux artistes, par leurs créations, rendaient accessibles, ou presque réels, des rêves issus d'un imaginaire collectif (comme la carte des transports du monde et ses stations, par exemple). Cela pourrait expliquer pourquoi l'ensemble des productions transmédiats est construit autour de sujets ou d'univers récurrents. La majorité des réalisations transmédiats sont des enquêtes soutenues par le surnaturel ou des mondes issus du médiéval fantastique avec des générations de héros qui se croisent tissant des relations complexes et des histoires longues... Il est possible qu'à l'image de ces œuvres d'art créant une *mise en réel* d'un imaginaire collectif, le choix de ces univers récurrents dans la création transmédia ne soit pas un simple élan de mode, ou un choix de facilité des auteurs. En effet, la présence répétée de ces mondes imaginaires de prédilection peut être envisagée comme une décision évidente du fait que l'univers sélectionné est relié à un imaginaire collectif, un monde fictif que de nombreuses personnes (artistes inclus) partagent et que l'auteur *réalise*, rend vrai, par son art de création.

Par ailleurs, nous avons aussi évoqué dans ce chapitre des courants de créations et de pensées qui pourraient être à l'origine de deux points clefs du transmédia : la multiplicité des formes d'art impliquées et la subjectivité actante du spectateur.

Pour le premier point, nous avons abordé différents auteurs à l'origine de ce que j'ai nommé les *œuvres composites*, des réalisations rassemblant plusieurs formes artistiques en une seule œuvre, qui ne sont pas sans rappeler la multiplicité de formes de création que l'on trouve dans un transmédia. Cependant, il faut insister, même si un transmédia fait appel à plusieurs formes artistiques, il est important de noter que les transmédiats ne sont pas des *œuvres composites*. L'*œuvre composite* rassemble plusieurs arts en une création, c'est un art de la superposition, tandis que le transmédia déploie une fiction narrative *via* plusieurs formes d'art, reliant entre elles des œuvres à part entière, c'est un art de la multiplicité.

Le transmédia est donc une forme de création mettant en relation par la narration et l'univers différentes œuvres, parfois autonomes. Le public sera incité au fil de la narration à naviguer d'une œuvre à une autre pour découvrir l'histoire globale transmédia. Le spectateur crée ainsi sa propre histoire (navigation) dans la fiction qui lui est proposée.

Nous pourrions figurer leurs différences avec le schéma suivant :

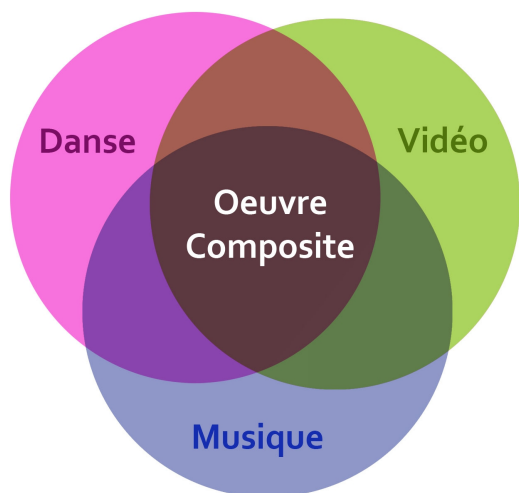


Illustration 48: Schéma de représentation de la superposition des formes d'art dans une œuvre composite.

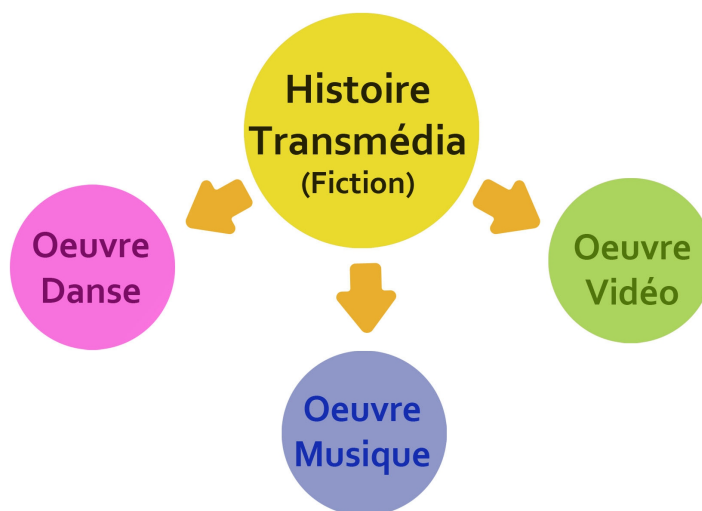


Illustration 49: Schéma de représentation de plusieurs formes d'art dans un transmédia.

Concernant le deuxième point, nous avons pu voir que des œuvres très anciennes (comme les panoramas des maîtres chinois) poussaient déjà le spectateur à devenir réactif et à créer son propre parcours narratif. Mais cette subjectivité actante a été développée, voire exacerbée, avec l'arrivée du multimédia puis d'Internet. L'hypertexte a permis au public un nouveau mode de navigation. Il est indéniable que cette navigation particulière du transmédia est possible parce que le public a été habitué, dans le cadre de projets multimédias, à être autonome et à créer lui-même son propre parcours narratif, sensoriel ou émotionnel. Nous pourrions figurer cet héritage comme ceci :

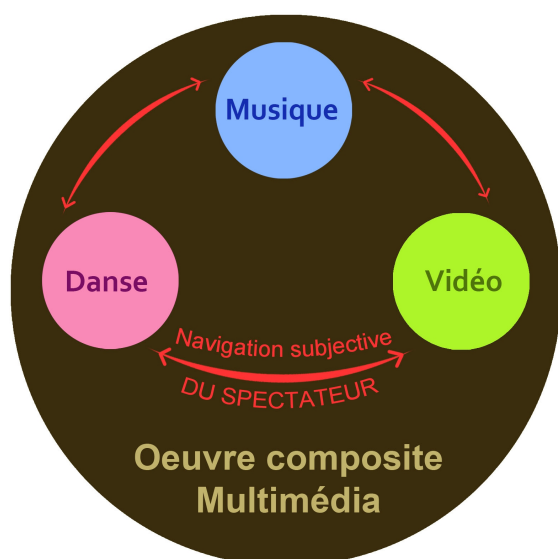


Illustration 51: Schéma, structure du multimédia.

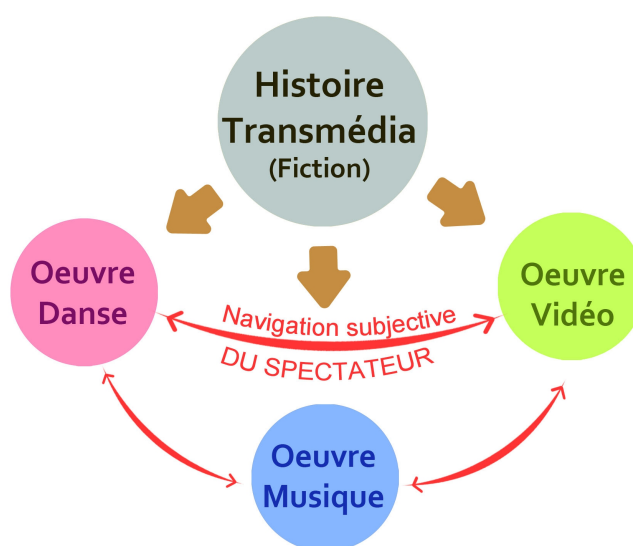


Illustration 50: Schéma, navigation du spectateur structure d'une fiction transmédia. (Héritage du multimédia)

Nous pouvons dès lors considérer le transmédia comme le riche héritier des nombreuses *œuvres composites* (happening, art total) et de la navigation interactive apportée par le principe de l'hypertexte¹¹⁴. Le transmédia peut alors apparaître comme un outil de création puissant et très modulable (notamment grâce aux multiples formes qu'il peut prendre et aux divers arts qu'il peut inclure). Il est un outil, ou même une forme d'art qui permet de répondre pleinement à des désirs de création anciens.

Toutes les œuvres que nous venons d'aborder dans ce chapitre montrent combien le désir de fiction, de rêve et d'aventure est présent chez l'homme ; or, c'est ce désir profond et ancien que l'on voit réapparaître avec force dans l'ensemble des productions transmédiâs. C'est aussi ce désir de fiction des auteurs comme du public que j'ai souhaité interroger au travers des deux projets transmédiâs réalisés dans le cadre de ma thèse.

114 Nous verrons toutefois que la navigation du spectateur n'est pas parfaitement identique dans une œuvre multimédia ou transmédia. Chapitre IV, partie A, 1.

CHAPITRE III

Transmédias artistiques réalisés

dans le cadre de ma thèse.

Introduction.

Les deux projets présentés dans ce chapitre m'ont permis tout au long de ma recherche d'expérimenter et d'analyser concrètement la création d'œuvres transmédiats : ils ont guidé ma recherche et soutenu mes réflexions. Ces deux projets soulèvent de nombreuses questions et apportent aussi beaucoup d'hypothèses et de réponses. Cependant, dans ce chapitre, nous n'aborderons pas les questions portées par ces projets. Effectivement, ce chapitre est un passage descriptif qui vous permettra d'appréhender ces œuvres dans leur globalité avant d'étudier les questionnements qui leurs sont liés. J'ai fait le choix dans ce mémoire de connecter mon travail pratique à la théorie ; par conséquent, l'analyse des projets est divisée en trois parties placées dans des chapitres correspondants aux thématiques analysées :

- Dans ce chapitre, je propose une vision d'ensemble de ces deux œuvres, sans entrer dans leur analyse théorique.
- Le chapitre IV est en grande partie consacré à l'analyse de la réception de ces deux transmédiats par les spectateurs.
- Enfin, dans le chapitre V, plusieurs sous-parties seront consacrées à l'étude de la création de ces deux œuvres, tant du point de vue de la narration, de la production (pratique, logistique et financière), que de la place et du rôle du, ou des, auteurs-créateurs dans le contexte de ces œuvres transmédiats.

Cette séparation de l'analyse des projets en plusieurs parties me permet de baser la structure de ce mémoire sur mon raisonnement personnel en y incorporant les projets réalisés qui soutiennent la réflexion, c'est-à-dire, de ne pas désunir la théorie de la pratique. Cette manière de présenter mes projets me semble la plus représentative de la façon dont j'ai procédé pour réaliser cette recherche à la fois pratique, expérimentale et théorique.

Dans les chapitres suivants, nous analyserons donc des points précis et spécifiques de ces œuvres et je ne reviendrai pas sur leur description et leur nature déjà explicitées ici.

La présentation globale des projets effectuée dans ce chapitre permettra de comprendre le contexte de création de ces œuvres, leur structure, la forme transmédia qui leur est propre et d'observer quelles sont les différentes créations constitutives de l'ensemble fictionnel transmédia qu'elles forment. Ce chapitre est donc structuré en deux sous-parties : l'une traitant du transmédia à média maître inaltérable « *L'ombre rose* » réalisé entre 2009 et 2013, l'autre de la transfiction (ARG¹) « *Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique* » réalisée en avril 2012.

1 Alternate Reality Game soit Jeu à réalité alternée (ou alternative) : se référer aux définitions et typologies transmédiats du chapitre I.

A. « *L'ombre rose* » : un transmédia à média maître inaltérable.

Comme je l'ai noté rapidement dans le chapitre I, ce transmédia devait être, à l'origine, une fiction cross-média : une histoire déclinée sur plusieurs supports, une succession d'adaptations tirant profit des spécificités de chaque média sur lesquelles elles sont adaptées, mais qui ne proposent aucune extension narrative à la fiction. Ce projet a pour origine un conte (écrit par mes soins) que je souhaitais adapter sous plusieurs formes (installation interactive, courts métrages, etc.), dans l'idée que chaque adaptation sur un nouveau média me permette de réinterpréter l'univers établi par le conte. Cependant, comme je l'ai évoqué auparavant, dès la première adaptation du conte j'ai dérivé. L'envie d'étendre l'univers de base a été plus forte, j'ai créé de nouveaux personnages, j'ai ajouté des détails qui enrichissent le roman, je n'ai pas pu limiter le changement de support à une simple adaptation. Ainsi, ce projet cross-média n'était plus une forme de déclinaison synchrone, mais une fiction ramifiée à laquelle chaque nouveau support apportait au public des éléments nouveaux et importants pour l'univers mis en place : c'était un transmédia. Chaque élément permettait d'accréditer le conte, de le rendre plus vrai. Il ne s'agissait plus seulement d'une histoire imaginaire transcrite par des mots, mais d'une histoire qui prenait vie au travers des différentes œuvres réalisées.

Dans sa version actuelle, ce transmédia nommé « *L'ombre rose* » est composé de sept œuvres différentes qui apportent la fiction au public et me permettent de matérialiser sous différentes formes ce monde imaginaire qui est le mien.

La première œuvre est le conte. Il s'agit d'un roman fantastique basé sur le principe d'un monde où presque tous les humains et animaux n'ont plus de corps visibles, mais leurs ombres demeurent. Cependant, ces ombres de corps invisibles ne sont pas comme les nôtres, des ombres soumises et grises, mais des ombres spéciales, qui se troublent d'ennui, palpitent de joie ou palissent de bonheur. Le conte offre, à partir de cette idée, l'image d'une société remodelée par les nouvelles règles sociales qu'implique ce simple changement de la nature de l'ombre. Dans ce monde d'ombres, tous les cochons ont une ombre rose, toutes les poules une ombre orange, toutes les femmes ont une ombre marron, et tous les hommes une ombre grise, tous, sauf le jeune Alkan, qui pour une raison inconnue a une ombre rose, une ombre de cochon. Son ombre fait de lui un solitaire.

La vie d'Alkan est morose, mais un évènement étrange viendra briser la triste routine de sa vie. Il sera alors emporté dans un voyage vers des mondes fantastiques dont il ne soupçonnait même pas l'existence...

À partir de ce roman seront réalisées plusieurs autres œuvres qui permettent d'approfondir l'univers, de découvrir des pans de l'histoire non abordés par le conte, de rendre réels des objets imaginaires ou encore d'apprendre à connaître certains personnages secondaires. Il s'agit donc d'un transmédia à média maître inaltérable. En effet, le roman est porteur de l'histoire principale et aucun des médias secondaires ne pourra influencer ou modifier le cours du roman qui est déjà pré-écrit. Cependant, tous permettent de développer l'histoire et de la rendre plus concrète. La structure de ce cross-média pourrait être représentée par le schéma ci-dessous.



Illustration 1: Structure du transmédia à média maître inaltérable : « L'ombre rose ».

Chaque création découlant du conte peut être considérée comme une œuvre à part entière, mais l'ensemble de ces réalisations enrichit, illustre et ancre la fiction principale dans quelque chose de plus concret. Il ne s'agit pas d'œuvres servant simplement à illustrer un conte, mais de créations livrant au public un morceau de cet univers immense qui reste en *hors-champ* dans le roman. Ces réalisations permettent aux spectateurs de s'imaginer que cette fiction est plus vaste que l'histoire principale portée par le roman, de prendre conscience qu'il s'agit d'un univers riche et presque infini

dans lequel ils peuvent s'immerger (tout comme le vrai monde). Toutes les œuvres réalisées dressent le portrait d'un monde onirique que le public apprendra petit à petit à découvrir, un monde qu'il doit s'approprier.

Nous aborderons en suivant, partie par partie, le détail de ces sept créations porteuses de la fiction transmédia « L'ombre rose ». Les œuvres sont abordées par leur ordre de diffusion, c'est-à-dire en suivant la chronologie fictionnelle du récit de « L'ombre rose ».

1. Le conte (média maître) : aventures et mondes fantastiques.

Lorsque j'ai écrit le conte (2009), je pensais déjà à l'éventualité de le répartir ultérieurement sur différents supports. Cette fiction, destinée à un public plutôt jeune, est porteuse d'un univers riche et de très nombreux personnages secondaires que je ne pouvais pas développer au sein du conte, au risque de perdre de vue l'intrigue principale et l'intérêt du lecteur. Sa forme transmédia me permettra effectivement de raconter toutes ces choses que j'ai dû mettre de côté dans le livre. Dans cette partie, je souhaite donner un aperçu de l'univers porté et décrit par le conte ce qui vous permettra de contextualiser les créations découlant de cette fiction écrite.

a. Les lieux et mondes fantastiques.

Le premier monde imaginaire du conte est l'espace naturel dans lequel évoluent les personnages depuis leur naissance : un monde où les corps sont invisibles et où les ombres sont réactives (elles changent d'apparence en réaction aux émotions et à l'environnement dans lequel évolue le sujet). Les deux héros vivent dans une grande ville pleine de gratte-ciel entre lesquels ils découvriront une petite maison coincée entre deux tours de béton, une boutique de livres anciens et fantastiques décorée avec de vieux jouets. Ce lieu atypique les entraînera vers un autre : un asile un peu particulier, perdu en pleine campagne et dirigé par un professeur farfelu. Non loin de là se trouve une forêt pleine d'arbres impossibles et de créatures effrayantes, mais nos héros ne la découvriront que bien plus tard. Leur chemin les mènera d'abord jusqu'à un monde caché, une île paradisiaque sur laquelle êtres visibles et invisibles, animaux et humains, vivent ensemble et en paix, une île peuplée d'animaux parlants, d'autruches colorées, de grands chevaux à pattes en ventouses, de boucs à bascules, et autres créatures pacifiques. Le conte se termine dans un lieu bien moins accueillant : la maison d'une femme, une maison immense et sans fenêtre, avec des portes qui grincent et des pièces qui se suivent à n'en plus finir, comme une succession de longs couloirs. Toutes ces pièces sont meublées richement et dans certaines se trouvent de vieux objets, lampes sculptées, phonographe fou et miroir magique...

b. Les personnages

Les deux personnages principaux sont Alkan, le jeune homme à l'ombre rose comme les cochons, solitaire et parfois bougon ; et Ciana, une jeune femme de bonne famille, un peu trop gâtée et égoïste, mais toujours souriante, charmante et pleine d'entrain. Au début du conte, les deux personnages se détestent ; Ciana est répugnée par Alkan, et lui la considère comme la plus horrible peste, égoïste et superficielle qu'il soit obligé de croiser. Cependant, un évènement surnaturel va contraindre ces deux personnages à s'entraider.

Autour d'eux gravitent de très nombreux personnages secondaires, mais certains possèdent une place plus importante que d'autres. Je laisserai donc de côté les personnages de troisième ordre tels que le père d'Alkan, la bouquiniste, la famille de Ciana, les amis de Ciana, les professeurs, les marchands, les voisins, etc., pour n'aborder que quelques personnages secondaires qui font ou feront l'objet d'une prolongation de l'œuvre par une autre, c'est-à-dire d'une nouvelle création porteuse de cette fiction transmédia. Premièrement, il y a Néla, une jeune visible, un personnage comme nous, possédant un corps visible et une ombre *normale*, elle a probablement le troisième rôle. Il y a ensuite le professeur un peu fou de l'asile, la femme un peu sorcière et sa maison sans fenêtre, et enfin le sage et le chat noir qui parle, ainsi que les trois autruches colorées et bavardes qui vivent sur l'île paradisiaque. Chaque lieu possède donc son ou ses personnages secondaires. Tous ne font pas actuellement l'objet d'une réalisation indépendante, mais tous ont soit un passé complexe et intrigant que le conte ne dévoile pas ou en partie seulement ; soit un charme particulier grâce auquel on a plaisir à les retrouver dans un autre contexte, sur un autre support.

C'est le désir créatif de développer cet univers, ces lieux ou ces personnages qui a donné naissance aux différentes créations qui gravitent autour du conte et forment le transmédia « *L'Ombre Rose* ».

2. Textes alternatifs et illustrations.

Les textes alternatifs et les illustrations ne sont pas de simples extensions de l'univers porté par le récit, mais une sorte de lien au réel de certains éléments de fiction : ce sont des textes et images qui permettent de justifier ce qui est raconté dans le conte. Prenons par exemple, les « lumières dresseuses d'ombres » ; dans l'histoire, elles sont évoquées et l'on comprend quel est leur rôle, cependant, il est difficile pour le lecteur de comprendre le fonctionnement théorique de cet objet purement imaginaire. Les textes et illustrations permettront de créer un document expliquant le prétendu fonctionnement de ces objets, avec des schémas à l'appui. Ils permettront aussi de découvrir la nature de certains monstres rencontrés, et bien d'autres informations qui rendent la fiction plus cohérente et donc crédible. Tous ces détails peuvent sembler insignifiants ou inutiles, mais leur existence permet de concrétiser l'imaginaire du conte. Ces documents dans lesquels les illustrations justifient le texte peuvent être considérés comme des extraits de la "bible" de l'univers dont nous parlerons dans la partie suivante à propos de la narration transmédia. Pour conclure, même si ces documents ne font pas avancer l'intrigue, ils complètent, accèdent et justifient tout au long du récit l'univers fictionnel proposé par le conte.

3. Site communautaire : Comment va votre ombre aujourd'hui ?

Ce site propose aux utilisateurs de se familiariser avec le monde d'origine d'Alkan et de Ciana. Même si le principe d'un monde où les corps sont invisibles, mais où les ombres demeurent est assez simple, il n'est pas si évident que cette idée et ses conséquences dans la vie quotidienne des héros deviennent familières pour le public. Le monde du conte est un monde où les ombres remplacent visuellement les corps, un monde où chaque ombre est unique. De plus, elles réagissent aux humeurs et aux pensées. Avec cette page Internet, le spectateur est invité à s'imaginer que, comme celles des héros, son ombre n'est pas ordinaire : « *Imaginez, imaginez que votre ombre ne soit pas la simple silhouette sombre qui se projette à vos pieds. Imaginez-vous une ombre à la Peter Pan ou une ombre qui changerait d'aspect en fonction de votre personnalité ou même de vos émotions... Quelle ombre vous représente, vous et votre caractère ? Quelle est l'humeur de votre ombre ce matin ?* »² Ainsi sur le site [www.unjour.uneombre.com](http://unjour.uneombre.com), le public est invité à poster à tout moment l'ombre qui le représente ou qui illustre son humeur du jour... À chaque jour son ombre !

2 Extrait du site : <http://unjour.uneombre.com/>



Illustration 2: Capture du site Internet : www.unjour.uneombre.com

Ce site Internet propose aussi au spectateur de faire un test de personnalité afin de savoir à quoi ressemblerait son ombre dans le monde du conte : dans un monde où les ombres représentent leurs porteurs. Ce test permet aussi indirectement de donner quelques idées à ceux qui seraient en manque d'inspiration pour remplir la galerie d'image. Ce site fonctionne comme une plateforme interactive où le spectateur peut proposer sa vision des ombres du conte, la représentation de son ombre et admirer les ombres postées par les autres participants.

4. « *Lume* »³ : origine du monde des ombres.

« *Lume* » est un court métrage d'animation stéréoscopique mêlant prises vidéo réelles et images de synthèse. Réalisé en 2009, il fut la première extension de « *L'ombre rose* ». Lors de la réalisation de ce court métrage, j'avais cette vague idée de répartir le contenu de l'univers porté par le conte sur différents supports, mais je n'avais pas encore la volonté de faire de ce conte une fiction transmédia. Je qualifiais donc, à l'époque, ce court métrage d'« *adaptation extrapolée* »⁴. Pourtant, avec le recul, cette adaptation extrapolée n'a plus grand-chose d'une adaptation, il s'agit d'une réinterprétation d'une extrapolation qui a, *in fine*, sa place dans la structure transmédia de « *L'ombre rose* ». Comme nous l'étudierons dans la partie concernant la narration dans ce type de fiction (transmédia), il est assez courant de détailler sur un média secondaire un moment situé

3 Karleen Groupierre, *Lume*, 2009.

4 Pour plus de détails sur la réalisation de ce court métrage, voir : Karleen Groupierre, “Les ombres comme passage du monde réel aux mondes imaginaires, poétiques et fantastiques et leurs interprétations en images de synthèse.” (Paris 8, 2009). p. 83.

temporellement avant ou après l'histoire portée par le média maître. De la même façon, « Lume » illustre la légende à l'origine du monde des ombres (le monde originel de nos deux héros) : la lumière, représentée par une étincelle vaporeuse et capricieuse est lassée des ombres tristes et fades qu'elle crée. Elle use alors de ses pouvoirs et rend les ombres colorées, mais, ça ne lui suffit pas. Les ombres, c'est ce qu'elle préfère, elle décide alors de les rendre réactives. Elle les trouve merveilleuses ainsi, mais ce corps lui semble inutile et gênant pour admirer l'ombre, alors, elle le fait disparaître.

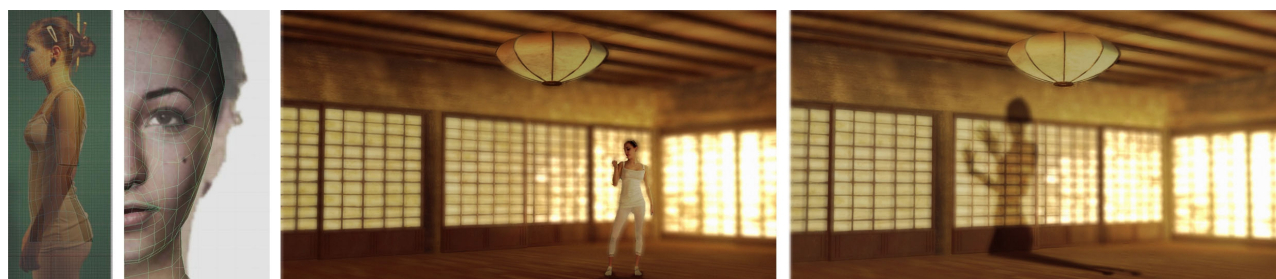


Illustration 3: Modélisation 3D du modèle réel (pour l'ombre) et extrait du court métrage « Lume ».

C'est ainsi que la légende explique la création du monde du conte dans lequel il ne reste que quelques rares animaux et humains visibles qui ont échappé à l'instant créatif de la lumière.

Comme je l'ai évoqué au début de la présentation de ce projet, il s'agit d'un court métrage en stéréoscopie, c'est-à-dire en relief. L'idée originale de ce projet était de le disposer dans ce que je nomme une *boîte stéréoscopique* qui permet de donner au spectateur l'impression de regarder une maquette, une version miniature, avec un relief dense, du film mis dans une petite boîte. Malheureusement, je n'ai pas su, à l'époque, trouver les financements nécessaires à la construction de cette boîte. L'idée était de présenter le film comme s'il était une scène réelle capturée dans une

boîte à souvenir. En effet, la boîte stéréoscopique permet de voir une image en relief de petite taille, comme s'il s'agissait d'un théâtre de marionnette miniature. Le principe de la boîte est assez simple et a déjà été utilisé dans le passé : deux écrans

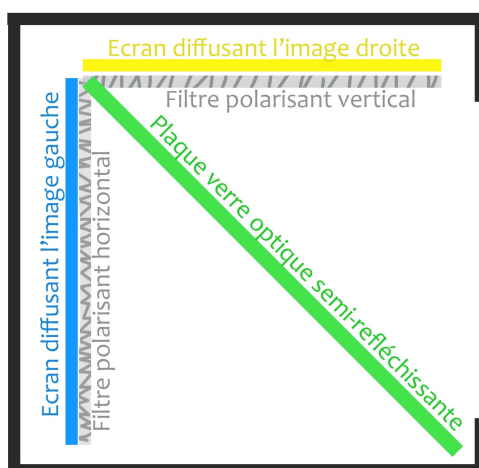
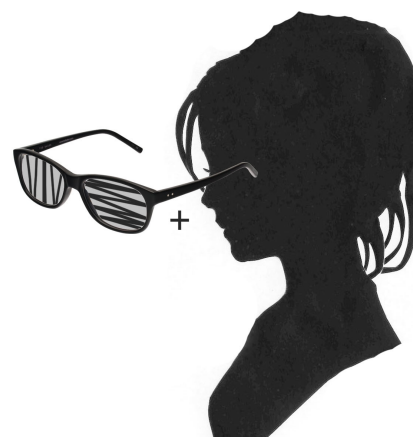


Illustration 4: Coupe du dispositif de la boîte stéréoscopique.



disposés en angle droit diffusent chacun les images destinées à un des deux yeux. Sur chaque écran se trouve un filtre polarisant différent. Une plaque de verre optique semi-réfléchissante placée au

centre permet de mélanger les images des deux écrans. On peut voir sur la plaque 50% (non réfléchi) de l'image de gauche (pour l'œil gauche) au travers de la plaque et 50% (réfléchi) de l'image de droite (pour l'œil droit). Cela permet de voir sur un même plan les deux images parfaitement mélangées (50/50). Enfin, les lunettes de verres polarisés (pour l'œil gauche, le même filtre que celui de l'écran diffusant les images de gauche et *idem* pour l'œil droit) permettent de restituer à chaque œil les images qui lui sont destinées.

« *Lume* » est un très court métrage permettant aux spectateurs curieux de comprendre la genèse du monde des ombres. Par ailleurs, cette fable sur la disparition des ombres insinue que le monde d'Alkan et Ciana n'est pas un monde lointain et impossible, mais plutôt une mutation (à venir ou passée) du monde que nous connaissons.

5. « *Parallèle* »⁵ : la rencontre réelle d'un monde imaginaire ?

« *Parallèle* » est une installation ludique de course-poursuite hybridant virtuel et réel, réalisée en 2010. Ce fut l'installation qui me permit de réaliser que ces *adaptations extrapolées* étaient en réalité du transmédia. « *Parallèle* » se déroule dans une maquette réelle représentant les trois univers fantastiques jusqu'alors découverts dans le conte « *L'ombre*

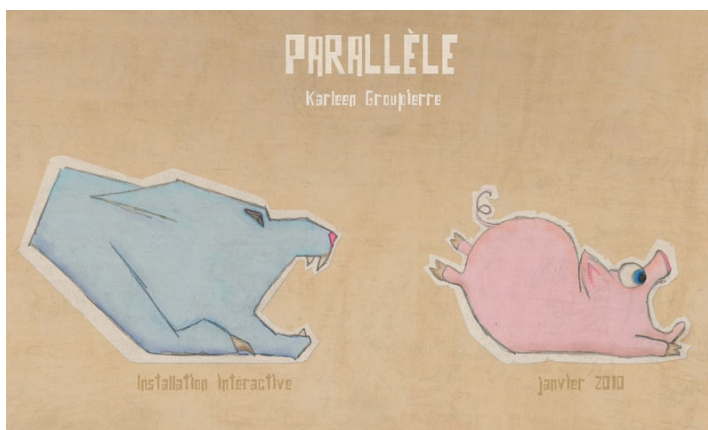


Illustration 5: Affiche de l'installation « *Parallèle* », 2010.

rose ». Les héros de ce jeu se verront, tout comme ceux du livre, immergés dans un univers original où ils seront tour à tour pourchassés ou chasseurs. Le choix du titre de l'installation, « *Parallèle* », provient d'une envie d'insister sur le fait que cette installation se déroule en parallèle au récit. Il s'agit des mêmes mondes, mais d'une histoire autre, une histoire dont le public est le héros qu'il soit chasseur ou chassé.

- La règle du jeu.

« *Parallèle* » nécessite deux joueurs. Chaque joueur se retrouve face à une borne de jeu dont la première propose de jouer le rôle du chasseur, tandis que la deuxième propose de tenter d'échapper à l'adversaire. C'est en quelque sorte le jeu du chat et de la souris. Chaque joueur choisit ainsi son

5 Karleen Groupierre, *Parallèle*, 2009. Il s'agit d'une installation artistique ludique qui a été exposée plusieurs fois et a obtenu différents prix. Vous trouverez de nombreuses vidéos et images sur le site officiel : www.karleen.fr/parallele/

rôle et sa borne, le jeu peut alors commencer. Le joueur traqué devra atteindre le plus vite possible la ligne d'arrivée située au dernier niveau pour gagner la partie. Et ceci n'est pas simple étant donné que le décor est un peu labyrinthique. De son côté, le deuxième joueur doit attraper le premier avant qu'il n'ait atteint la ligne d'arrivée. De plus, la partie est dynamisée par un compte à rebours ainsi que par des éléments de réalité augmentée cachés dans le décor, qui offrent aux joueurs des bonus (gain de temps, information sur la direction à prendre, etc.).

- Description du dispositif :

L'installation ludique est constituée de trois éléments principaux : les modules mobiles pilotés à distance par les spectateurs, la maquette figurant des univers du conte « *L'ombre rose* » (dans laquelle les modules se déplacent) et les bornes de contrôle permettant de voir les éléments de réalité augmentée.



Illustration 6: Module mobile de « Parallèle ».

Les modules mobiles sont des voitures télécommandées (modifiées et détournées), équipées d'une *Webcam*, qui peuvent se déplacer dans la maquette. La vidéo capturée par la caméra embarquée est renvoyée en temps réel sur la borne de jeu de l'utilisateur. Ces modules deviennent ainsi les yeux et

la mobilité du joueur. De plus, un des modules (celui utilisé par le joueur qui a pour mission d'échapper à l'adversaire) est équipé d'un capteur (avec carte d'acquisition sans fil) qui permet de détecter si l'adversaire nous a touchés (attrapés) ou pas. Si jamais l'adversaire nous touche, il a atteint son but, nous avons perdu.

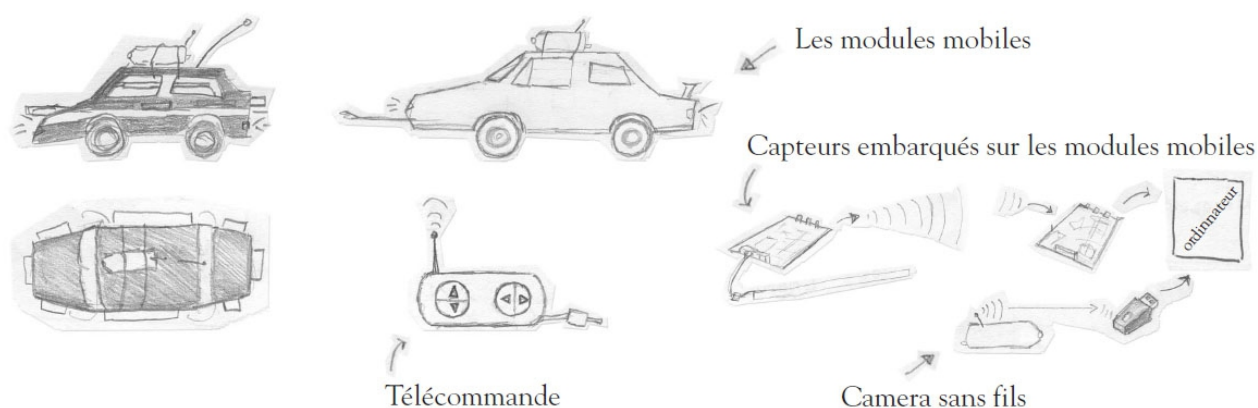


Illustration 7: Illustration du système des modules mobiles de « Parallèle »

La maquette se compose de trois étages, sur le premier étage se trouve une représentation de la ville dans laquelle habitent Ciana et Alkan. La ville est représentée de nuit, car dans le roman, Alkan la préfère ainsi, avec ses lumières partout et ses rues désertes. Dans cette partie de la ville, envahie de grands immeubles modernes et sinistres, se trouve la librairie de livres anciens semblable à une maison de poupée comparée au reste du décor. Dans le conte, cette boutique est le premier lieu que les héros ont à trouver pour résoudre leurs problèmes. Ainsi, dans « *Parallèle* », lorsqu'un des joueurs trouve cette maison, il gagne un bonus.



Illustration 8: Recherches et maquette pour la ville de « *L'ombre rose* » dans l'installation « *Parallèle* ».



Illustration 9:
Marqueur de
R.A.

Pour l'activation des bonus, des marqueurs de réalité augmentée sont dissimulés dans les décors. Ils permettent de voir sur les bornes de contrôle des objets réalisés en images de synthèse qu'il est impossible de voir autrement. Voir ces éléments débloquent des bonus avantageant le joueur qui les trouve.

Le deuxième niveau de la maquette est une forêt enchantée que les héros du roman ne font que traverser sans savoir vraiment quelles créatures se cachent derrière ces arbres aux fruits lumineux et colorés. Mais les joueurs de « *Parallèle* » pourront rencontrer cette créature et du même coup gagner un bonus.

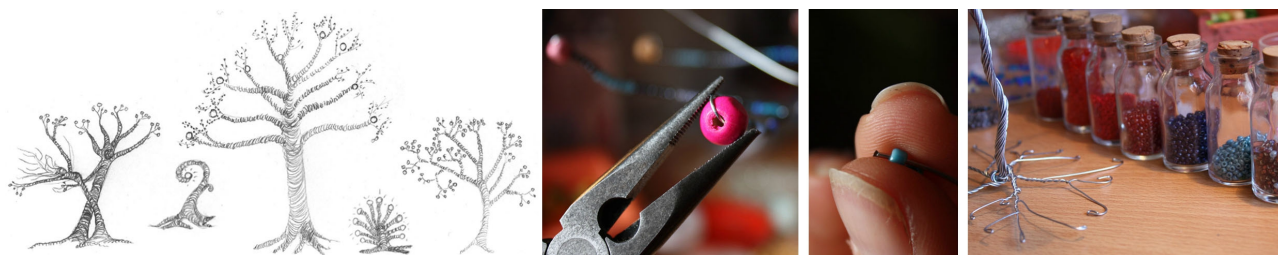


Illustration 10: Recherche et photos de fabrication des arbres du deuxième niveau. Fils métalliques, perles, fils électriques et diodes.

Enfin, le dernier niveau représente certaines créatures⁶ vivant sur l'île paradisiaque qu'atteindront Alkan et Ciana au cours de leur voyage. Ce niveau permet aussi au spectateur de découvrir de nombreuses créatures qui ne sont pas présentes dans le conte. On y retrouve tout de même certains animaux décrits dans le conte tels que : les chevaux à pattes ventouses ou les boucs à bascule.

⁶ Vous pouvez regarder une courte vidéo de présentation de ces sculptures sur : <http://vimeo.com/10088195>



Illustration 11: Sculptures des créatures de « Parallèle », fil de fer, papier mâché, acrylique, posca, Entre 15 et 50 cm de hauteur, 2010.



Illustration 12: Un joueur sur la borne « cochon ».

Les deux bornes de contrôle sont le troisième élément constitutif de l'installation « Parallèle ». Chacun des deux joueurs se retrouve face à une borne qui lui permet de déplacer son module mobile dans la maquette grâce à une manette et d'avoir le retour de la caméra de son module. Une interface simple lui indique les éventuels bonus qu'il gagne, et lui permet aussi d'avoir accès à certaines informations comme le temps qu'il reste ou le visionnage du plan de la maquette.

Les écrans tactiles permettent une navigation dans l'interface souple et intuitive de même que la possibilité d'intervenir rapidement sur la borne sans perdre le contrôle du module mobile. Dans les deux bornes sont aussi intégrés les récepteurs sans fil qui permettent de récupérer le signal analogique des caméras et un convertisseur qui permet de transformer le signal analogique en signal numérique afin qu'il soit traité puis utilisé pour la réalité augmentée. De plus, chaque borne est équipée de haut-parleurs intégrés permettant la diffusion du son. Elles sont aussi en réseau afin que certaines actions d'un joueur se répercutent en temps réel sur la partie de l'autre joueur. Les interfaces utilisateurs ont été pensées pour être intuitives, de manière à ce que le joueur puisse s'immerger facilement et rapidement dans la fiction sans trop s'interroger sur ce qu'il doit faire ou comment il doit le faire.



Illustration 13: Structure des interfaces.

J'ai souvent qualifié cette installation de *double réalisation*, l'une étant le versant numérique de l'installation (ce que le joueur voit sur la borne), l'autre son aspect réel (ce que les spectateurs observent sur la maquette). En effet, des éléments réels (sculptures) sont mêlés à des éléments virtuels ou de programmation, le joueur devant l'écran est invité à se demander si l'image devant lui est un rendu infographique ou une vidéo réelle. Cela permet d'inciter le spectateur à s'interroger sur ce qui relève du virtuel (infographie, simulation) ou du réel (tangible). Le fait de brouiller la limite entre ces deux espaces permet de plonger le joueur dans le même état d'esprit que les héros du livre menant leur enquête afin de trouver la vérité, le réel, dans un monde qui n'a plus de sens pour eux. En effet, les spectateurs sont invités à s'asseoir à une borne et *via* l'interface ils apprennent qu'ils ont une mission (fuir ou attraper). Sans se poser d'autres questions, l'ensemble des joueurs commence à se déplacer dans l'espace qui apparaît à l'écran, et ce n'est qu'au bout de quelques secondes qu'ils réalisent que le jeu auquel ils jouent est réel, qu'ils sont en train de contrôler un avatar réel dans un véritable décor !

Par ailleurs, l'installation « *Parallèle* » intègre en elle-même différentes formes d'expression artistique comme la sculpture par la réalisation des éléments composants la maquette. En effet, les arbres, les monstres, la ville sont des

créations à part entière. « *Parallèle* » intègre aussi de la vidéo traitée en temps réel grâce aux caméras embarquées sur les modules mobiles ; de la musique (une musique par niveau ainsi que différents bruitages interactifs). À cela s'ajoute l'interaction du public avec ces différents éléments. Il me semble important de spécifier que la réalisation de tous ces éléments fait partie intégrante du processus de création de l'œuvre globale que constitue l'installation, néanmoins chaque forme artistique engagée dans la création de cette installation (sculpture, musique, jeu et vidéo) peut aussi être envisagée comme une œuvre à part entière. « *Parallèle* » est donc une superposition de plusieurs formes d'expression artistique offrant au public une *œuvre composite*.⁷



Illustration 14: Installation « *Parallèle* » lors de sa première exposition en 2010.

C'est une pièce importante du transmédia « *L'ombre rose* », elle propose une interprétation concrète d'éléments de fiction. Comme la plupart des créations constituant le transmédia, elle permet au spectateur d'envisager la fiction comme une réalité. Non pas parce que les décors sont réalistes, mais simplement parce que le spectateur peut interagir avec l'histoire et son univers.

⁷ Se référer à la partie A, 4 du chapitre II concernant la définition d'« œuvre composite ».

6. « *Odette Ilda et Gasparine* », ⁸ quand des personnages tiennent à cœur.

Odette, Ilda et Gasparine sont trois personnages secondaires que vont rencontrer Alkan et Ciana, trois autruches bavardes, fières, féministes, un peu superficielles et pas toujours très rusées qui vont aider nos deux héros dans leur voyage. Évidemment, elles adorent Ciana qui est « charmante », mais beaucoup moins Alkan « mâle prétentieux et bon à rien ». Elles vivent sur l'île paradisiaque et la majorité de leur temps est consacrée à bronzer, bavarder, se faire les ongles ou encore à courir un peu pour ne pas grossir. Ce trio surprenant n'apparaît que très peu dans le conte, à mon grand regret. J'ai donc décidé de mettre en place une autre création qui permettrait au spectateur de mieux connaître ces personnages : une série de très courts métrages (30 secondes) mettant en scène des petites anecdotes amusantes de la vie de ces autruches.

Cette série d'animation en *stop-motion*⁹ fut la première pièce de « *L'ombre rose* » intentionnellement transmédia, elle se situe dans la chronologie après la rencontre entre nos héros et ce trio, mais se poursuit bien après la fin du conte, permettant ainsi au public d'avoir des informations sur ce qui se passe après le récit. Actuellement, trois épisodes sont réalisés et l'un des trois possède une connexion narrative directe avec le conte : les autruches reçoivent une lettre de Ciana ce qui signifie (à ce moment-là dans le roman) que Ciana et Alkan ont pu rentrer sains et saufs dans leur monde d'origine.

Ces trois personnages, bien que secondaires, ont des caractères bien définis. Dans le conte, ces trois autruches sont toujours ensemble ce qui fait qu'elles semblent former une sorte de personnage unique, elles sont proches, elles parlent en même temps et de la même manière, etc. Pourtant elles sont très différentes. Ilda (violette), plus âgée, plus raisonnable et plus manipulatrice, est très soucieuse de son apparence. Elle utilise toutes les crèmes du monde pour ne pas voir sa peau se flétrir et on la reconnaît à son mascara et à ses faux cils... Odette (rose) est la plus jeune et aussi la plus bête. Elle est assez ingénue, elle a bon cœur et pense que tout le monde est gentil (surtout les filles). Sa grande taille lui donne un air un peu mal assuré. Gasparine (jaune), quant à elle, est dans la fleur de l'âge, pulpeuse et séductrice, elle rêve du prince charmant.

8 Karleen Groupierre, *Odette Ilda et Gasparine*, 2013.

9 Le *stop-motion* est une technique d'animation en image par image. On déplace un objet (personnage, etc.) physiquement entre chaque photo. L'enchaînement des photos donne ensuite l'illusion d'un mouvement.



La création des marionnettes et de leurs accessoires a pris beaucoup de temps¹⁰. Leurs squelettes devaient être assez résistants, mais aussi suffisamment maniables pour prendre les poses de *stop-motion*. Ils sont donc réalisés à partir de bois, tubes de laiton, fil d'aluminium et mastic époxy. De plus, des aimants sont intégrés sous les pattes de manière à stabiliser les bipèdes. Le corps est fait de différentes sortes de mousses recouvertes avec du latex (coloré à l'acrylique). Les plumes sont en tissu peint et les yeux et becs en pâte *Fimo*, ces derniers tiennent aussi grâce à des aimants ce qui permet de les changer rapidement.

10 Environ deux mois.



Illustration 15: Quelques étapes de fabrication des marionnettes.

Les prises (douze images par seconde) ont été réalisées sur trois semaines à l'aide du logiciel Dragon Stop Motion¹¹ et d'un reflex Canon. Les décors sont majoritairement faits de tissus peints.

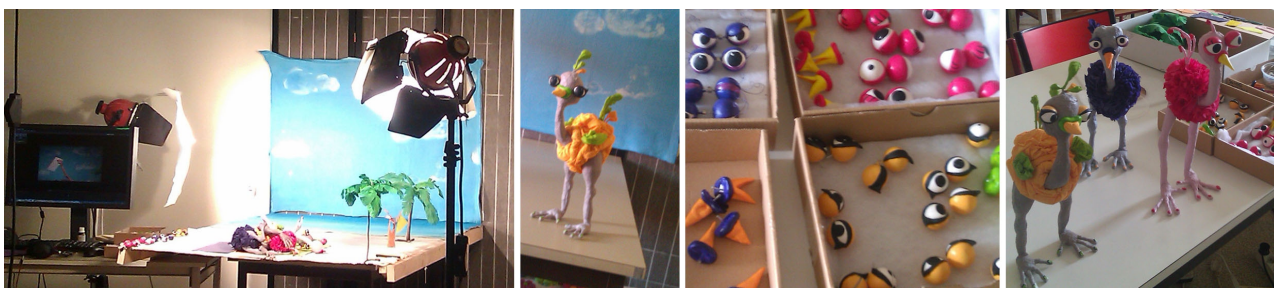


Illustration 16: Installation pour le tournage et accessoires de tournage.

Le premier des courts métrages s'intitule « *La bague* ». Il se déroule comme tous les autres sur la plage ensoleillée où elles passent leur temps. Gasparine, la séductrice, rejoint les deux autres avec à son doigt une bague brillante dont elle semble très fière. Odette, la jeune, attrape une loupe pour observer de plus près ce joyau, mais le soleil frappe fort et la loupe fait brûler la bague. Fin.

11 Ce logiciel spécialisé pour le *stop-motion* permet de prendre le contrôle de l'appareil photo directement avec l'ordinateur et de voir en temps réel sur grand écran ce que voit l'appareil photo. Il permet aussi de prévisualiser l'enchaînement des photos prises de manière à voir le mouvement créé.



Illustration 17: Extraits du court métrage « La bague », 2013.

Le deuxième s'intitule « La lettre », cette fois-ci les trois amies discutent au bord de l'eau lorsque le facteur leur apporte une lettre, une lettre de Ciana. Évidemment, chacune veut voir la lettre en premier, et comme les trois sont têtus, elles déchirent la lettre en se l'arrachant des pattes...



Illustration 18: Extraits du court métrage « La lettre », 2013.

Enfin dans le dernier, « Le drame », Ilda et Gasparine trouvent Odette pleurnichant la tête dans le sable. Après de nombreuses questions, Odette finit par montrer du doigt une direction, c'est alors qu'après un travelling sans fin les autruches découvrent un pèse-personne (gratuit)... Les deux autres en tombent dans les pommes.



Illustration 19: Extraits du court métrage « Le drame », 2013.

De nombreux autres épisodes de la série « *Odette, Ilda et Gasparine* » ont été écrits, mais ne sont pas encore réalisés. De plus, les trois autruches ont aussi *tournées* dans des clips publicitaires (de fiction) liés au conte.



Illustration 20: Extrait du clip publicitaire tourné par Gasparine : « *Blanche, pour des dents plus blanches que blanches* », 2013.

En conclusion, cette série d'animation permet encore une fois aux spectateurs de visualiser des éléments (personnages, lieux, objets) du conte qui étaient jusqu'alors décrits seulement verbalement. Il s'agit d'une interprétation du récit. Le conte n'est pas un récit humoristique, pourtant le trio d'autruche (même dans le conte) porte assez facilement à rire, ces épisodes permettent d'explorer davantage ce genre et offre au public assidu des petites *pauses* de légèreté entre les derniers chapitres du roman presque inquiétants.

7. « *Miroir* »¹² ou l'envers du réel : quand l'objet fictionnel devient réalité.

« *Miroir* » est une installation interactive de réalité augmentée que j'ai réalisée avec Sophie Daste et Adrien Mazaud. Il est donc important de noter que l'œuvre, même si elle est pour moi liée au transmédia « *L'ombre rose* » n'est pas une simple interprétation du conte, mais une idée originale de trois auteurs.

Une des spécificités de cette création est qu'elle ne se résume pas à un miroir, elle est un espace consacré à l'émergence de la fiction dans le réel grâce à la technologie. La petite pièce dans laquelle rentre le spectateur fait entièrement partie du dispositif, elle est porteuse d'une ambiance et d'une esthétique très particulière. Les murs sont tapissés d'un motif bleu élégant, d'innombrables portraits d'humains à tête d'animaux sont accrochés partout sur les murs et un son spatialisé immerge le spectateur dans une atmosphère étrange. Quelques vieux meubles de bois sculpté sont posés là, parmi lesquels, un fauteuil en face d'un miroir.

Dans le conte, cette pièce est une des pièces de la maison sans fenêtre et lorsqu'Alkan se met devant il voit son corps invisible. Mais lorsqu'un visible (vous et moi) se place devant, il voit se superposer à son reflet celui d'un animal qui suit tous ses mouvements et ses expressions : son moi-animal.

12 Sophie Daste, Karleen Groupierre, Adrien Mazeaud, *Miroir*, 2011. Ce projet a été exposé de nombreuses fois en France et à l'étranger. Vidéo de présentation disponible sur : <https://vimeo.com/20891308>



Illustration 21: Décor de l'installation « Miroir », 2011.

Ainsi dans l'installation, le spectateur est invité à prendre place sur le fauteuil et à faire face à son moi-animal.

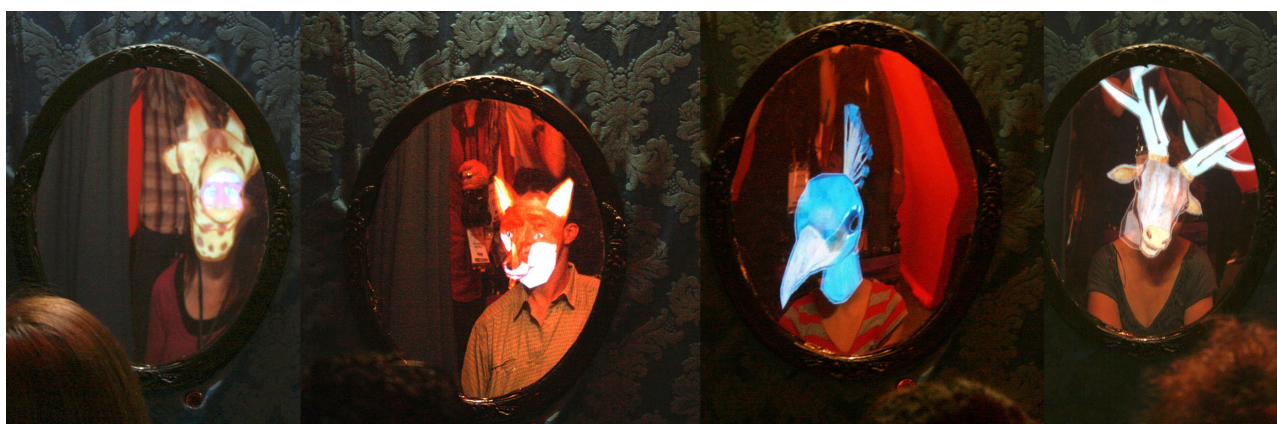


Illustration 22: Photos de spectateurs devant « Miroir », 2011.



Illustration 23: Tests du suivi de la tête, « Miroir », 2011.

Les réactions des spectateurs face à « Miroir » sont assez variées, certains rient, d'autres sont surpris ou ont peur. Certains y voient un animal qui les imite, d'autres leur *totem*. Il n'est pas rare qu'un spectateur mette immédiatement ses mains sur son visage de manière instinctive faisant disparaître l'illusion. Souvent, des jeunes le transforment en un espace ludique, s'asseyant à tour de rôle pour voir les *affinités animales* présentes dans leur groupe d'amis.

La réalisation de « Miroir », du dispositif à l'illusion, peut être divisée en trois parties : le développement du contenu numérique et du programme, la réalisation du décor physique intégrant le dispositif permettant la naissance de l'illusion, et le travail du son et sa spatialisation.

Nous avons réalisé ce projet sur le logiciel Unity auquel nous avons intégré le SDK de Face API. Ce SDK nous permet de suivre en temps réel les mouvements (en 3 dimensions) d'un visage filmé par une *webcam*, et ce, sans imposer au spectateur de marqueurs, ni un temps de calibration excessif. En effet, le *tracking* met environ une à deux secondes pour être opérationnel.

Ce système de suivi de mouvement se base sur des points fixes (yeux, nez) et sur des points mobiles pour les expressions (sourcils et bouche).

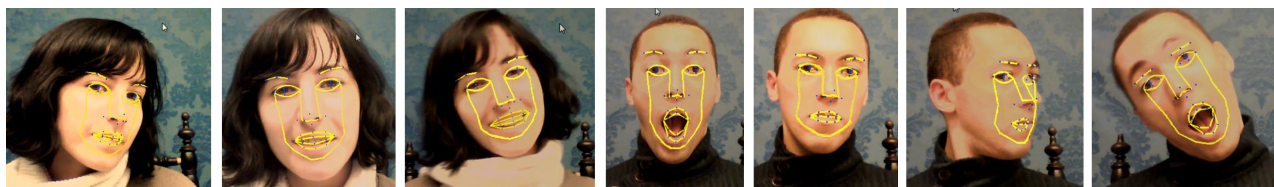


Illustration 24: Points de tracking de face API

Une fois les mouvements et expressions récupérés nous devons les faire correspondre avec les mouvements et les expressions d'une tête animale en 3D. Pour les expressions, nous avons expérimenté plusieurs techniques pour finalement choisir un système de *Blend Shape* connecté aux informations de *tracking* de la bouche et des sourcils. C'est-à-dire que nous avons modélisé plusieurs fois chaque animal : par exemple, le zèbre souriant, ouvrant la bouche, baissant l'oreille droite ou la gauche, etc., et nous avons lié ces expressions animales aux informations de positions de nos points mobiles.



Illustration 25: Exemple de blend shape pour le zèbre.

Pour le choix de l'animal correspondant à l'utilisateur, nous avons travaillé à la réalisation d'un algorithme permettant d'attribuer à chaque personne l'animal qui lui correspond physiquement parlant. (En se basant sur des données morphologiques telles que l'écartement des narines, etc.) Mais, le spectateur n'a que très rarement une expression neutre au moment de la calibration ce qui induit presque systématiquement un changement dans le choix de l'animal qui lui sera attribué. De plus, la façon dont la personne est éclairée fait aussi changer l'animal. Nous n'avons donc pas trouvé d'algorithme efficace permettant à chaque personne de posséder son *moi-animal* unique. Actuellement, l'installation attribue une tête de manière aléatoire, mais nous collectons, pour chaque utilisateur, les données morphologiques captées par le logiciel lors de la calibration ce qui nous permettra, un jour, de développer un algorithme efficace concernant le choix des têtes animales.

Pour permettre au spectateur de se trouver devant un véritable miroir magique, nous avons intégré notre programme à un dispositif d'illusion basé sur un vrai miroir semi-réfléchissant.

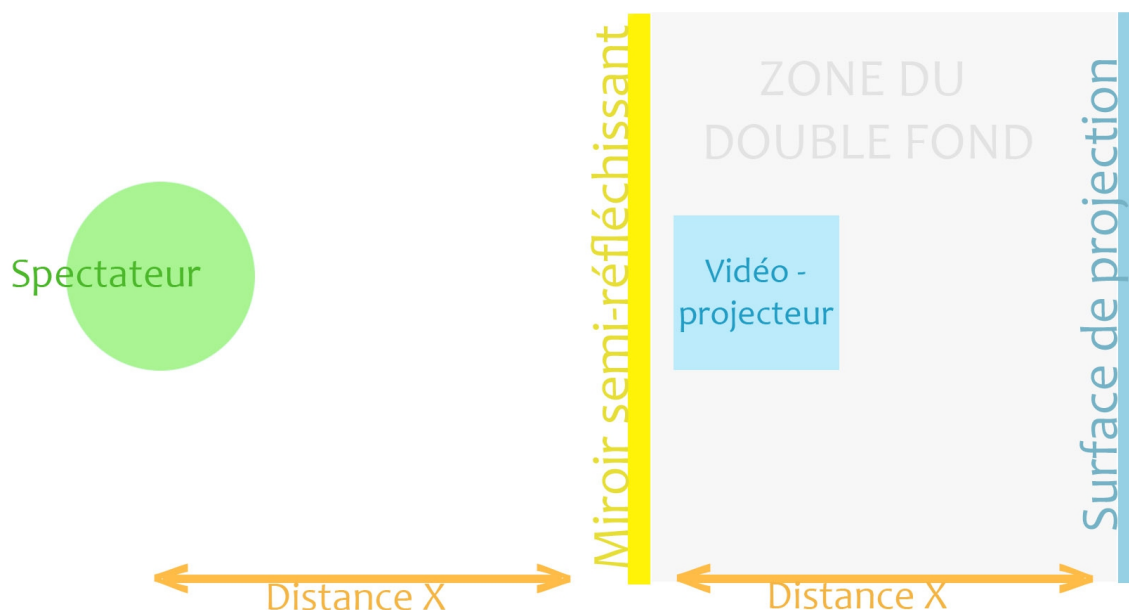


Illustration 26: Schéma du dispositif pour l'illusion dans « Miroir ».

Le spectateur éclairé par des lampes du décor voit son reflet¹³ dans le miroir tant que ce qui se trouve derrière ce miroir est dans le noir. Le double fond, espace situé derrière le miroir, est donc un espace sans lumière. Pour faire apparaître la tête d'animal, nous la projetons sur le mur à l'arrière du miroir. L'image que nous projetons est noire à l'exception de la tête animale. Pour que l'illusion fonctionne, il faut trouver la juste balance d'éclairage entre l'image réfléchi (le spectateur éclairé) et l'image derrière de miroir (luminosité et intensité des couleurs du vidéo projecteur). De plus, afin que la tête animale apparaisse au niveau du miroir il est indispensable que la distance entre le spectateur et le miroir soit la même que celle entre le miroir et la surface de projection. Sinon, il y a une incohérence optique : le spectateur ne peut pas faire sa *mise au point* visuelle sur les deux images (reflet et tête animale) à la fois.

La création du décor physique a demandé beaucoup de travaux manuels : nous avons choisi une ambiance à partir de laquelle nous avons cherché (brocantes, marchés, etc.) toute sorte d'éléments susceptibles de porter cet univers. Nous avons ensuite cousu tous les tissus, restauré les meubles, encadré les dessins, conçu un système pour le faux fond, etc.



Illustration 27: Illustration et photos de la réalisation du décor de « Miroir », 2011.

13 Il s'agit de son vrai reflet, non pas d'une retransmission de son image filmée.

Les portraits d'animaux, réalisés par Sophie, occupent une place importante dans l'espace, ils sont porteurs d'une ambiance particulière. Le fait qu'ils soient très nombreux et rassemblés sur un même mur souligne l'étrangeté de la situation.

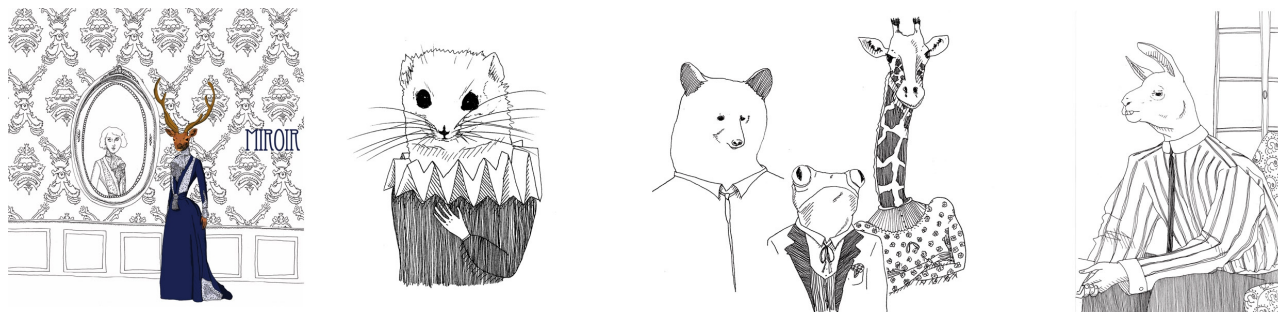


Illustration 28: Dessins réalisés pour l'installation « Miroir », 2011.

L'ambiance de l'installation est aussi portée par le son. En effet, cinq haut-parleurs sont disposés dans l'espace : un sous le siège, trois derrière le faux fond (deux en bas, à droite et à gauche, et un au centre en haut), enfin, un dernier est à l'extérieur du dispositif, il diffuse un conte anthropomorphique et incite le spectateur à entrer dans la pièce.

Les autres haut-parleurs (à l'intérieur du dispositif) fonctionnent en synergie : les sons se déplacent de l'un à l'autre. L'ambiance sonore est constituée de plusieurs éléments : chuchotement, cris d'animaux et chant lyrique.

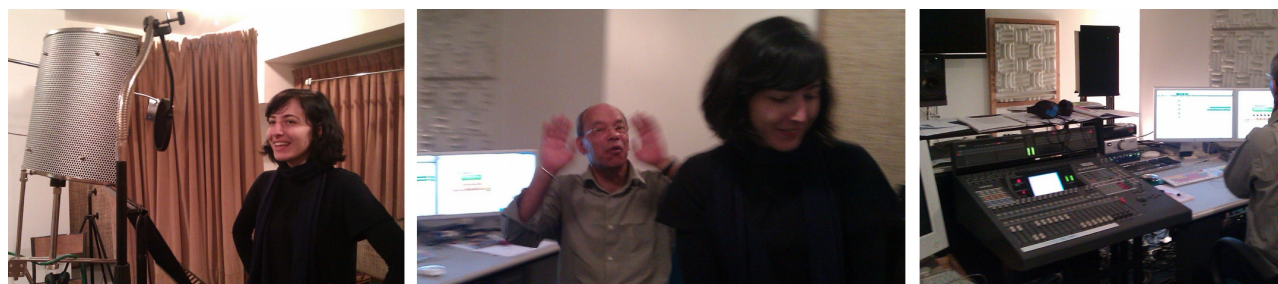


Illustration 29: Enregistrement au studio son de l'université Paris 8.

Étant élève au conservatoire (en chant lyrique), j'ai souhaité mettre à profit ces connaissances. J'ai donc travaillé avec l'ingénieur son de l'université Paris 8 afin de créer l'ambiance sonore de l'installation « *Miroir* ». J'ai composé quelques airs afin de mettre en musique (en chant) des fables de La Fontaine, que j'ai ensuite interprétées. J'ai aussi modifié et adapté des textes de morceaux existants afin de conter ce que nous voulions exprimer. Le traitement et la spatialisation de tous ces enregistrements ont été faits avec le logiciel Pro Tools.

« *Miroir* », tout comme l'installation « *Parallèle* », peut être qualifié d'œuvre composite, c'est une pièce artistique intégrant création musicale, dessins (portraits) et dispositif numérique (le miroir en lui-même).

8. Conclusion sur le transmédia à média maître : « *L'ombre rose* ».

Pour que la complémentarité de ces différentes créations (le conte, « *Parallèle* », « *Lume* », etc.) soit perçue par le public il est indispensable d'en planifier une diffusion cohérente. En effet, « *L'ombre rose* » est un transmédia construit de manière à ce que toutes les réalisations, servant de supports secondaires au récit, accréditent, approfondissent, ou complètent la fiction. Actuellement, la diffusion de « *L'ombre rose* » se présente de cette façon :

- Le média maître, le conte, est régulièrement publié chapitre par chapitre sur le site www.uneombre.com.

- Sur ce site (www.uneombre.com) sont postés, entre les publications de chapitre, des liens ou des informations redirigeant vers les autres créations (secondaires) porteuses de la fiction : le site www.unjour.uneombre.com (la galerie des ombres et le test de personnalité pour découvrir à quoi ressemble notre ombre) ; des récits alternatifs (comme les histoires écrites par la mère d'Alkan, des extraits du journal intime de Néla, ou encore les documents expliquant le système des arbres à eau potable sur l'île...) ; une exposition de l'installation « *Parallèle* », puis de l'installation « *Miroir* » ; des liens vers les courts métrages (« *Lume* » et les épisodes d'« *Odette, Ilda et Gasparine* »), etc.

Le conte est au total constitué de plus de vingt chapitres que les différentes œuvres viennent compléter au fil de leur diffusion. Ces créations attachées au conte ne doivent pas être diffusées aléatoirement, mais en fonction de la chronologie fictionnelle du récit. Chaque média secondaire est diffusé au moment précis de la fiction où il est le plus pertinent : le moment où il ne spolie pas la suite de l'intrigue tout en renforçant l'histoire découverte par le lecteur. Un média secondaire sera diffusé, en moyenne, tout les deux chapitres.

Notons que dans une diffusion chronologique comme celle-ci, les différents supports secondaires servent aussi à combler les temps d'attente entre les publications des chapitres. Dans une éventuelle version papier (imprimée) du conte, il serait envisageable d'intégrer des pages spéciales à la fin de chaque chapitre qui renverraient vers une des réalisations issues du roman.



Illustration 30: Capture du site www.uneombre.com

Nous pourrions schématiser la diffusion des différentes créations du transmédia « *L'ombre rose* » comme ceci :

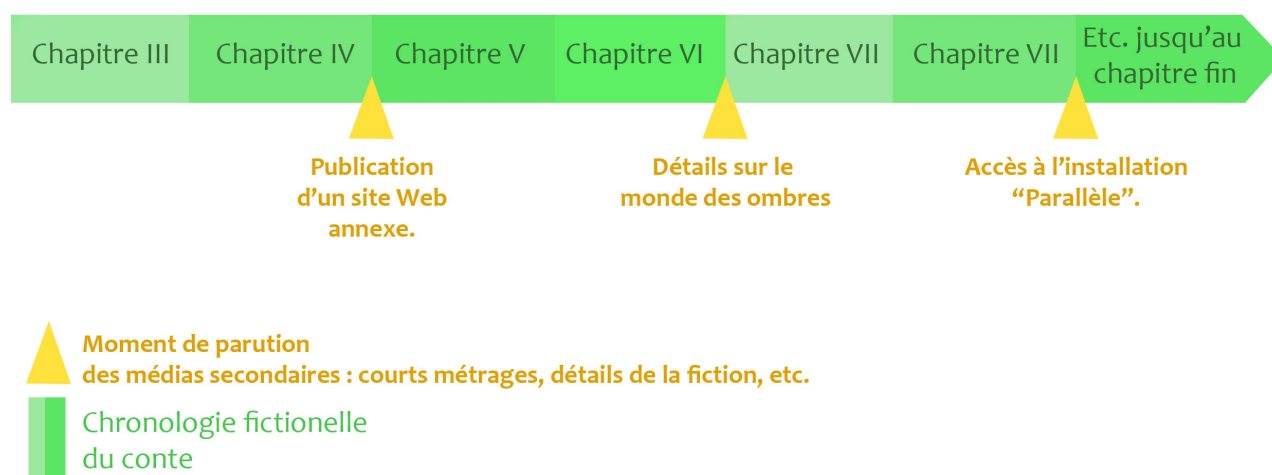


Illustration 31: Schéma type de diffusion des œuvres constituant « *L'ombre rose* ».

Le transmédia de « *L'Ombre rose* » est donc constitué de différentes pièces artistiques autonomes qui, ensemble, alimentent un univers fictionnel commun. La multiplicité des supports de création permet à l'auteur de s'exprimer de diverses façons. Toutes les réalisations permettent d'aboutir à l'idée d'un monde imaginaire, de le concrétiser, sans avoir à choisir un support unique. Chaque support possède des contraintes différentes, se prête davantage à la représentation de certains éléments de l'univers ce qui offre au public différentes approches pour saisir le monde imaginaire proposé. « *L'ombre rose* » est donc une fiction portée par de multiples créations originales et personnelles.

B. « *Ghost Invaders : Les Mystères de la Basilique* », la création d'une transfiction.

Ce projet est une enquête immersive de type ARG proposant aux spectateurs de suivre une fiction portée par différentes formes de créations. Parmi tous ces supports de l'imaginaire, aucun n'est porteur d'une quelconque trame narrative principale, c'est ensemble que ces réalisations permettent de découvrir une histoire. Il s'agit donc d'une fiction dans laquelle toutes les pièces sont indispensables pour la compréhension de la trame narrative principale : un transmédia sans média maître (transfiction). Par conséquent, pour saisir l'histoire dans son ensemble le spectateur devra être réactif et naviguer d'un média à un autre. Nous pourrions représenter la structure de ce projet comme ceci :

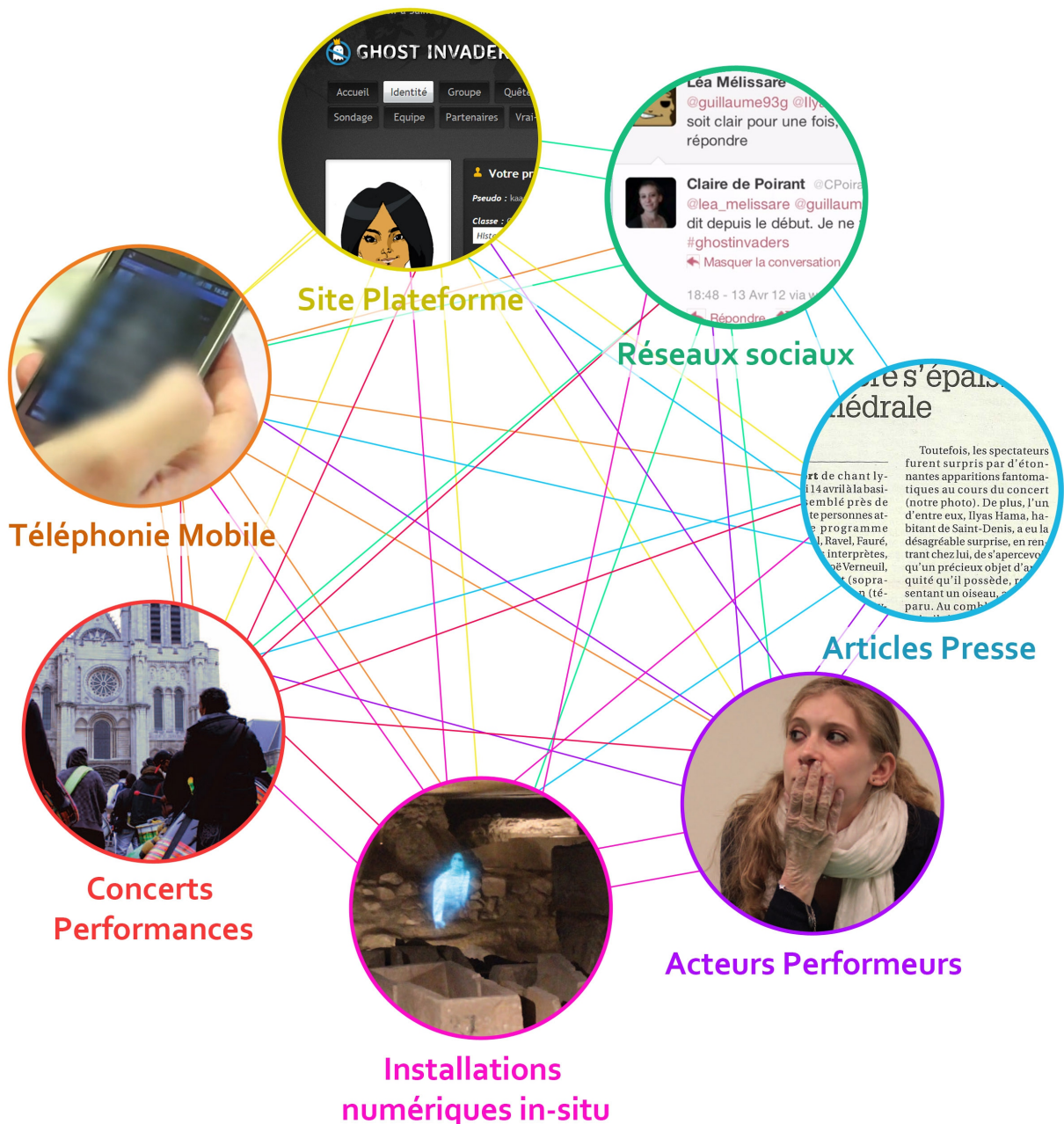


Illustration 32: Structure de la transfiction « *Ghost Invaders : les mystères de la Basilique* ».

De plus, nous avons aussi intégré à cette fiction des éléments issus des jeux de rôle en ligne, ce qui, comme nous le verrons par la suite, permettra de dynamiser l'aspect ludique et interactif de la fiction.

Notons que dans ce type de transmédia (sans média maître), il est possible qu'un des supports (dans notre cas le site-plateforme) rassemble les utilisateurs et devienne le média le plus utilisé, celui que nous pourrions alors considérer comme média maître au niveau de l'usage du public. Cependant, il ne l'est pas narrativement parlant. C'est-à-dire que le public ne pourra pas vivre l'aventure, découvrir la fiction, sans naviguer sur l'ensemble des réalisations de cette fiction transmédia, nous sommes donc, malgré une éventuelle prédominance d'usage d'un des médias, face à un transmédia sans média maître. « *Ghost Invaders : Les mystères de la Basilique* »¹⁴ est formé de multiples formes d'art qui construisent une fiction commune. C'est donc une œuvre qui a permis à ces auteurs d'utiliser tous les moyens d'expression artistique mis à leur disposition pour offrir aux spectateurs une fiction à la fois multiple, ludique et totale.

J'ai eu le plaisir de réaliser ce projet avec mon amie et collègue Edwige Lelièvre. Nos intentions créatives ont été soutenues et accompagnées par le Laboratoire d'Excellence H2H, Art et Médiations Humaines, Le centre des monuments nationaux, L'université Paris 8, Le groupe de recherche INREV (Images numériques et Réalité Virtuelle), La Mairie de Saint-Denis (93), Plaine commune, Le conseil général de Seine-Saint-Denis, Le FSDIE (Fond de Solidarité Des Initiatives Etudiantes), Maha Productions, L'office du Tourisme de Saint-Denis Plaine Commune, La Basilique de Saint-Denis, Unité d'Archéologie de Saint-Denis, Le Musée d'Art et d'Histoire de Saint-Denis, Le Lycée Paul Eluard, Le Théâtre Gérard Philippe, L'Académie Fratellini, Le Cinéma l'Écran, L'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, Le JSD - Le journal de Saint-Denis, La Maison du Commerce et de l'artisanat, Argile et Vin, La Bigoudène, L'arbre à jouets, Franciade, Le Comité Départemental du Tourisme de Seine-Saint-Denis, Edipop, le Lycée Suger et Orange.

Grâce à ces nombreux soutiens, nous avons envahi certains lieux de la ville de Saint-Denis (93) durant tout le mois d'avril 2012. Nous avons mis en place une fiction ludique portée par de nombreux dispositifs et événements en apparence autonomes, mais rassemblés par le scénario de façon à former une même œuvre transmédia.

On pourrait dire aussi qu'il s'agit d'une fiction immersive événementielle, dans la mesure où le jeu se déroule une seule fois et pendant une durée précise, au-delà de cette période, c'est terminé. Événementielle encore parce que le déroulement du jeu nécessite des faits et événements ponctuels, comme un concert, la réalisation d'installations *in situ* ou encore l'intervention d'acteurs, qui font partie intégrante de la fiction ludique proposée aux joueurs.

¹⁴ Vous trouverez en annexe 02 le livret de présentation officiel du projet.

Il s'agit d'un projet très vaste qu'il est difficile de décrire dans les moindres détails, nous ferons donc dans un premier temps un aperçu global du scénario qui sous-tend l'ensemble des créations réalisées dans le cadre de ce transmédia ; dans un deuxième temps, nous aborderons les différentes réalisations composant la transfiction « *Ghost Invaders* » et les supports et médias utilisés pour porter ce projet.

1. Le scénario : un lien entre toutes les créations.

La richesse historique de Saint-Denis nous a tout de suite donné envie d'exploiter ce foisonnement culturel pour notre projet. Cela nous a permis de rendre la fiction plus crédible (nous avons déjà évoqué plusieurs fois dans ce mémoire qu'une fiction possédant des références réelles était renforcée par ces dernières), mais l'intégration de faits, de personnes ou d'objets réels dans notre fiction a permis aussi de faire découvrir à nos spectateurs des anecdotes historiques passionnantes, bien qu'assez méconnues. La Basilique - cathédrale de Saint-Denis est un monument incontournable en raison de son architecture, mais aussi parce qu'elle est la nécropole royale qui a accueilli le corps et les gisants des rois et reines de France depuis le VI^e siècle. On y trouve les tombeaux de nombreuses personnalités historiques de France telles que : le roi Dagobert 1^{er}, Berthes aux grands pieds, Pépin le Bref, etc. Lorsque vous entrez dans la basilique de Saint-Denis, vous pouvez voir les corps sculptés de ces rois qui semblaient jusqu'à présent être de vieux souvenirs, des personnages entre légende et histoire. « Voici le tombeau de Dagobert I. » Ces mots raisonnent et tout d'un coup on est saisi par une sorte de vertige : on se rend compte à quel point ce roi de légende devient réel. La basilique de Saint-Denis devient alors un lieu de passage entre notre monde bien réel et celui de l'histoire et des légendes. Alors, pourquoi ne pas en faire un lieu de passage mêlant fiction, histoire et réalité ? L'idée de « *Ghost Invaders* » fut donc de faire revenir à Saint-Denis certains de ces personnages de l'histoire... sous forme de fantôme.

C'est à partir de cette idée qu'il a fallu écrire le scénario complet, base du jeu. Pour cela, j'ai, dans un premier temps, créé différents personnages ainsi que leurs relations. Et dans un deuxième temps la trame narrative qui devait alimenter les énigmes et être répartie sur l'ensemble des supports. C'est après une réunion du *comité scénario*¹⁵ que nous avons décidé de baser notre intrigue sur le roi Dagobert I^{er} et sur son sceptre actuellement détruit.

15 Nous avons mis en place un « comité scénario » qui avait pour but d'assurer la richesse et la justesse des données historiques du scénario et des énigmes. Il était composé de Nicole Rodriques et Ana Gomez de l'Unité Archéologique de Saint-Denis, de Lucile Chastres du Musée d'Art et d'Histoire de Saint-Denis, et de Serge Santos et Patrick Monod du Centre des Monuments Nationaux.

a. Des personnages *clef en main*.

Il m'a semblé indispensable de définir avant tout les personnages. Car chacun d'eux devait agir en étant égal à lui-même afin que l'histoire soit cohérente, autrement dit, en respectant la définition de son personnage. On doit pouvoir se dire « Pétronille ne ferait jamais ça ! ». Le public peut accepter un univers fou, des faits incroyables et fantastiques, mais pas quelque chose d'incohérent. De plus, comme nous l'étudierons plus en détail dans le chapitre VI, certains personnages prendront vie indépendamment de l'auteur. Il est donc important de les détailler suffisamment afin que les différents interprètes puissent les incarner correctement. Nous allons faire ici un descriptif très court des personnages qui nous sera utile ensuite pour l'analyse de ce transmédia. Les personnages principaux sont :



*Illustration 33:
Dagobert Ier*

Dagobert (Revenant, inspiré d'un personnage réel) a 37 ans (âge approximatif de sa mort). Il n'aime pas les sous-entendus, il préfère les relations franches. Il est un petit peu rond, mais pas obèse. Il porte les vêtements qui conviennent à son rang, mais qui sont souvent mal arrangés. Dagobert sera une sorte d'antihéros. Il n'aime pas les jeunes, il est grincheux. Il n'aime pas la musique, ni le monde moderne.



*Illustration 34: Ilyas
Hamah, joué par
Nicolas Galgani*

Ilyas Hamah (Contemporain, personnage fictionnel) est originaire de Abou Talha en Syrie, mais ses ancêtres vivaient à Saint-Denis entre le 6^e et le 12^e siècle (Descendants du demi-frère de Dagobert). Ils ont ensuite migré en Espagne par les chemins de Saint-Jacques-de-Compostelle et se sont installés à Grenade à la fin du 12^e siècle. Ils se sont convertis à l'islam petit à petit, mais ont dû quitter l'Espagne en 1492 lorsque les Rois Catholiques ont repris le pouvoir en Espagne. Ils ont donc trouvé refuge en Syrie. (Cette chronologie sera utile pour une énigme). Aujourd'hui, Ilyas est en stage à mi-temps au musée d'Art et d'Histoire de Saint-Denis. Il a 28 ans, toujours le mot pour rire et toujours en retard.



Illustration 35: Vitrail de la Basilique de Saint-Denis

La Drachen (intemporelle et fictionnelle, mais inspirée d'un petit vitrail presque caché de la Basilique). Il s'agit d'une horde de démons qui souhaite s'emparer du sceptre (et de ses pouvoirs) pour une raison obscure, mais terrible (apocalyptique).

Ils ne peuvent entrer dans le monde réel qu'au mur de la montée des anges où lorsqu'ils sont invoqués grâce à une amulette. Ils n'ont la faculté de rester dans notre monde qu'un temps très limité : environ une minute. Mais ils sont très puissants.



Illustration 36: Claire de Poirant.

Claire de Poirant (Contemporaine, fictionnelle) est une jeune journaliste de 25 ans qui vit dans le sud de Paris, elle est pâle, très jolie, le visage rond et la voix douce. Elle s'habille de manière classique, mais, chose curieuse, elle porte toujours des gants. Même si elle ne l'affiche pas, elle vient d'une famille extrêmement riche qui possède des biens incroyables. Fortunée, elle n'a pas besoin de travailler, le journalisme est pour elle un passe-temps et une activité très utile pour nourrir sa passion : les objets aux propriétés magiques.



Illustration 37: Léopold Dumaine.

Léopold Dumaine (contemporain, fictionnel)

Âgé de 51 ans, il est consciencieux, méticuleux, raisonnable et organisé. Les joueurs doivent lui faire confiance. Cela fait maintenant 6 ans qu'il a lancé son agence de détectives privés. L'agence se situe à la station *La fourche* à Paris, mais ne reçoit que sur rendez-vous. Sa secrétaire est Clarisse Murain, 41 ans, de taille moyenne, mince, brune. C'est une femme efficace et ponctuelle. Elle est très peu expressive. C'est un personnage qui sera utile pour communiquer avec les joueurs par *mail*.



Illustration 38: Léa et son chat Peach.

Léa Mélissaré (contemporaine, fictionnelle) est une jeune fille brune. Elle est au lycée en terminale S, elle vit seule avec sa mère. Elle trouve les garçons puérils et les filles superficielles. Du coup, elle passe une bonne partie de son temps la tête dans l'ordinateur. Elle ne croit pas aux licornes, ni en dieu, ni à rien d'autre. Elle croit en son ordinateur et au code binaire. Elle collectionne les poupées en porcelaine. Ce n'est pas une fanatique des poupées en porcelaine, mais une activité d'enfant qu'elle a poursuivie en grandissant, car sa mère l'y encourage. C'est elle qui, sensible à la culture geek, nommera le jeu « *Ghost Invaders* » en référence au célèbre jeu « *Space Invaders* ».

- Quelques personnages secondaires :

Saint-Eloi (revenant, inspiré du personnage historique) est en binôme avec Dagobert. Il est le seul à pouvoir calmer les colères de Dagobert, il est aussi celui qui rattrape les étourderies du roi, qui arrange ses vêtements, et rassure parfois les victimes du courroux du roi. Il n'essaie pas d'être sultan à la place de sultan, il est dévoué et discret. Il est mince et gracieux, il se comporte parfois avec Dagobert comme une jeune épouse soucieuse de l'image de son mari.

Gaston (revenant, inspiré d'une personne réelle) a 15 ans. Né en 1882, il travaille à l'usine de cristalleries Legras à Saint-Denis depuis ses 12 ans.

Il est tombé amoureux pour la première fois quelques mois avant de mourir. Elle s'appelait Odile et elle avait à peine un an de plus que lui. Mais, Odile Perugot, jeune fille de bonne famille, n'avait assurément rien à faire avec un petit travailleur. Ainsi, dans une de leurs dernières rencontres, en gage de son amour éternel, Odile donna à Gaston un bijou (pendentif) que lui avait légué sa mère avant de mourir. Bijou de famille que Claire cherche, évidemment... Lorsque Gaston revient sous forme de fantôme, il ne se rappelle pas comment il est mort. Les joueurs devront l'aider à retrouver la mémoire.

Élise (revenante, inspirée de la légende dyonisiène de la Marotte) a 17 ans, morte noyée, elle a une peur bleue de l'eau. Elle est née à Saint-Denis en 1302. Elle pleure facilement, elle est frêle, la peau blanche, très menue, mais un peu plus grande que Gaston. Elle est peureuse : ceux qui voudront lui parler devront être patients. Issue de la petite noblesse, elle fut mariée à Pierre le Vigoureux un homme impulsif et violent qui lui inspirait plus de crainte que d'amour. Gaston lui suggérera de s'associer à lui pour retrouver le sceptre, car c'est la seule solution pour eux de retrouver la paix.

Pétronille (revenante, inspirée d'une poissonnière véhémente citée plusieurs fois dans des archives du 13^e siècle) a 26 ans, est poissonnière, née en 1431. Elle n'a pas la langue dans sa poche et elle n'est pas ravie d'avoir été réveillée. Cependant, elle est fascinée par le roi Dagobert et devant lui elle perd un peu de son agressivité.

Gauthier (revenant, inspiré de l'organiste de Basilique à la même époque) a 34 ans, né en 1769, il est l'organiste de la Basilique. Il est grand et mince, c'est un personnage réservé, timide et souvent dans la lune.

b. L'histoire.

Dans cette partie, une version résumée du scénario vous permettra de comprendre ce que nous aborderons en suivant, notamment les liens narratifs entre les différents supports.

Vous remarquerez que l'intrigue est structurée par rapport à la durée effective prévue pour le transmédia. Le projet durera quatre semaines, l'histoire sera donc en quatre temps. De plus, il est important de prendre en compte l'arrivée progressive des participants dans le jeu et par conséquent de commencer assez lentement puis intensifier l'intrigue à mesure que le temps avance pour ne pas perdre trop de spectateurs en cours de route.



Illustration 39: Interruption du Concert de Canardo par Dagobert I.

Le 30 mars 2012, le roi Dagobert I, inhumé dans la Basilique Cathédrale de Saint-Denis, est réveillé de son sommeil millénaire par un groupe de rap qui joue devant l'entrée du monument (Concert de Canardo , un événement

réel du jeu). À son réveil, horreur !, son précieux sceptre a disparu. Furieux, il interrompt le concert et capture le rappeur Canardo. Le bon Saint-Eloi lui dit alors, « ho mon roi, laissez... Le peuple aussi a besoin de se désopiler un peu... » Le roi cède, mais menace le public : nul ici, personne à Saint-Denis ne trouvera le repos tant que son sceptre ne lui sera pas rendu ! Et il tient promesse jour après jour, il réveille des fantômes dans la ville de Saint-Denis.

Tout près de là, Léa Méllissare s'ennuie chez elle. Elle a quelques problèmes de santé et sa mère lui interdit de quitter sa chambre jusqu'à son rétablissement complet. Heureusement, il lui reste Internet et sa musique... Mais ce soir, l'apparition du fantôme de Dagobert I devant sa chaîne HI-FI va faire basculer sa tranquillité au cauchemar. Quelle est cette apparition ? Et comment s'en débarrasser ? Premier réflexe, elle cherche sur Internet et découvre ce qui vient de se produire au concert de Canardo. Elle lance alors un appel aux autres victimes. « Ne laissons pas un fantôme de roi faire sa loi dans notre ville, pendant nos concerts ! Chassons les fantômes de Saint-Denis ! » Comme support de cet appel Léa lance le site Internet Ghostinvaders.fr pour rassembler les témoignages et les gens motivés à chasser les fantômes.

- Semaine une. (samedi 31 au vendredi 6 avril 2012)

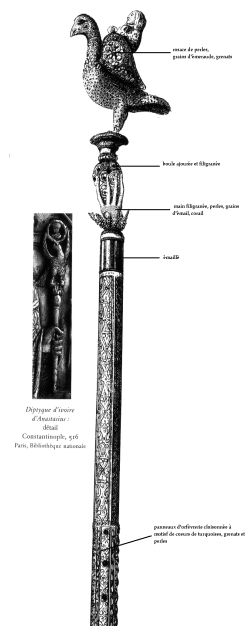


Illustration 40: Croquis du sceptre de Dagobert I.

Le lendemain à 08H05 le téléphone sonne à l'agence Dumaine. On propose à Léopold une enquête pour le moins curieuse. Mr Monod du Centre des Monuments Nationaux (CMN) lui demande de mettre au clair, et dans la plus grande discrétion une curieuse affaire d'apparitions à la Basilique de Saint-Denis. Léopold ne prend pas son travail à la légère, à peine a-t-il raccroché son téléphone qu'il file dans le métro direction Saint-Denis. Il observe et laisse quelques cartes de visite aux gens qu'il rencontre.

De son côté, Claire de Poirant a trouvé il y a quelques années pendant ses recherches un objet curieux, une main, aux propriétés incroyables. Cette main sculptée semblait sertie à autre chose. Évidemment si la main a des propriétés intéressantes elle est certaine que le reste du bijou ou de la sculpture auquel elle a été ôtée doit avoir un certain pouvoir. Évidemment, son enquête pour trouver le reste de l'objet l'amène à Saint-Denis.

Pour le public, le jeu vient d'être lancé, ils peuvent s'inscrire sur le site de Léa, voir les fantômes qui apparaissent progressivement dans les cryptes de la Basilique de Saint-Denis, au musée d'Art et d'Histoire et dans certaines boutiques du centre-ville. Ils peuvent aussi rencontrer Claire ou Léopold. Un des revenants, Louis XVII, demande aux passants, qui l'a réveillé et pourquoi ? Ces questions constituent les premières énigmes proposées sous forme de quêtes sur le site de « *Ghost Invaders* »¹⁶. Le public découvre petit à petit qui sont les différents revenants.

Océane, une médiatrice de la Basilique (réelle, dans son propre rôle) s'inscrit sur le site Internet et témoigne des apparitions qu'elle a vues. Elle propose pour aider Léa de donner aux gens des *pass* pour accéder gratuitement aux lieux dans lesquels les fantômes apparaissent. Quelques vidéos des fantômes filmés par des visiteurs circulent sur le *web*.

Léopold découvre le site de Léa, il est révolté : comment peut-on étaler sur Internet une enquête qui relève du pur secret professionnel !? Il y a débat entre les deux personnages. Elle lui dit que ses vieilles méthodes d'enquêtes sont périmées et trop lentes. Il répond dignement qu'elles sont discrètes et que c'est un métier. Il se crée alors une saine concurrence entre les joueurs et Léopold qui veut leur montrer l'efficacité de ses méthodes.

Les joueurs savent désormais que pour se débarrasser des fantômes il faut rendre à Dagobert son sceptre. Certains peuvent aussi découvrir l'existence d'une prophétie liée à ce sceptre, mais impossible d'en savoir plus.

16 Les quêtes proposées sur le site sont donc scénarisées. Par exemple, une vidéo de Louis XVII en train de poser ces questions servira de support et Léa proposera aux joueurs d'y répondre.

En fin de semaine, face à l'efficacité des joueurs qui ont localisé la première pièce du sceptre, Léopold s'incline et décide de se rallier à la communauté de « *Ghost Invaders* ». Mais Dagobert ne veut pas de ce morceau de sceptre, il n'aime pas les puzzles et veut son bien entier ou rien. L'inspecteur garde donc dans son coffre, à l'agence, cette première pièce du sceptre.

- Semaine deux (du samedi 7 au vendredi 13 avril)



Illustration 41: Vidéo de l'enlèvement d'Océane.

La deuxième semaine commence avec un événement-choc pour la communauté : Océane est enlevée par la Drachen. Tout ce que les joueurs savent c'est qu'Ilyas lui avait donné rendez-vous devant le mur de la montée des anges (au musée), mais il est arrivé en retard. Les joueurs, guidés par les fantômes, passeront plusieurs heures à chercher Océane, avant de la trouver inconsciente dans une pièce condamnée du musée d'Art et d'Histoire. Tout semble désigner Ilyas comme responsable et Claire, plus que quiconque, le pense coupable d'avoir pactisé avec la Drachen pour faire enlever Océane.

Par ailleurs, les joueurs apprennent grâce à cet incident l'existence d'une personne qui est censée être un protecteur du sceptre de génération en génération. C'est elle que la Drachen souhaitait détruire lorsqu'ils enlevèrent Océane. Mais la Drachen était visiblement mal renseignée, Océane n'était pas la protectrice. L'identité de ce protecteur reste inconnue.

Par ailleurs, Gaston, un des fantômes dit se souvenir de sa mort en 1897 et avoir vu passer son assassin, une femme encore vivante aujourd'hui...

Les joueurs, aidés de Claire et Léopold, enquêteront alors sur Ilyas pour finir par découvrir qu'il possède déjà une des pièces du sceptre. Intrigués et étonnés, les joueurs demandent des explications. Ilyas avoue alors être le protecteur du sceptre, mais Claire ne le croit toujours pas, elle insiste avec certains joueurs pour qu'Ilyas donne son morceau du sceptre à l'inspecteur. Ilyas s'exécute¹⁷, mais il commence à soupçonner Claire et en parle discrètement à certains joueurs. Claire quant à elle affirme que des fantômes lui ont dit qu'il allait se passer un événement important à la Basilique le samedi suivant au soir et que son instinct lui dit qu'il ne faut pas manquer ça.

17 Nous verrons par la suite que dans le jeu, il en a été autrement. Le personnage d'Ilyas s'est mieux défendu que prévu et la communauté a décidé de lui faire confiance et de lui permettre de garder le sceptre chez lui. Cette petite variante faite pendant le jeu par rapport aux réactions des joueurs n'a eu aucun impact sur la suite de l'histoire.

- Semaine trois (du samedi 14 au vendredi 20)

Les joueurs et simples curieux trouveront en effet la porte de la Basilique ouverte le samedi soir à l'heure indiquée alors que le monument est censé être fermé. Dans la Basilique, il y a des textes d'énigmes, les fantômes assez surpris de voir du monde et de la musique (orgue et chanteurs lyriques). On remarque que Claire n'est pas là.

Les joueurs, même s'ils ont passé un moment agréable, ne découvrent rien d'important pour leur recherche du sceptre et le lendemain matin Léopold découvre avec horreur que son coffre a été forcé pendant la nuit : on lui a volé les deux pièces du sceptre. Les joueurs cherchent désormais le voleur. Les soupçons se tournent vers Claire, celle-ci donne une mauvaise excuse pour justifier son absence avant de disparaître : son téléphone est éteint, les *emails* qu'on lui adresse restent sans réponse.



Illustration 42: Claire sans son gant.

C'est alors que l'enquête se corse : Léopold trouve des empreintes près du coffre, mais elles appartiennent à une femme morte depuis longtemps. Cependant, les joueurs ne se laissent pas abattre, ils enquêtent sur les origines de cette femme et découvrent alors la face cachée de Claire : celle d'une jeune femme avide de pouvoir et obsédée par les objets magiques, une jeune femme née sous le nom de Madeleine de Ponseignant en 1805... Elle n'est pas immortelle, mais parmi sa collection d'objets il y en a un qui ralentit terriblement le vieillissement. Ainsi, presque tout son corps semble avoir 25 ans, presque oui, car ses mains continuent à vieillir, raison pour laquelle elle porte toujours des gants... Ils découvrent aussi les différentes identités qu'elle a incarnées durant tout ce temps et les crimes qu'elle a commis. Parmi lesquels le meurtre de Gaston (un des fantômes) afin de lui voler le médaillon offert par Odile,

médaille sans lequel elle ne peut pas invoquer la Drachen. Les joueurs finiront par trouver la cachette de Claire et l'inspecteur Léopold ira l'affronter seul. Il arrivera *in extremis* avant que Claire ne donne les objets à la Drachen. Mais une bagarre éclatera, l'inspecteur pourra récupérer les deux pièces du sceptre, cependant il sera blessé à la cheville (d'ailleurs, il boite jusqu'à la fin du jeu).

À la fin de cette semaine, les joueurs ont donc trois pièces : celle d'Ilyas, celle de Claire et celle qu'ils avaient trouvée la première semaine.

- semaine quatre (du samedi 21 au samedi 28) :

Le samedi matin, il se passe quelque chose d'anormal à l'îlot du Cygne (c'est l'évènement qui va relancer l'intrigue) : un nouveau fantôme est apparu, il hurle et panique. Il s'agit d'Élise qui vient d'être réveillée à son tour par Dagobert et elle est absolument effrayée par tout ce qu'elle voit et tout ce qu'elle entend. Les médiateurs de l'îlot signalent cela à Léa qui, du coup, lance sur le site un appel aux participants pour visiter l'îlot l'après-midi même.

Élise et Gaston se rencontrent et Gaston fera tout ce qu'il peut pour rassurer Élise. Les fantômes donnent à tour de rôle des énigmes pour trouver la quatrième pièce du sceptre : le manche qui se situe dans le narthex de la Basilique derrière une grille. Après que les dix premiers groupes l'aient localisé, l'inspecteur viendra récupérer le manche du sceptre avec l'aide d'un archéologue. Le



Illustration 43: Extrait de vidéo, Dagobert rend le sceptre encore incomplet à Léopold.

sceptre semble alors être complet, le soir même Léopold ira chez Léa pour le rendre à Dagobert qui semble prendre ses aises dans la chambre de la jeune fille. Les joueurs pourront suivre la scène en *streaming*, l'enquête paraît toucher à sa fin, mais lorsque Dagobert saisit le sceptre, rien ne se passe, il a perdu sa magie, il manque encore une pièce...

La dernière énigme prend forme grâce à Élise : elle ne cesse de répéter aux joueurs qu'ils ont omis « le catalyseur ». En effet, elle était vivante le 2 février 1313 lorsque le principe de catalyseur magique a été interdit. Il s'agit d'un objet magique procurant à celui qui le possède un pouvoir assez quelconque. Cependant, une fois assemblé à des objets magiques inertes (qui ne révèlent leurs pouvoirs que dans certaines conditions), il offre à celui qui possède l'ensemble de ces objets de très grands pouvoirs. Il existait de nombreux catalyseurs, mais la plupart ont disparu. Les joueurs découvrent ensuite que ce catalyseur, lorsqu'il n'est pas assemblé au reste du sceptre, donne la faculté de communiquer avec l'esprit de Dagobert s'il n'est pas endormi...

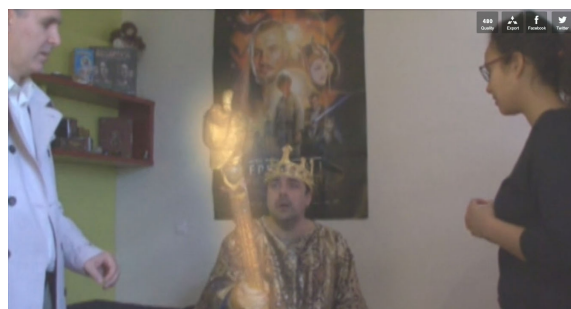


Illustration 44: Extrait vidéo, Dagobert retrouve son sceptre magique.

Or, si les joueurs réfléchissaient bien ils devraient remarquer que la personne qui communique (malgré elle) avec Dagobert est Léa...

Léa est dépitée et ne voit pas comment elle pourrait être en possession d'un tel objet. C'est alors que les joueurs, aidés par les explications des fantômes, découvrent qu'un des ouvriers travaillant dans l'usine

Legras (la même que Gaston) avait précisément dissimulé dans une poupée de porcelaine un objet assez spécial ; or la description de la poupée correspond à une des poupées de la collection de Léa... L'énigme est résolue, il ne manque plus qu'à rendre le sceptre à Dagobert et à renvoyer les fantômes chez eux. Pour cela, une toute dernière épreuve attend les joueurs. Dagobert précise, avant de partir : la musique l'a réveillé, c'est donc par la musique que les autres revenants repartiront. Léa, Ilyas et Léopold organisent donc, sur les conseils de Dagobert, une parade musicale qui permettra à tous les fantômes de retrouver le repos. Cependant juste avant leur départ du musée, sept des musiciens se font pétrifier devant le mur de la montée des anges par la Drachen qui dans un dernier élan de vengeance souhaite semer le trouble. Les joueurs avec l'aide des fantômes trouveront un moyen de les libérer de ce sort. La parade défilera dans les rues de Saint-Denis faisant disparaître sur son passage toute trace des fantômes.

Il est intéressant de remarquer dans le scénario que les actions et réactions des spectateurs sont décrites comme s'ils étaient un personnage faisant partie intégrante de l'histoire. Il est évidemment impossible de contrôler à ce point le public, mais ces informations sur les réactions souhaitées des joueurs donnent des indications indispensables pour que les différentes personnes en interaction avec les participants (les *community managers* et les acteurs en particulier) sachent comment orienter le public pendant le jeu.

2. Des supports de la fiction dans l'espace numérique et virtuel.

a. Le site plateforme : une interface de fiction.

Le site-plateforme est indispensable, il permet aux joueurs de se rassembler et centralise toutes les informations recueillies au cours de l'enquête. Il permet aussi de cadrer les joueurs face à une fiction qui peut paraître un peu trop compliquée, trop vaste. De plus, il offre au public une interface à l'image des jeux vidéo (et jeux de rôle en ligne) à laquelle la plupart des participants sont déjà habitués¹⁸. C'est aussi le point d'accès au jeu qui permet de se mettre en relation directe avec Léa. De plus, les personnages de fictions (à l'exception des revenants) seront, petit à petit, inscrits sur le site et intégrés à la communauté de joueurs. Nous pourrions donc voir le site comme une interface avec l'histoire, le scénario, mais aussi avec les différents personnages de fiction et les autres joueurs.

¹⁸ Nous aborderons les résultats du questionnaire effectué à l'issue du jeu dans une partie ultérieure, cependant il est apparu que 62 % des joueurs sondés avaient l'habitude de pratiquer des jeux vidéo en solo et 38 % des jeux vidéo en ligne.

Lorsqu'un nouvel utilisateur se connecte sur le site, il est invité à s'y inscrire. Il peut alors choisir un avatar et une classe (Geek, Reporter, Explorateur ou Historien) le choix de la classe conditionnera le genre d'indices et de missions qu'il recevra tout au long du jeu.

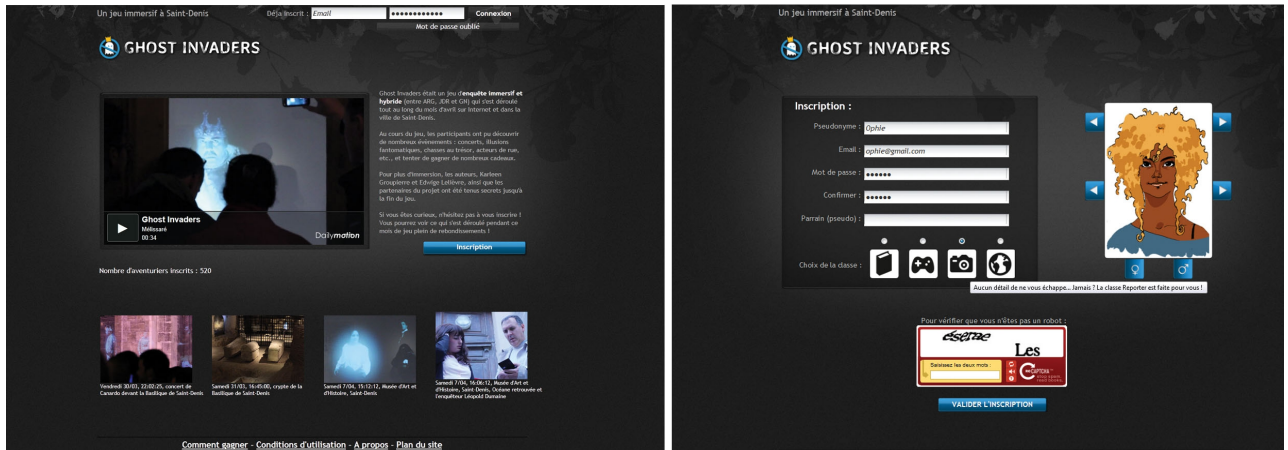


Illustration 45: Site ghostinvaders.fr, page d'accueil et page d'inscription.

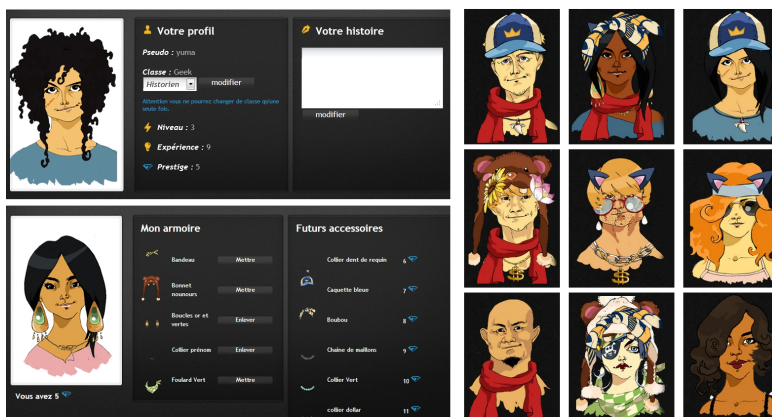


Illustration 46: Page Identité d'un jour (information du profil), page « dressing » pour ajouter des accessoires à son avatar, exemples d'avatars.

Le site intègre des systèmes de jeu de rôle en ligne classique : le joueur résout des quêtes et gagne des points qui lui permettent, par exemple, de débloquer des accessoires pour personnaliser son avatar ou d'accéder à des quêtes secondaires qui ne font pas avancer l'intrigue principale, mais lui

permettent d'en découvrir plus sur l'univers, de patienter entre les quêtes principales et, bien sûr, de gagner d'autres points. Le joueur peut gagner trois sortes de points : des points d'expérience (relatif aux nombres de quêtes et actions réalisées), d'avancement (relatif à son niveau d'avancement dans la quête principale) et des points de prestiges (liés aux actions collaboratives du joueur).

Le joueur doit résoudre les énigmes résumées (par Léa) et présentées sur le site sous forme de quête qu'il doit valider pour avancer dans l'histoire. Certaines quêtes apparaissent à la suite d'évènements (concerts, apparition d'un nouveau fantôme, etc.) ayant eu lieu dans l'espace réel de la ville, ce qui a pour conséquence de pondérer l'avancement global de la communauté de joueurs. Les joueurs les plus rapides à résoudre la quête principale seront lancés sur la suite, mais ils ne trouveront pas assez d'indices pour avancer tant que l'évènement réel suivant n'aura pas eu lieu. Ils feront donc, en attendant, les énigmes secondaires en espérant y découvrir des informations utiles

pour la suite. Les joueurs les plus lents seront aidés par la communauté : soit, naturellement, par d'autres joueurs, soit par nos faux joueurs ou nos personnages de fiction.

L'interlocuteur principal du joueur est Léa, auteure du site¹⁹. C'est principalement elle qui fédère et anime la communauté. Elle synthétise les problèmes et les découvertes et demande aux joueurs de l'aide pour avancer dans l'enquête (puisque, nous le rappelons, elle est malade et ne peut pas quitter sa chambre jusqu'à son rétablissement, ordre de sa mère).

Après quelques quêtes, le joueur sera incité à se mettre en groupe. Les groupes doivent être formés d'un joueur de chaque classe ceci permettant en croisant les informations propres à chaque classe afin de résoudre les énigmes plus rapidement.

Par ailleurs, « *Ghost Invaders* » est un jeu qui se déroule aussi dans l'espace réel, par conséquent un grand nombre de quêtes nécessitait la venue d'un des membres du groupe dans la ville de Saint-Denis. De plus, le site proposait d'autres fonctionnalités comme, un forum, une page de partage des informations utiles à l'enquête, des systèmes de classement des équipes, etc. Nous reviendrons dans le chapitre IV sur l'effet qu'ont eu ces fonctionnalités du site sur le spectateur en jeu : sur la collaboration entre joueurs, ou encore l'implication et la motivation du joueur.

b. Les réseaux sociaux et sites *web*

« *Ghost Invaders* » prenait aussi ses aises sur Internet (en dehors du site-plateforme) et sur les réseaux sociaux. Nous avons créé pour chaque personnage son pendant numérique, par conséquent nos héros ou antihéros de fiction possédaient des comptes *Facebook*, *Twitter*, *You Tube*, *Daily Motion*, des adresses *email*, etc.²⁰ ; tout ce qu'ils auraient eu s'ils étaient réels. Nous aborderons plus en détail les problématiques liées à la création de cette partie virtuelle de nos personnages dans le chapitre V. De plus, certaines parties de l'enquête nécessitaient de rechercher des informations sur Internet sur des sites officiels comme sur des sites réalisés pour l'occasion. Pour les besoins de l'enquête, nous avons donc créé de faux sites Internet tels que le site d'André Pirillias le brocanteur, ou celui de Léopold Dumaine, le détective.

19 En réalité, le site a été développé par Edipop, l'intégration, le graphisme, et l'ergonomie ont été faits par Karleen Groupierre et Edwige Lelièvre.

20 Les personnages n'avaient pas systématiquement un compte sur tous ces réseaux. Cela dépendait, pour chaque personnage de son âge, ses intérêts, etc., comme pour une vraie personne (tout le monde n'a pas un compte sur tous les réseaux existants).

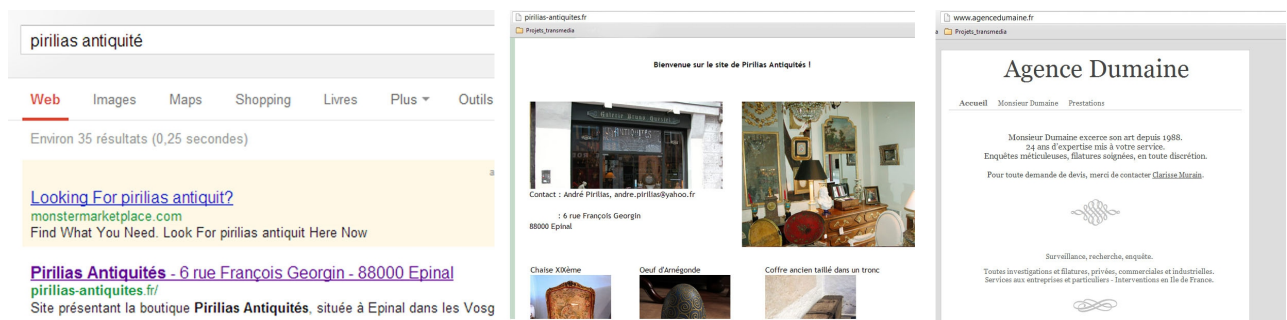


Illustration 47: Recherche google de Pirilias antiquités, le site de l'antiquaire et le site de Léopold Dumaine.

Nous avons aussi complété des pages de sites Internet existants, comme celles de l'encyclopédie *Wikipédia*. Non seulement en y insérant du contenu historique réel, mais aussi en ajoutant quelques détails imaginaires que nous avons évidemment retirés à la fin du jeu. Nous avons aussi modifié (avec leur accord), pour le temps du jeu, certains contenus de site officiel sur l'histoire de Saint-Denis.

Nous avons mis en scène un individu à la recherche d'une des personnalités cachées de Claire de Poirant (Emeline de Beaufort) sur des sites comme *Viva street* ou d'autres sites de recherche d'amis perdus.

Internet (réseaux sociaux, différents sites) a été pour notre projet un outil particulièrement utile, car il est très maniable : la création et/ou la modification de contenu prennent relativement peu de temps, et l'accès à ces informations est très simple pour les joueurs. Ces détournements d'usage d'outils Internet peuvent néanmoins poser des problèmes éthiques ou moraux.

c. « *Ghost Traker* » : l'application mobile pour détecter les fantômes.



Illustration 48: Captures de l'application Ghost Tracker

L'application mobile fonctionne parallèlement au jeu. Il s'agit d'un petit outil permettant de localiser les fantômes. Officiellement, cette application a été créée par un de nos personnages de fiction, fanatique d'ésotérisme, répondant au pseudonyme de William Stainton Moses²¹. Cette application a été téléchargée par plus d'une centaine d'utilisateurs.

Elle donne un avantage à ceux qui l'utilisent : ils pourront localiser les lieux d'apparitions des fantômes plus rapidement et donc être les premiers à entendre leurs conseils pour résoudre les énigmes. C'était donc utile surtout pour les apparitions ponctuelles ou en début de jeu, lorsqu'il n'était pas encore clair pour les joueurs que les fantômes apparaissaient toujours aux mêmes endroits.

²¹ En réalité, l'application a été réalisée par Dimitri Gouacide et Karleen Groupierre.

3. Supports de la fiction dans l'espace réel.

Le projet « *Ghost-invaders - Les Mystères de la Basilique* » est un dispositif immersif et persistant qui s'est déroulé du 30 mars au 28 avril 2012 dans les espaces patrimoniaux du centre-ville de Saint-Denis : la Basilique, les rues du centre-ville, le Musée d'Art et d'Histoire de Saint-Denis, le chantier archéologique de l'Îlot du Cygne, mais aussi chez certains commerçants du centre-ville.



Illustration 49: Photos des lieux accueillant la fiction : Musée d'Art et d'Histoire, de la nef de la Basilique, de la Fabrique de la ville, des cryptes de la Basilique et des rues du centre-ville de Saint-Denis.

Dans ces lieux, on pouvait découvrir des créations originales qui donnaient aux joueurs des indices pour recomposer l'histoire et résoudre les mystères. Le dispositif du projet avait donc la particularité de se dérouler à la fois pendant une durée importante et dans un grand espace physique.

a. Les installations *in situ* « *Fantômes* » : lorsque la fiction habite un lieu.

Les installations numériques « *Fantômes* » furent un des premiers éléments de la fiction à se concrétiser et à envahir l'espace réel du jeu. Elles permirent aux participants de voir et d'entendre dès le début du jeu les différents revenants réveillés par Dagobert.



Illustration 50: Dagobert I et Pétronille dans la crypte de la Basilique de Saint-Denis.



Illustration 51: Gauthier apparaissant sur le mur de la cour intérieure, Pétronille et Gauthier dans la cellule de nonne reconstituée, Gaston interrompant le documentaire sur les Carmélites.

Les fantômes furent présents à la Basilique et au Musée d'Art et d'Histoire durant toute la durée du jeu (tous les jours et à toutes heures) ; et ponctuellement présents dans certaines vitrines des rues du centre-ville notamment à l'office de tourisme, et au chantier archéologique de l'Îlot du Cygne. Quel que soit le lieu d'apparition des fantômes, la technique utilisée était globalement la même. Il s'agissait, tout comme dans le projet « *Jour de pluie* »²² de rétroprojection sur du tulle. Pour réaliser l'illusion, des acteurs étaient préalablement filmés sur fond noir permettant au moment de la projection de ne voir, sur le tulle, que les parties lumineuses (non noires) de la vidéo : les vêtements pas trop foncés, la peau et les cheveux. Les bruns étaient talqués afin d'être visibles. Les parties noires laissent au tulle sa transparence ce qui donne l'impression que les fantômes flottent. La vidéo était ensuite retravaillée pour donner un grain plus *fantomatique* aux acteurs. Dans certains cas, comme lorsque l'espace est trop petit ou que le tulle ne peut pas être installé correctement (face au public), la projection du film était faite directement sur le mur. Mais, dans ces cas-là, un travail supplémentaire de retouche de la vidéo pouvait donner la sensation que le fantôme émergeait du mur.

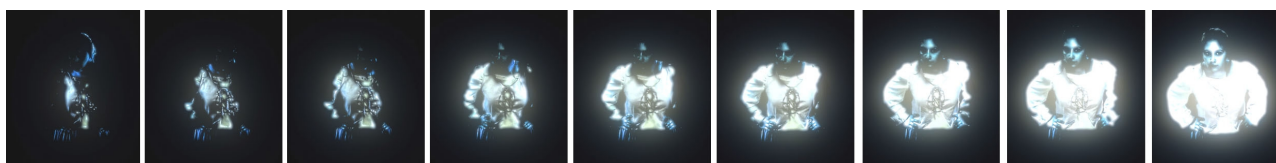


Illustration 52: Extrait d'une vidéo d'apparition de Pétronille pour projection sur un mur.

Afin de donner vie à ces fantômes, environ 260 scènes²³ ont été écrites puis tournées ce qui constitue au final (après *dérushage*²⁴) plus de 21 heures de film, ensuite retouché, avant de pouvoir être projeté. Le *casting* des acteurs et le tournage ont nécessité plus de deux semaines à temps plein et les étapes de *dérushage*, truquages et retouches vidéo plus d'un mois.



Illustration 53: Tournage avec les acteurs représentant les fantômes.

22 Voir chapitre II.

23 Vous trouverez quelques extraits de ces scènes en annexe 03.

24 Le *dérushage* est un anglicisme, il s'agit de toute la partie qui consiste à regarder les différentes prises de toutes les scènes et à choisir celles qui seront utilisées dans le film.

Les fantômes avaient un rôle important. Premièrement, ils représentaient tous une personne ayant réellement existé²⁵ dans l'histoire de Saint-Denis : de Pétronille la poissonnière (13^e siècle) à Louis XVII en passant par Gauthier l'organiste de la Basilique (18^e siècle). Ainsi, chaque fantôme parlait à sa façon de ses origines, parfois de manière détournée, mais les histoires romancées qu'il racontait permettaient d'en déduire ses occupations, son statut, l'époque à laquelle il avait vécu, etc. Deuxièmement, les fantômes fournissaient aux joueurs des indications très précieuses leur permettant de recomposer l'histoire, de résoudre des énigmes et d'avancer dans l'intrigue. De plus, leur présence fonctionne aussi comme un marqueur de fiction. C'est-à-dire que, bien que les fantômes soient des éléments de pure fiction,²⁶ ils sont *installés* et intégrés dans un espace qui est bien réel. L'ensemble des spectateurs (à l'exception peut-être des jeunes enfants) ne se demandera pas s'il s'agit de vrais fantômes, mais ils sauront que quelque chose se passe. Les joueurs, grâce à leur présence, identifieront le lieu (réel) comme faisant partie de leur espace de jeu.

b. Des évènementiels, de fiction ?

Chaque semaine, dans le cadre de « *Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique* », avait lieu un évènement spécial qui permettait à la fois de marquer un tournant dans le scénario, mais aussi d'offrir aux joueurs une occasion de se rassembler et de se rencontrer. De plus, ces évènements étaient ouverts à tous (joueurs, spectateurs inactifs ou simples curieux). Ainsi, même s'ils étaient intégrés dans notre fiction et créés pour le projet, ils étaient aussi des évènements autonomes dont chacun pouvait profiter. Voici les cinq évènements qui ponctuèrent la fiction :

- Le premier eut lieu le 30 mars, le jour de lancement du jeu : c'était un concert de Canardo (et de groupes locaux en première partie) devant la Basilique de Saint-Denis, un prétexte à l'apparition des fantômes. Nous avons choisi Canardo, car nous souhaitions toucher un public jeune, nous verrons dans les parties d'analyses que ce ne fut probablement pas le meilleur choix stratégique. Outre le prétexte scénaristique de ce concert (c'est ce qui réveillera Dagobert), son but était au final de communiquer aux spectateurs présents l'adresse du site Internet du jeu. Pour cela, nous avons imaginé une interruption du concert par Dagobert.

25 Nous avons souvent changé le nom de certains personnages et romancé leur histoire par exemple, Gaston est inspiré de Louis Lemaire.

26 « Pure fiction » fait référence à la forme fantomatique des personnages. Même si les personnages fantomatiques, en eux-mêmes, ne sont pas pure fiction puisqu'ils sont inspirés par des personnes ayant vécu à Saint-Denis dans le passé.



Illustration 54: Préparation de la scène, la scène avant le concert et un des musiciens de la première partie.

L'interruption devait se faire lors d'un des premiers morceaux de Canardo : son et lumière se coupent brutalement. On entend Dagobert qui commence à crier, on voit des fumées s'élever, les fantômes et Canardo sont seuls sur la scène.



Illustration 55: Photos (non retouchées) de l'interruption du concert de Canardo par Dagobert I.

Pour la création de cette illusion, nous avons tourné avant avec Dagobert et Saint-Eloi, mais aussi avec Canardo, car nous ne voulions pas que le public perde de vue la *star* qu'il était venu voir. Nous avons



Illustration 56: Tournage avec Canardo, Dagobert et Saint-Eloi.

donc décidé de créer une version fantomatique de Canardo, comme s'il avait été enlevé de la scène pour être transporté dans le monde des âmes. Des complications de *planning* nous ont obligés à filmer les deux séparément.

Cet événement devait nous permettre de lancer le jeu, non seulement narrativement parce qu'il était l'élément déclencheur de l'intrigue, mais aussi en attirant l'attention des 600 spectateurs présents pour le concert en communiquant l'adresse Internet du site-plateforme. Cela nous aurait permis de constituer rapidement un premier groupe de joueurs. Malheureusement, bien que nous soyons à l'origine du concert (tant financièrement que pour l'organisation), des incompréhensions, confusions et problèmes techniques ont fait que nous n'avons pas pu diffuser l'adresse du site-plateforme. L'interruption a donc été dénuée de sens pour l'ensemble des spectateurs.

- Le deuxième événement spécial eut lieu le samedi 7 avril 2012, lorsqu'Océane fut enlevée par la Drachen. Océane n'est pas une actrice, mais une médiatrice culturelle de la ville de Saint-Denis jouant son propre rôle. À cette occasion, le musée s'est transformé en une sorte de terrain de chasse au trésor géant. Des indications étaient données par les fantômes, mais aussi par le personnel (véritable) du musée qui prit part au jeu.



Illustration 57: Fantômes parlant aux joueurs le 7 avril.



Illustration 58: Ilyas explique à une joueuse ce qu'il sait ; des joueurs trouvent la pièce dans laquelle doit être Océane ; Océane libérée, mais encore sous le choc.

L'étrange disparition et son dénouement furent aussi relayée dans la presse locale comme s'il s'était agi d'un fait divers réel.

- Le troisième événement eut lieu samedi 14 avril : la Basilique de Saint-Denis ouvrit ses portes de nuit spécialement pour ce moment inédit mêlant dans la pénombre du monument, chant lyrique, orgue, jeux de lumière dans les vitraux, apparitions de fantômes et énigmes à résoudre pour les joueurs. Cette multitude de formes d'arts dans un lieu faisait voyager le public d'un moment ludique à un moment spectaculaire, d'un moment de contemplation à un moment d'action. Environ 150 personnes (joueurs ou non-joueurs) assistèrent au concert. Pour l'occasion, nous avons choisi de plonger les spectateurs dans la pénombre. Seuls, l'entrée, le chœur et l'orgue étaient légèrement éclairés. Les chanteurs étaient dans les hauteurs du monument, à peine visibles.

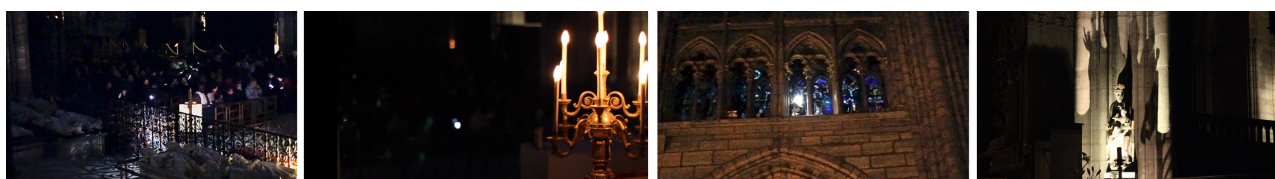


Illustration 59: Les spectateurs dans la nef, Pénombre dans la Basilique, un chanteur dans le triforium, une des rares sculptures éclairées.

Nous avons dû équiper les chanteurs de baudriers et de lampes frontales, car le triforium est très haut et il n'y a aucune barrière de sécurité. Le programme de chant a été choisi sur le thème de la trahison et de la peine en symbole de la trahison de Claire que les joueurs allaient bientôt découvrir. D'ailleurs, le titre de concert, « Verrat » signifie en allemand « trahison »²⁷. Les joueurs les plus perspicaces pouvaient donc y voir un indice de la suite des évènements.



Illustration 60: Affiche officielle du concert (qui respecte la chartre graphique du jeu), spectateurs observant, chanteur devant l'orgue.

En même temps que le son des voix et parfois de l'orgue les accompagnant tournoyait dans cet espace sombre, les fantômes apparaissaient silencieusement sur les murs au-dessus des spectateurs.



Illustration 61: Gauthier et Pétronille observant les spectateurs.



Illustration 62: Les trois énigmes proposées pour les joueurs.

Trois énigmes étaient proposées aux joueurs disposées sur trois pupitres éclairés, leur résolution amenait à découvrir l'histoire de Bertrand du Guesclin,

²⁷ Programme musical : Ismène Acte II, Téméraires Fuyez ! (Jean-Benjamin De Laborde), Libera Me (Chant Sacré), Svegliatevi Nel Core : Air de Sesto (Giulio Cesare - Haendel), Stabat Mater de cujus Animam, Magnificat quia respexit (Johann Sebastian Bach), Piéta Signore (Chant Sacré), Oh la Pitoyable Aventure : Air de Conception (Maurice Ravel), De Profundis (Chant Sacré), Tu fosti tradito, Air d'Annio La Clemenza di Tito (Wolfgang Amadeus Mozart), Les Berceaux (Gabriel Fauré), Blute nur, du liebes Herz! Matthäuspension (Johann Sebastian Bach), Chant Sacré, Le Temps des Lilas Mélodie (Ernest Chausson), l'Alba Separa Dalla Luce l'Ombra, Smanie implacabili, Air de Dorabella - Così fan tutte (Wolfgang Amadeus Mozart), Stabat Mater - Dolorosa (Giovanni Battista Pergolesi), improvisation à l'Orgue.

Interprètes : Soprano : Chloë Verneuil, Soprano 2 : Lorraine Tisserant, Ténor : Joseph Kauzman, Baryton : Quentin Malinas, Orgue : Nicolas Pichon.

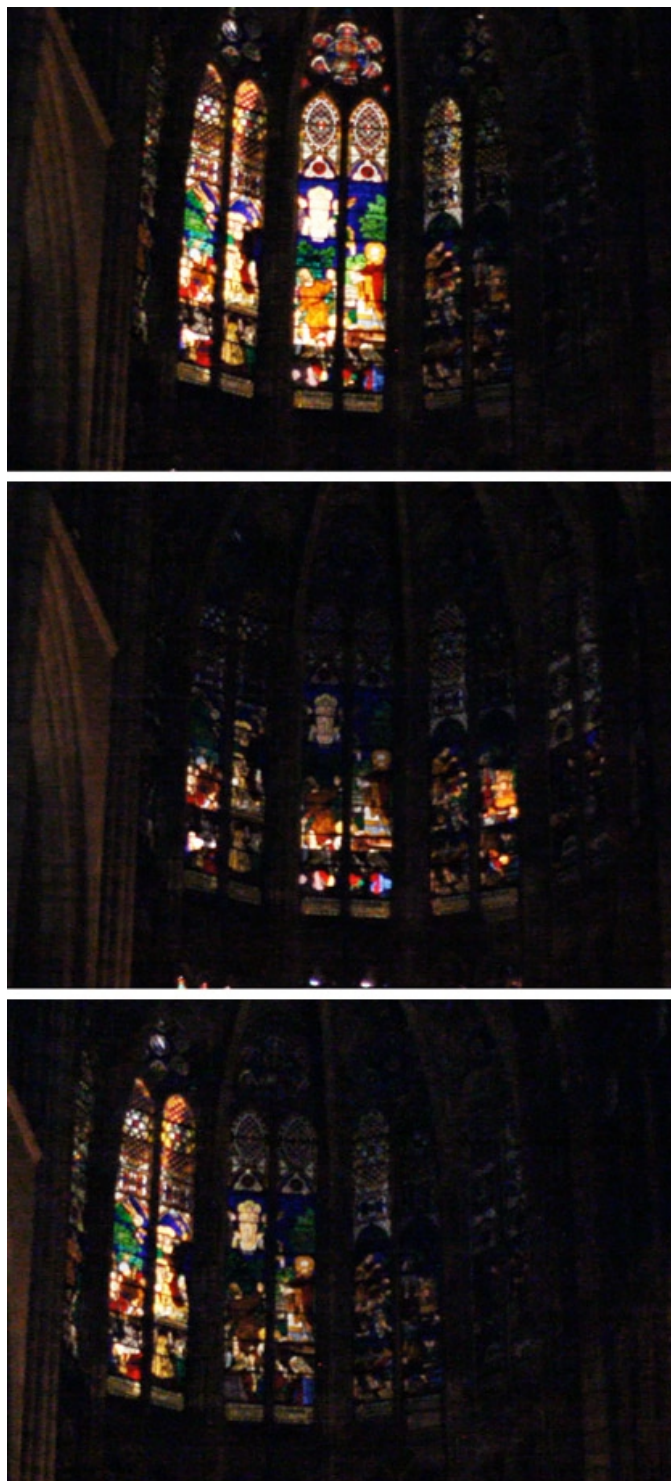


Illustration 63: Jeux de lumière dans les vitraux.

du graffiti de Louis Lemaire et des gisants d'entrailles. Il fut intéressant de remarquer que certains joueurs continuèrent, en silence à déchiffrer les énigmes en même temps que le concert avait lieu, leurs déplacements silencieux (et aussi peut-être le froid) incitèrent d'autres spectateurs à se déplacer. Ainsi durant tout le concert, si la plupart des spectateurs étaient assis, un petit nombre déambulait silencieusement dans la nef, s'approchant d'un fantôme ou d'un autre, d'un des tombeaux restés éclairés, observant un chanteur placé ici ou là, ou encore les jeux de lumière faisant ressortir les vitraux du monument.

Encore une fois, ce concert peut nous rappeler les œuvres composites, intégrant sons, lumières, images et même architecture et histoire grâce au lieu (la basilique) et aux énigmes. La mise en place simultanée de tous ces éléments permettait d'immerger le spectateur dans une étrange scénographie. Les quelques lumières encore allumées mettaient en valeur l'architecture et l'immensité du monument. Le son semblait envahir tout l'espace immense de la Basilique. Parfois, les spectateurs mettaient plusieurs secondes avant de trouver où était

le chanteur. Les spectateurs, le temps de ce concert, furent invités à partager un moment poétique, un voyage onirique.

- Le quatrième événement fût organisé le samedi 21 à l'îlot du Cygne : la fabrique de la ville.



Illustration 64: Panneau de la fabrique de la ville.

« Situé au cœur de la cité médiévale, à 150 m de la Basilique, l'îlot du Cygne est d'un intérêt majeur pour les archéologues. Ici, la fouille n'est pas liée à un projet d'urbanisme, les vestiges enfouis ne sont pas menacés, ici s'offre l'opportunité d'engager une fouille programmée guidée par des objectifs scientifiques [et de médiation culturelle] sans contraintes d'urgence. »²⁸

Suite à l'annonce d'un nouveau fantôme très peureux apparu à la fabrique de la ville, les joueurs ont pu faire une visite par groupe de cette maison hantée.



Illustration 65: Groupe de joueurs lors d'une visite ; un visiteur prenant la peureuse Élise en photo ; tulle installé sous les poutres.

Les médiateurs se sont aussi prêtés au jeu, ce qui permet d'accentuer l'ambiance angoissante. Ce lieu, comme la Basilique, se prête assez bien à l'apparition de fantômes, il semble presque naturel de voir apparaître la frêle Élise en pleurs dans les sous-sols de cette maison écorchée.

- Enfin, le cinquième élément fut la grande parade musicale du samedi 28, précédée, pour les joueurs, par quelques énigmes à résoudre afin de libérer les sept musiciens pétrifiés par la Drachen. Les fantômes comme à leur habitude étaient présents, même la timide Élise.



Illustration 66: Gaston et Élise dans la cellule témoin, indices placés dans les vitrines du musée pour les joueurs.

28 Extrait du site officiel : <http://ville-saint-denis.fr>

Au passage de la parade les fantômes s'en allaient (nous éteignons les installations). La parade partit du musée, passa dans quelques rues du centre-ville et s'immobilisa devant la Basilique.



Illustration 67: De droite à gauche : un des responsables du musée donne un indice à des joueurs ; un groupe de joueurs récite une poésie dans le puits de la cour du musée pour dé-pétrifier les musiciens ; les joueurs (sous la pluie) observent la parade qui va bientôt partir, la parade arrive vers la Basilique.

Malgré la pluie, la parade a attiré l'attention de nombreux spectateurs. Les musiciens avaient le badge du jeu, cependant les nouveaux arrivants n'ont pas compris la raison de cette parade. Et les plus curieux découvraient simplement que c'était la fin d'un jeu.



Illustration 68: Ti Mass Paname (parade) devant la Basilique.

b. Les acteurs *live* : un outil puissant de l'immersion fictionnelle.

Un des éléments les plus réels utilisés pour porter la fiction fut la mise en place des personnages incarnés par des acteurs jouant en *live*. En effet, quoi de plus réel qu'une vraie personne à laquelle on peut parler, que l'on peut rencontrer, à qui l'on peut téléphoner ? Nous reviendrons en détail sur la création de ces *personnages augmentés* et l'immersion fictionnelle qu'ils permettent aux joueurs²⁹. Notons tout de même qu'il s'agit de personnages tels que : Léopold (l'inspecteur), Claire (journaliste) ou Ilyas (le stagiaire du musée). En effet, chacun d'eux avait de multiples accessoires : téléphone portable, cartes de visite, compte *Facebook*, adresse *mail*, etc. Ces accessoires permettaient non seulement de diversifier les moyens de communiquer avec ces personnages de fiction, mais aussi de les rendre plus concrets aux yeux des joueurs. Recevoir un appel téléphonique d'un personnage de fiction, entendre une voix, ne fait pas le même effet que recevoir un *mail*.

d. Commerçants, médiateurs, lycée, presse : la ville complice de la fiction.

Une fiction immersive transmédia comme « *Ghost Invaders* » ne peut être menée à terme sans le soutien et l'appui du lieu dans lequel se produit l'aventure. Nous avons donc mis dans la confiance plusieurs Dionysiens qui ont joué leur propre rôle dans notre fiction.

Par exemple, les personnes travaillant à la médiathèque et à l'office de tourisme ont fourni aux joueurs la copie de vieux parchemins trouvés dans leurs archives qu'ils pensaient pouvoir être utiles aux joueurs³⁰. Le vendeur de « *L'arbre à jouer* » et la serveuse de la crêperie « *La Bigoudène* », témoins de *faits étranges*, ont donné des indices majeurs aux joueurs qui sont venus les voir.

Le JSD, journal de Saint-Denis, a aussi publié plusieurs articles qui ont eu un rôle dans la fiction,



Mission accomplie pour Canardo et ses amis
Parvis de la basilique
Vendredi 30 mars, c'était l'occasion de profiter du printemps : la scène était dressée en plein air au pied de la basilique pour accueillir une soirée de musique, tendance hip-hop. Authentik MC a ouvert les débats : les 5 membres du groupe de La Courneuve (DJ Tiger, Nouf, Caba, Abdel, Senzo) ont assuré une première partie énergique et rythmée. Ursa Major, Thomas Bi-

Fantomatique
Encore un événement bizarre autour de la basilique. Lundi 16 avril, alors qu'elle rentrait chez elle en soirée, Corinne Huber, gérante du café La Bigoudène, a entendu du bruit venant du square Pierre-de-Montreuil. Ne voyant rien, elle se dirigeait chez elle lorsqu'elle a perdu connaissance. Elle s'est réveillée indemne, sans aucun souvenir mais avec une curieuse mélodie en tête... Déboussolée, elle s'est adressée au site <http://www.ghostinvaders.fr/>

Étranges phénomènes à la cathédrale
Basilique
Mais que se passe-t-il à proximité de la basilique et du musée d'art et d'histoire ? Après la curieuse interruption, vendredi 30 mars, du concert de Canardo devant la basilique, on évoque à présent d'étranges apparitions. Certains n'hésitent pas à parler à mi-voix de fantômes envahissant Saint-Denis... On dit même que, samedi 7 avril, Océane, une guide de la basilique, aurait été enlevée et puis retrouvée, groggy mais saine, dans une dépendance du musée. Plusieurs personnes, intriguées par ces phénomènes, ont créé un site (<http://www.ghostinvaders.fr/>) et ont été jusqu'à engager un détective qui répond au nom de Léopold Dumaine (photo, en train d'interroger Océane), pour mener l'enquête... Saura-t-on un jour le fin mot de l'histoire?... B.L.

Le mystère s'épaissit en cathédrale
Basilique
Toutefois, les spectateurs furent surpris par d'étonnantes apparitions fantomatiques au cours du concert (notre photo). De plus, l'un d'entre eux, Ilyas Hama, habitant de Saint-Denis, a eu la désagréable surprise, en rentrant chez lui, de s'apercevoir qu'un précieux objet d'antiquité qu'il possède, représentant un oiseau, avait disparu. Au comble du désespoir, il s'est adressé au site <http://www.ghostinvaders.fr/> pour le retrouver... B.L.

Illustration 69: Extraits du Journal de Saint-Denis : articles liés au jeu parus entre le 30 mars et le 28 avril.

29 La création de personnages augmentés est abordée au chapitre V, partie C, 2, a.

30 En réalité, nous avons créé ces parchemins, et donné les consignes au personnel de la médiathèque et de l'office de tourisme.

apportant parfois aux joueurs des indices indispensables à la résolution des quêtes.

Le directeur du lycée Paul Eluard nous a permis de diffuser sur les différents écrans de l'établissement des vidéos de Léa expliquant qu'elle avait besoin d'aide et renvoyant ensuite sur l'adresse de notre site-plateforme. Ces vidéos apparaissaient au milieu d'un PowerPoint officiel du lycée comme si le canal de diffusions avait été piraté.

L'implication de ces différentes institutions et personnes dans le jeu et son histoire a permis de concrétiser l'idée que la fiction puisse habiter un lieu.

e. Une communication intégrée au scénario.

Pour ne pas briser l'immersion fictionnelle du jeu, nous avons pris le parti de créer une communication intégrée au scénario, comme s'il n'y avait pas de jeu, mais simplement une enquête sur des événements réels, à laquelle tous pouvaient prendre part. Nous verrons dans le chapitre V que ces choix ont amené des problèmes importants concernant la visibilité du projet envers le grand public. Toutefois, l'expérience méritait d'être faite.

Effectivement, de manière à ne pas présenter le projet comme une fiction nous avons pris soin de camoufler nos actions de communications. Tout comme les vidéos du lycée Paul Eluard ont été présentées comme une action de Léa piratant le système interne de diffusion de l'établissement, les différentes actions ayant pour but de promouvoir le projet avaient systématiquement une justification scénaristique. Raison pour laquelle les organisateurs et partenaires restèrent anonymes durant toute la durée du jeu.

Les récompenses promises aux vainqueurs étaient présentées aux joueurs comme un don anonyme, les joueurs découvriront ensuite qu'il s'agissait d'un don de Claire voulant motiver les gens à retrouver pour elle les autres morceaux du sceptre. Les badges, flyers et affiches étaient une idée de Léa assistée d'un ami à elle, etc.



Illustration 70: Badges avec le logo du jeu (distribués aux joueurs), exemples de flyers et affiches imprimés et distribués.

4. Traitement des données à l'issue du projet.

Pendant et à la suite du projet « Ghost Invaders - *Les mystères de la Basilique* », nous avons effectué un travail d'analyse assez complet qui avait principalement pour but d'évaluer les différents mécanismes et dispositifs permettant d'aboutir à une confusion entre réalité et fiction, d'estimer l'impact en terme de médiation culturelle d'un jeu à réalité alternée transmédia, et d'apprécier le niveau d'investissement des joueurs dans la fiction et les raisons de cet engagement. Les données issues de ce travail alimenteront les analyses thématiques du projet réalisées dans les deux chapitres suivants.

a. Méthodologie.

Nous avons pu tout au long du projet (un mois) observer les différentes réactions des joueurs inscrits sur le site-plateforme du jeu, notamment *via* le forum du site. Les différentes conversations *email* entre des joueurs et nos personnages de fiction sont aussi un témoignage de l'état d'implication des joueurs dans « *Ghost Invaders* ». Les données du site-plateforme (base de données), comme le nombre de groupes créés, de messages échangés, ou de quêtes résolues par joueurs, nous ont aussi fourni des informations précieuses.

Les acteurs, incarnant des personnages sur le terrain de jeu et par conséquent en contact direct avec les joueurs, nous ont aussi fait part de leurs observations. De plus, à l'issue du jeu, un questionnaire anonyme a été mené auprès de 34 joueurs volontaires. Ce questionnaire comptait plus de 70 questions (ouvertes ou à choix multiples) organisées autour de plusieurs thèmes : démographie, accès au jeu, immersion fictionnelle, apprentissage de l'histoire de la ville et la découverte de ces lieux culturels, avis sur le scénario global et sur les énigmes (quêtes) dans l'ensemble du jeu, utilisation des systèmes issus de jeu de rôle en ligne intégrés au jeu (avatar, classe, etc.), impact du jeu en groupe et des rencontres physiques avec les autres joueurs, et, enfin, relations et impressions sur les échanges et rencontres avec différents personnages de la fiction³¹.

À l'issue du questionnaire, des entretiens avec cinq joueurs ont été réalisés³² notamment pour clarifier ou approfondir certains points soulevés par le questionnaire.

Les données quantitatives, issues des chiffres de la base de données de notre site-plateforme, telles que le nombre de messages échangés ou de commentaires postés, le nombre de joueurs inscrits, le

31 Vous pouvez trouver le questionnaire en vous inscrivant sur le site www.ghostinvaders.fr, rubrique « *sondage* ».

32 Exemples de questions de l'entretien semi-directif : Qu'est-ce qui vous a le plus plu dans ce jeu ? Vous avez une anecdote qui vous a touchée, par exemple ? Comment êtes-vous entré dans le jeu justement ? Qu'avez-vous pensé du scénario, par ailleurs ? Quelque chose vous a frappée ? Comment avez-vous trouvé l'aspect immersif du jeu de manière générale ? Et sinon, est-ce que vous savez pourquoi cet ARG a été créé ? Est-ce que vous auriez des remarques sur certains aspects du jeu qui vous ont paru moins bons ? Des choses à ajouter ?

nombre de quêtes réalisées, ne sont limitées que par l'interprétation que l'on en fait.

À l'inverse, les analyses qualitatives concernant le contenu des messages échangés, les observations de l'équipe, une partie du questionnaire et les entretiens semi-directifs des joueurs, présentent des limites, car, cette méthodologie qualitative induit un certain nombre de complications concernant l'interprétation des résultats et la pertinence de l'analyse.

b. Démographie des joueurs.

Nous ferons dans cette partie un point sur la démographie des joueurs questionnés. Dans les chapitres suivants, les données issues du travail d'analyse alimenteront des réflexions thématiques. Cette partie a donc uniquement pour but de dresser un premier portrait du public ayant participé au projet et de connaître son impression générale sur l'ARG « *Ghost Invaders* ».

- Quel public ?

Il est apparu que l'échantillon de joueurs questionnés était assez représentatif de ce que nous avons observé sur place et des informations issues de la base de données du site-plateforme.

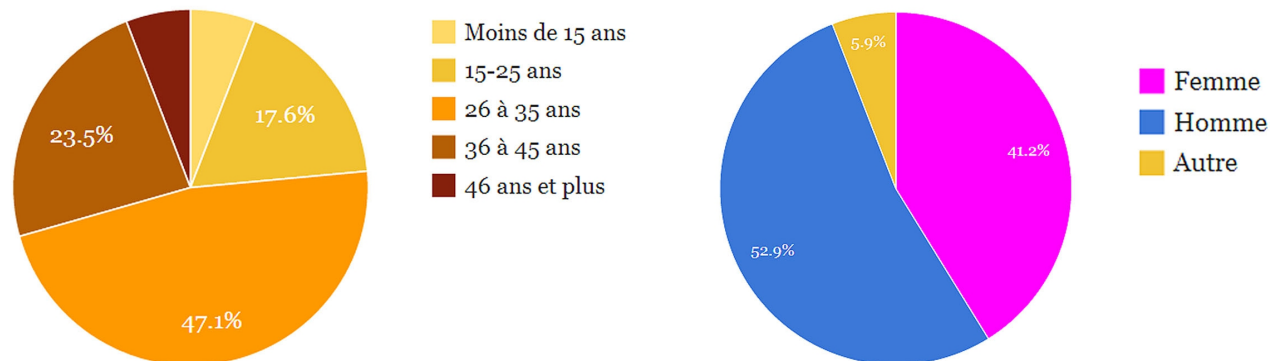


Illustration 71: âge et genre des joueurs questionnés.

Nous avons pu remarquer qu'une grande proportion du public était au-dessus de la tranche d'âge que nous avons imaginé (seul 17,6 % des joueurs avaient en 15 et 25 ans). On peut aussi remarquer, concernant la question du genre, un relatif équilibre entre hommes et femmes. Par ailleurs, la part importante d'« autre sexe » ne semble pas réaliste, mais il me semble que ce résultat peut nous amener à deux suppositions. Premièrement, les joueurs questionnés peuvent être amusés par la présence de ce choix « autre » et ne peuvent résister à l'envie de se présenter comme tel. Deuxièmement, il est possible qu'en répondant le joueur soit encore dans le personnage qu'il s'est créé qui, lui, n'est pas forcément homme ou femme³³.

33 Nous reviendrons sur ce point dans le chapitre concernant le spectateur face à une œuvre transmédia.

Nous avons aussi observé que contrairement à notre attente la majorité des joueurs étaient des travailleurs et non des scolaires. Pourtant, comme nous le verrons dans le chapitre consacré aux spectateurs face à une œuvre transmédia, cela n'a pas empêché les joueurs de « *Ghost Invaders* » d'être très réactifs, de

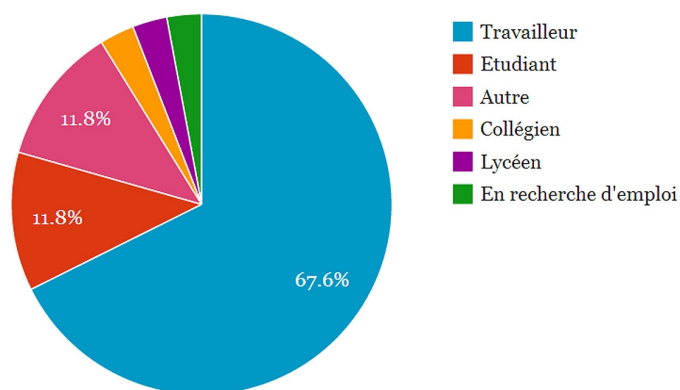


Illustration 72: Statut des joueurs questionnés.

venir physiquement dans les lieux culturels de la ville et de passer leur dimanche à déambuler au musée. De plus, l'activité observée et les commentaires présents sur le site-plateforme laissent penser que certains participants jouaient aussi (même rapidement) pendant leurs heures de travail.

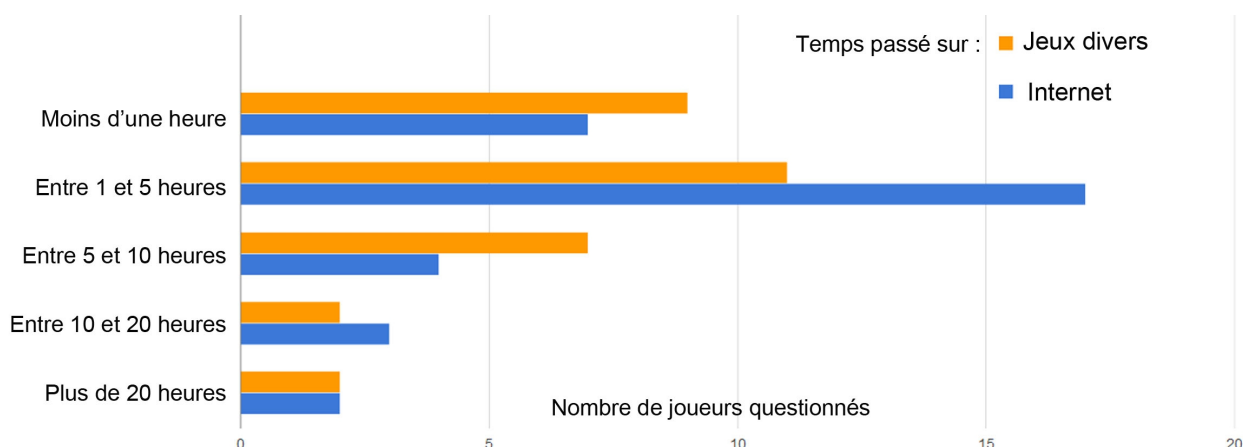


Illustration 73: Temps par semaine habituellement passé à jouer et à naviguer sur Internet. (joueurs questionnés)

Edwige et moi-même avons été surprises par la proportion relativement importante de participants questionnés estimant passer moins d'une heure par semaine à jouer et moins d'une heure par semaine à naviguer sur Internet (toutes activités confondues en dehors du travail). Il est bien entendu possible que leur estimation ne soit pas juste, mais il est intéressant de noter que « *Ghost Invaders* » nécessitait largement plus d'une heure de jeu par semaine simplement pour suivre le fil de la fiction. De plus, selon le témoignage des joueurs questionnés la résolution d'une énigme complexe pouvait prendre entre deux à quatre jours. Cela peut nous amener à penser que durant l'enquête, les participants ont joué et utilisé Internet bien plus qu'à leur habitude.

Par ailleurs, le graphique ci-dessous permet d'observer que plus des deux tiers des joueurs questionnés fréquentent plus de trois fois par an les musées d'art.

À propos de vos pratiques culturelles, fréquentez-vous régulièrement - plus de 3 fois par an ?

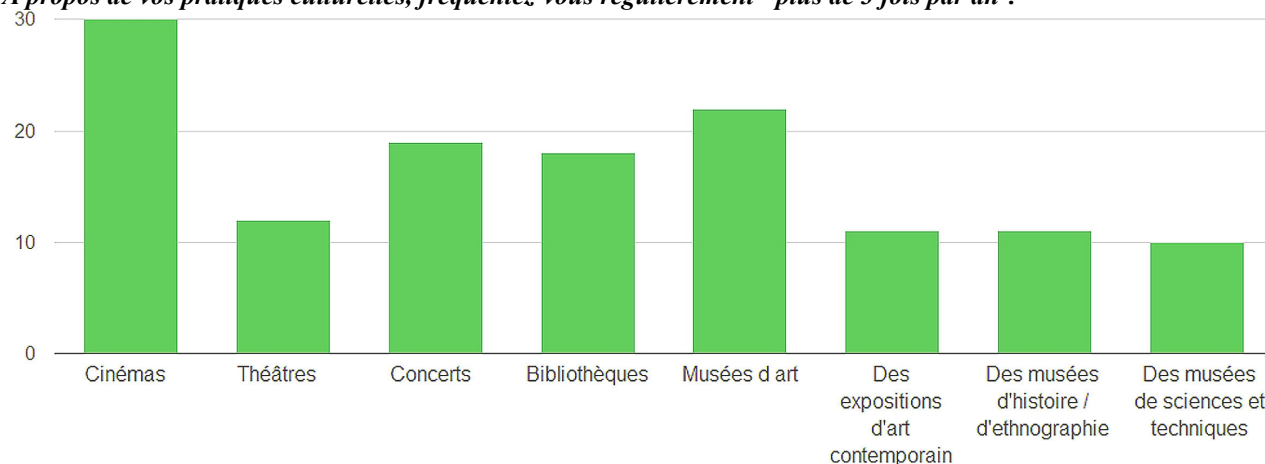
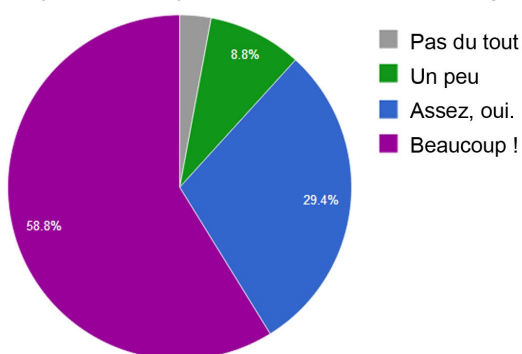


Illustration 74: Graphique figurant les pratiques culturelles des joueurs questionnés.

- Impression générale du public sur « Ghost Invaders ».

Globalement, le projet dans son ensemble a reçu un accueil favorable des spectateurs. Et l'aspect transmédia du projet a bien été perçu, sans poser de problème particulier.

Réponses aux questions : avez-vous aimé ce jeu ?



Trouvez vous que le terme immersif définisse bien le jeu ?

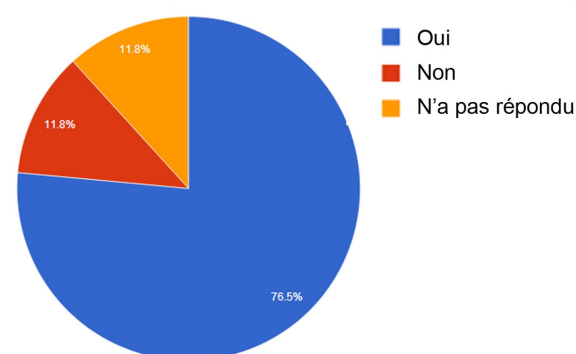
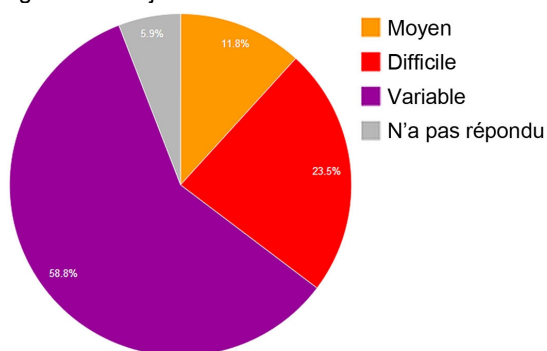


Illustration 75: Pourcentage de joueurs questionnés ayant aimé le jeu et ayant trouvé que le terme immersif définissait bien le jeu.

Quel est votre sentiment sur la difficulté générale du jeu ?



Vous avez vécu le jeu comme :

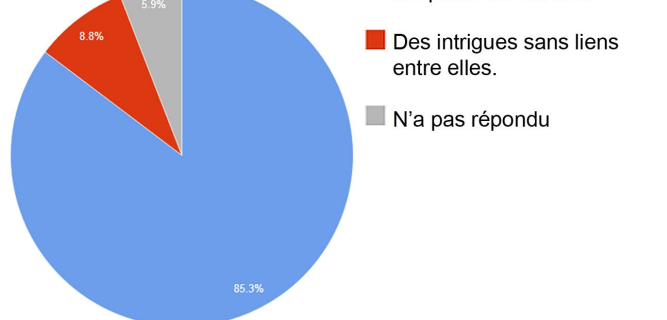


Illustration 76: Pourcentage de joueurs questionnés concernant la difficulté générale du jeu et leur appréhension du format transmédia.

On remarque que 85,3 % des joueurs questionnés ont vécu le jeu comme « un tout, une même aventure sur plusieurs médias ».

- Quelles connaissances du domaine le public avait-il déjà ?

Nous avons aussi trouvé intéressant de savoir si le public de « Ghost Invaders » avait déjà des connaissances ou des expériences concernant les fictions transmédiats, et quelle était leur compréhension théorique du jeu et de son fonctionnement. Il s'est avéré que 52,9 % des joueurs questionnés savait ce qu'était un jeu à réalité alternée (ARG). Pourtant aucun des joueurs questionnés n'avait déjà joué à un jeu similaire et à notre grande satisfaction, 94,1 % d'entre eux souhaiteraient rejouer à un jeu similaire. De plus, pour 94 % des joueurs questionnés ce jeu est apparu comme « une nouvelle forme de jeu ».

5. Conclusion sur la transfiction « *Ghost Invaders* ».

Les différentes créations, évènements et dispositifs porteurs de la fiction peuvent être envisagés comme de multiples interfaces de fiction. Mais, qu'ils soient réels, virtuels, numériques ou pas, nous pourrions toutefois les distinguer en deux catégories :

- Les supports créés spécifiquement pour le projet : le site-plateforme, les sites annexes, l'application *Android* « *Ghost Traker* », les installations numériques faisant apparaître les illusions de fantômes dans la ville et les monuments, les vidéos en ligne, ainsi que des affiches, flyers, concerts, etc.

- Les personnes complices et les supports préexistants détournés et mis à profit pour soutenir la fiction et son ancrage dans le monde réel : Twitter (comptes des personnages de fiction par exemple), *Facebook*, *Wikipédia*, acteurs incarnant sur le terrain des personnages, commerçants partenaires, médiateurs, sites institutionnels, vidéos sur les écrans de diffusion du lycée Paul Eluard, articles dans la presse locale, etc.

Ce deuxième type de support permettait d'intégrer la fiction dans l'environnement habituel du public, ce qui avait pour effet de la rendre plus crédible et donc potentiellement plus immersive. Tous ces supports, porteurs de multiples formes d'art, installés dans la ville de Saint-Denis formaient un immense dispositif. Cependant, c'était le potentiel ludique et la fiction scénarisée (l'histoire) qui, nourrissant l'ensemble de ce dispositif, permettaient d'en conserver la cohérence. De plus, le fait de rendre l'univers fictionnel plus crédible en l'intégrant à l'environnement quotidien des utilisateurs, spécificité des jeux à réalité alternée, semble avoir eu un rôle majeur dans l'implication des spectateurs. D'autre part, l'hybridation entre les formes d'immersions des jeux à réalité alternée et celles des jeux de rôle en ligne mise en place dans le projet « Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique » a permis d'ajouter une forte dimension communautaire et compétitive au projet. De cette immersion ludique, fictionnelle, communautaire et sensorielle est né un engagement important des joueurs.

Le site a accueilli plus de 7000 visiteurs³⁴ sur la période du jeu et plus de 500 joueurs se sont inscrits au jeu. Cependant, ce ne sont pas ces chiffres qui sont les plus révélateurs de l'impact du jeu. Tout d'abord parce qu'il n'indique pas le nombre de joueurs réellement impliqués, qui n'ont pas eu la même expérience que les joueurs moins investis. Mais aussi parce que les événements du jeu ont fait venir à Saint-Denis de nombreuses personnes qui n'étaient pas inscrites, mais ont participé à des événements ponctuels du projet. Enfin, les habitants de Saint-Denis et les touristes présents dans la ville ont également pu apprécier les événements, les installations permanentes et la présence des acteurs.

À la suite du projet, il y eut une soirée de remise des prix qui fut l'occasion de faire découvrir aux joueurs l'envers du décor et l'équipe derrière la fiction.

Conclusion sur deux œuvres supports de recherche.

Ces deux projets m'ont permis d'expérimenter deux formes très différentes de création de fiction transmédia. En effet, « *L'ombre rose* » est une fiction à média maître inaltérable, et « *Ghost Invaders* » est une transfiction sans média maître. J'ai donc pu comparer les processus de création impliqués dans la création de ces deux formes de transmédia ainsi que les différences concernant le rythme de production, la longévité de la fiction, la complexité narrative ou encore le degré nécessaire d'implication des spectateurs. Nous développerons d'ailleurs ces différents aspects dans les trois chapitres suivants.

Par ailleurs, la réalisation de ces deux projets m'a permis d'identifier les problématiques les plus pertinentes à développer dans cette recherche. En effet, certaines particularités de ces deux projets ont attiré mon attention. Un point essentiel s'est confirmé avec la réalisation de ces deux projets : leur forme multiple permet de répondre à un besoin foisonnant de création qui ne peut se limiter un seul support, ni à une seule forme d'expression artistique. Il est d'ailleurs intéressant de voir que la réalisation d'un transmédia demande une multitude de savoir-faire permettant de laisser s'exprimer ce désir de *toucher à tout* présent chez certains auteurs : du chant lyrique à la restauration de meubles anciens, en passant par la couture ; la mise en œuvre d'une fiction transmédia peut faire appel à tous les domaines créatifs possibles.

J'ai aussi découvert avec ces projets le plaisir que prenaient les auteurs à mélanger fiction et réalité.

34 Et 4070 visiteurs uniques, c'est-à-dire sans compter ceux qui sont retournés sur le site.

Le jeu de rendre la fiction réaliste demande à l'auteur d'utiliser tous les moyens mis à sa disposition, qu'ils aient été créés pour porter une fiction ou non. On remarquera d'ailleurs que la technologie permet dans « *Ghost Invaders* » comme dans « *L'ombre rose* » d'amener la fiction dans la réalité, comme, par exemple en rendant réel le miroir magique du conte. En effet, on retrouve souvent dans les productions transmédiats cette volonté de multiplier les interfaces de fiction dans le but de rendre cette dernière plus concrète, plus globale et plus immersive. De plus, certaines œuvres autonomes, mais incluses dans un processus fictionnel transmédia peuvent en elles-mêmes proposer une indétermination entre ce qui relève de la fiction ou de la réalité. Cette ambiguïté donne naissance à un jeu entre les auteurs (créateurs de l'ambivalence) et les spectateurs qui se laissent emporter dans cette ambiguïté. Nous développerons ce point dans le chapitre V, mais ce qui semble procurer le plus de plaisir aux créateurs n'est pas la création de l'ambiguïté réalité-fiction en soi, mais plutôt le rapport que cela crée entre lui et le public.

Ces deux projets m'ont amenée à penser que leur forme transmédia impliquait un renouvellement du rapport entre le public et les auteurs, mais aussi une modification de la place du spectateur comme de celle du créateur. De plus, nous sommes amenés à nous demander si ces mutations de la posture de l'auteur et de la place du récepteur peuvent induire des transformations dans les méthodes de production de l'œuvre et dans sa forme narrative. Nous aborderons d'ailleurs ce point dans le chapitre V.

CHAPITRE IV

Les spectateurs face à une œuvre transmédia :

lorsqu'interactivité et inventivité

font naître l'immersion.

Introduction

Si la forme transmédia d'une fiction permet à l'auteur de créer une œuvre originale tout en s'exprimant sur de multiples supports, elle semble aussi permettre au public une forte immersion fictionnelle. L'immersion fictionnelle peut être pensée, selon la proposition de Janet Murray, comme « *a metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water. We seek the same feeling from a psychologically immersive experience that we do from a plunge in the ocean or swimming pool: the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air that takes over all of our attention our whole perceptual apparatus. We enjoy the movement of our familiar world, the feeling of alertness that comes from being in this new place, and the delight comes from learning to move within it.* »¹. Nous nous appuyerons, donc, pour commencer sur cette vision assez généraliste de l'immersion.

Toutefois, nous verrons dans ce chapitre que l'aspect immersif d'un transmédia de fiction et le genre d'immersion qu'il procure semblent aussi dépendre du type de transmédia que l'auteur aura choisi (ou naturellement mis en place) pour sa fiction. En effet, le type de transmédia (média maître altérable ou non et sans média maître) a des répercussions sur le degré de participation du public. Or, nous verrons que, plus le spectateur est investi dans la fiction, plus elle lui semblera immersive. Le *jeu* immersif d'une fiction transmédia n'est donc pas simplement un piège fictionnel, illusoire, tendu au public, mais un échange entre le spectateur et l'auteur. Même si c'est l'auteur qui, comme un maître du jeu, crée le contexte immersif de la fiction, c'est le spectateur, volontaire, qui de par son implication et son inventivité joue le jeu de l'immersion. Ne peut-on pas voir, alors, le transmédia comme une forme de création induisant une modification du rapport entre l'auteur et le spectateur ? De plus, cette forme de création permettant l'immersion du spectateur n'est-elle pas, par certains aspects, le reflet de notre société, une société dans laquelle les humains se demandent sans cesse « *“où est la vérité dans tout ça ?” [...] Avec le sentiment que de plus en plus de multiples médiations, discours, citations tronquées, fausses nouvelles, slogans, publicités, désinformation stratégique, images bricolées font écran entre eux et ce qu'ils croient être la vérité : un réel exactement perceptible.*

1 Janet Horowitz Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (New York London Toronto (Ont.) [etc.] : the Free press, 1997), p. 98. « *un terme métaphorique dérivé de l'expérience physique d'être immergé dans l'eau. Nous cherchons psychologiquement le même sentiment que lorsque nous faisons l'expérience immersive d'un plongeon dans l'océan ou dans la piscine : la sensation d'être entouré par une tout autre réalité, l'eau différente de l'air, monopolise toute notre attention et tout notre appareil perceptif. Nous apprécions le mouvement de notre univers familier, le sentiment de vigilance qui vient du fait d'être dans ce nouvel espace, et le plaisir d'apprendre à se déplacer en lui.* »

Ces demandes, ces questions ne sont pas dérisoires, elles cherchent un sens à la vie, elles cherchent une solidité. Si rien n'est sûr si tout est incertain pourquoi persévérer, pourquoi continuer à braver les difficultés, les drames quotidiens ?

Pourtant, cette recherche obstinée, sympathique et toute nouvelle, de la vérité, signifie en fait : je veux qu'on me dise toute la vérité sur le faux, sur l'imaginaire, sur l'illusion, sur la fiction. Car depuis la naissance de l'humanité c'est l'illusion qui domine, qui règne. Et, même cet art de la fiction est sans doute le signe de l'humanité.

Or, c'est par l'illusion, les récits, les imageries, les mises en scène, que, justement, nous avons donné et continuons à donner un sens à nos vies. Un sens, des significations en perspective qui raccordent des bouts épars d'un vécu. D'un vécu qui, sans ces fables, ou ces théories, serait insignifiant. Voilà qui pourrait nous aider à mieux vivre, dans les bruits et les erreurs d'un monde immaîtrisable. On a parlé d'une société de consommation, d'une société du spectacle. À un moment clef de l'histoire des humains, et quand l'affolement ludique de technologies nous permet une nouvelle ludicité sur cette histoire, je parlerai d'une : société de fiction. Cette fiction qui, comme le rire, serait le propre de l'homme, sur terre... »²

Ainsi, cette société apportant un nouveau rapport de l'homme à la fiction, entraîne-t-elle, en conséquence, un nouveau rapport entre l'homme, ses créations et son public ? Ou, oserions-nous avancer que le spectateur recherche dans des œuvres de fictions un sens au monde, une autre manière de vivre, comme si une aventure immersive lui permettait l'espace d'un instant de créer une version imaginaire de sa vie dans laquelle il partage ses passions avec une communauté, devient héros avec les héros et même créateur avec l'auteur dans certaines œuvres ?

Par ailleurs, si ces œuvres multiples que sont les transmédiâs permettent aux spectateurs une immersion fictionnelle d'un nouveau genre, ne présente-t-elle pas aussi un renouvellement de la perception des espaces virtuels et réels porteurs d'une même fiction transmédia ?

Dans ce chapitre, nous questionnerons, au travers de diverses observations et de l'analyse des projets réalisés dans le cadre de cette recherche, l'impact des fictions transmédiâs sur les spectateurs en terme d'immersion, de plaisir fictionnel, mais aussi d'usage des médias.

2 François Coupry, *Notre société de fiction : essai*, Nouvelle fiction (Monaco [Paris] : Éd. du Rocher, 1997). p. 9.

A. Le rapport du spectateur à l'œuvre : plaisir d'une fiction transmédia immersive.

Le plaisir du spectateur généré par l'aspect transmédia d'une fiction³ est assez subjectif, il est donc délicat de décrire quels sont effectivement les fondements de ce plaisir. Toutefois, nous pouvons relever que certaines particularités de la fiction transmédia induisent des modifications dans le rapport entre le public et la fiction ; or une part de ces modifications peuvent être considérées comme un moteur important du plaisir qu'éprouve le spectateur en suivant une fiction transmédia.

Nous verrons donc, dans cette partie, que la forme transmédia d'une fiction implique un changement de la perception de l'œuvre par le public. De plus, comme nous l'avons abordé dans le chapitre I, les trois types de transmédias permettent, à différents degrés, d'intégrer la fiction à la réalité du public.

1. Le transmédia : un changement de perception pour le spectateur.

Le champ de la perception en art est très vaste, je ne souhaite pas ici reprendre en détail toutes les spécificités de la perception d'une œuvre transmédia, car l'analyse détaillée des enjeux perceptifs de telles fictions pourrait faire l'objet d'une thèse à part entière. Toutefois, nous relèverons, dans cette sous-partie, des particularités de la perception (par le spectateur) de l'œuvre fictionnelle transmédia qui semblent en renouveler l'approche faite jusqu'à présent⁴.

3 Nous ne reviendrons pas dans cette partie sur les particularités propre à la fiction en générale, qu'elle soit littéraire, cinématographique ou autre. Nous nous concentrerons sur les particularités engendrées par la forme transmédia d'une fiction. Toutefois, notons que ces spécificités restent liées aux différentes définitions ou interprétations de ce qu'est un récit fictionnel. Ainsi, qu'elle soit transmédia ou non, la fiction peut être envisagée comme « un récit littéraire non référentiel (Kate Hamburger, Dorrit Cohn) dont on peut repérer des modalités narratives particulières », comme « une feintise partagée » (John Searle, Jean-Marie Schaeffer, Walton Kendall) ou encore à partir de l'idée « des mondes possibles » (Leibniz, Luis Borgès, David Lewis, Thomas Pavel). Bernard Guelton, *Archifiction : quelques rapports entre les arts visuels et la fiction*, 1 vols., Collection Arts et monde contemporain 6 (Paris : Publications de la Sorbonne, 2007), p. 19 ; Dorrit Cohn, *Le propre de la fiction*, trans. Claude Hary-Schaeffer, Poétique (Paris : éd. du Seuil, 2001) ; *ibid.* ; Kendall L. Walton, *Mimesis As Make-Believe: On the Foundations of Representational Arts* (Harvard University Press, 1990) ; Jorge Luis Borges, *Fictions*, Nouv. éd. augm (Gallimard, 1974) ; Thomas G. Pavel, *Univers de la fiction*, Poétique (Paris : Éd. du Seuil, 1988) ; David Lewis, "Truth in Fiction," *American Philosophical Quarterly* 15, no. 1 (1978) : 37-46.

4 Concernant les recherches liées à la perception du spectateur face au multimédia, certaines pistes sont abordées dans des ouvrages tels que : Esthétique des arts médiatiques : interfaces et sensorialité, Collection Esthétique ; Arts (Saint-Étienne Sainte-Foy (Québec) : Publications de l'Université de Saint-Étienne Presses de l'Université du Québec, 2003). Collectif, *De l'expérience multimédia : usages et pratiques culturelles*, 1 vols., Collection Forme et sens (Paris : Hermès science publications-Lavoisier, 2009) ; Edmond Couchot, *Des images, du temps et des machines dans les arts et la communication*, 1 vols. ([Paris] Arles : J. Chambon diff. Actes Sud, 2007).

a. La multiplicité des médias entraîne un changement perceptif.

Conformément à sa définition, un transmédia propose au spectateur de suivre une fiction en navigant d'un média à un autre. La fiction pourra être portée à la fois par un film et un jeu vidéo, par exemple. Or, ce simple changement de média induit naturellement une transformation de perception pour le spectateur. Comme le fait très justement remarquer Serge Tisseron, « *choisir de regarder un film, une photographie ou une bande dessinée, c'est choisir une forme de relation particulière à l'image autant que le contenu spécifique des images regardées. D'ailleurs, n'éprouvons-nous pas parfois le désir d'aller au cinéma [...] avant celui de voir un film précis ?* »⁵

Cette remarque nous rappelle un point essentiel du transmédia, le choix des médias porteurs de l'histoire (et le choix du média maître, le cas échéant) a une importance capitale. Le public ne vivra pas la même expérience sensori-fictionnelle s'il est au cinéma ou devant sa télévision. Nous ne prendrons pas le temps d'analyser individuellement les particularités des différents médias pouvant supporter une fiction transmédia, néanmoins nous pouvons simplement remarquer que le jeu vidéo offre une expérience participative et dynamique tandis que le cinéma propose un instant plus contemplatif dans la pénombre d'une salle. Les jeux multi-joueurs permettent de vivre une fiction à plusieurs (comme, d'un certain côté, la salle de cinéma) tandis qu'une web-série sera généralement regardée sur l'écran plus intime de l'ordinateur personnel. Le dernier *jeu console* sera l'occasion d'une pause ludique, tandis que la télévision sera, aujourd'hui, comme la radio jadis : elle prendra simplement part à notre vie quotidienne, allumée pour *tenir compagnie* en même temps que le spectateur vaque à d'autres activités.

Ainsi, dans un transmédia, cette multiplicité des supports engagés permet au spectateur de diversifier ses expériences, ludiques, interactives et fictionnelles au sein d'une même histoire.

b. Le transmédia renouvelle l'interactivité apportée par le multimédia.

Comme nous l'avons vu au chapitre II (A, 4, b), la fiction transmédia est héritière des changements perceptifs récemment créés par le multimédia et la navigation par hyperliens.

En effet, la technique multimédia⁶ propose aux spectateurs, dès les années 1980, de consulter de façon interactive un contenu à la fois sonore et visuel. Elle a ainsi permis d'initier le spectateur à

5 Serge Tisseron, *Le bonheur dans l'image*, Les empêcheurs de penser en rond (Le Plessis-Robinson : Synthélabo, 1996), p. 14.

6 Nous entendrons le terme « multimédia » comme « *l'ensemble des procédés qui permettent à un auteur de combiner du texte, de l'image, du son sur un support numérique, et à un lecteur d'y avoir accès à son tour. L'auteur et son destinataire utilisent la même technologie, nécessairement informatique et interactive.* » Edmond Couchot et Norbert Hillaire, *L'art numérique*, Champs 577 (Paris : Flammarion, 2005), p. 58.

l'exploration dynamique d'un contenu (comme dans le cas d'une fiction transmédia). L'arrivée du multimédia a entraîné un renouvellement du rapport entre le spectateur et l'œuvre ; dans *"Is google Making us stupid"*, Nicholas G. Carr insiste sur le fait que les *" hyperlinks, and electronics medias in general, do change the way we read and the way we think. »*⁷

Il serait possible d'avancer que le transmédia propose un rapport du spectateur à l'œuvre identique à celui du multimédia, cependant, l'observation de la perception d'une fiction transmédia par le public nous amène à relever des différences : il semble que le transmédia apporte à l'expérience pluri-médias du public quelque chose de nouveau. En effet, si la fiction multimédia forme une pièce unique qui intègre, à la façon des *œuvres composites*⁸, différentes formes d'expression (sonore et visuelle) le transmédia, lui, propose plusieurs créations autonomes formant un tout narratif et fictionnel. Par conséquent, c'est le spectateur qui devra lui-même recomposer mentalement la fiction globale transmédia. Ainsi contrairement à la navigation par hyperliens qui est, en quelque sorte, une narration fléchée (signalée par des éléments visuels tels que le changement de forme de la souris ou le surlignage d'un lien), la navigation transmédia est une navigation non balisée. Les liens narratifs, même s'ils sont pensés par l'auteur, ne sont pas toujours indiqués (matérialisés) ni accessibles grâce à un simple clic. Ce sont des liens plus complexes qui ne sont pas forcément concrets et n'existent parfois que dans l'esprit du spectateur. Les liens dynamiques permettant d'accéder à différents contenus ou de lier différents pans d'histoire sont parfois créés par le spectateur lui-même. Ainsi, si les hyperliens du multimédia sont matérialisés et clairement instaurés, les liens issus d'une fiction transmédia seront généralement beaucoup plus vagues et propres à l'expérience fictionnelle de chaque *navigateur*.

De plus, chaque spectateur perçoit, à sa façon, ce qu'on lui donne à voir, à lire et à écouter. Tout comme il existe différents niveaux de lecture possible d'une même œuvre⁹, l'auditeur d'une fiction transmédia construira, à sa façon, les différents liens de navigation au sein de la fiction proposée. De plus, l'histoire globale qu'il recompose sera dépendante de sa culture, mais aussi liée à une réaction inscrite dans une pratique ordinaire *« car, non seulement nous sommes initialement contraints par notre apprentissage culturel à interpréter les œuvres d'art de diverses manières qui mettent en*

7 Nicholas G. Carr, "Is Google Making Us Stupid?," dans *2008 Works: Is Google Making Us Stupid?, Go on Lad, I Love the World, Barack Obama "Hope" Poster, Time Sculpture* (General Books, 2011). Cité par Frank Rose, *The Art of Immersion : How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, et the Way We Tell Stories*, Reprint (WW Norton & Co, 2012). *« Est-ce que Google nous rend idiots ? », « les hyperliens, et les médias électroniques en général, font changer la façon dont nous lisons et la façon dont nous pensons. »*

8 Au sujet des œuvres composites voir chapitre II, partie A, 4, b.

9 Il apparaît évident qu'une fillette de dix ans n'aura pas le même souvenir, ni la même interprétation qu'un homme de quarante ans. Chacun utilise son vécu, ces connaissances, faisant inconsciemment des liens entre ce qu'il connaît déjà et ce qu'il découvre, entre les différentes œuvres composant un transmédia.

lumière leur cohérence, leur profondeur, mais nous sommes efficacement poussés à poursuivre cette pratique, de peur que leur beauté ne se perde si elles ne devaient jamais être interprétées différemment. »¹⁰

Par ailleurs, la définition communément admise du multimédia laisse entendre que le support multimédia sera numérique ; or, cela n'est pas adaptable au cas de la fiction transmédia, qui pourra se déployer aussi bien sur des médias non numériques (presse, BD, etc.) et même des supports réels (acteurs, performances, lieux réels).

Ainsi, il apparaît que même si le transmédia est héritier de la subjectivité actante¹¹ du multimédia, le rapport entre l'œuvre et le public proposé par le multimédia n'est pas le même que celui amené par le transmédia.

c. Les multi-temporalités du transmédia, vers un temps parallèle ?

Tout comme le média utilisé change la relation du spectateur au contenu, le support, porteur de fiction dans un transmédia, offre au public une perception du temps différente. Cela n'est pas propre au transmédia, mais à chaque média qui le compose, par exemple, « seule la BD offre à son spectateur la possibilité de retourner en arrière ou d'accélérer sa lecture pour le seul plaisir d'opérer un rapprochement visuel, de vérifier une réminiscence ou de contempler à plusieurs reprises le déroulement d'une même scène. »¹² Ainsi, chaque pièce d'une fiction transmédia permet une représentation temporelle différente. Le transmédia offre donc une même fiction, mais avec des échelles de temps variables en fonction des différents supports. De plus, cette distorsion temporelle de la fiction transmédia influe autant sur le *temps fictionnel* (temps de la narration) que sur le *temps physique* du spectateur.

Le *temps fictionnel* se rapporte au temps imaginaire (*flash back*, *cut*) c'est-à-dire qu'un film pourra offrir au public une histoire étendue sur plus de vingt années de temps fictionnel. Ce temps fictionnel peut varier d'un média à un autre transformant ainsi la fiction transmédia en une œuvre *multi-temporelle*¹³.

Le *temps physique*, quant à lui, correspond au temps qui passe pendant que le spectateur lit, écoute, joue ou regarde la fiction transmédia¹⁴.

10 Richard Shusterman, *Sous L'interprétation* (Eclat, 1994). p. 82.

11 Concernant la subjectivité actante héritée du multimédia, voir chapitre II, A, 4, b et conclusion de ce même chapitre.

12 Tisseron, *Le bonheur dans l'image*. p. 45.

13 Dans un transmédia, par exemple, un jeu permettra de résumer 100 ans d'aventures tandis que la web-série mettra une dizaine d'heures pour raconter une journée particulière faisant partie des événements abordés dans le jeu.

14 Dans la réalité temporelle du spectateur, le film, par exemple, correspondra à un moment indivisible, car il n'est pas fait pour être interrompu, contrairement à un jeu qui pourra être exploré par paliers.

Dans un transmédia, le rapport entre le temps physique et le temps fictionnel n'est pas forcément proportionnel, il se crée donc des distorsions *temporelles* : on entre dans un autre espace-temps celui de la fiction, mais aussi celui de l'instant en immersion fictionnel.

Cependant, la structure du temps fictionnel influe sur celle du temps physique : il sera très rare qu'un spectateur se mette à jouer à un MMORPG pour cinq minutes de son temps physique (la temporalité fictionnelle du jeu ne lui permet pas une immersion si rapide) tandis qu'il pourra, dans ces cinq minutes, profiter du dernier web-épisode du transmédia, car le temps fictionnel du web-épisode et la manière dont il est écrit le permettent.

De plus, concernant le rapport du spectateur aux univers virtuels simulés, Edmond Couchot remarquait en 2007 que du « *croisement entre le temps subjectif vécu par interacteur et le temps réel (terme qui qualifie essentiellement une technique), résulte [...] le temps uchronique* »¹⁵, ce qui représente encore un autre aspect du rapport au temps qui peut être envisagé lorsqu'un transmédia intègre un univers virtuel en temps réel.

Du reste, le temps est un élément important aussi parce qu'il est un marqueur de réalité : le réel physique est lié à cette loi universelle du temps qui passe¹⁶. En effet, « *c'est seulement à l'intérieur de cette structure temporelle [le temps infini du monde, mais fini pour l'homme mortel] que la vie quotidienne garde, à mes yeux, son accent de réalité.* »¹⁷ En effet, le temps nous accompagne tout au long de notre quotidien, les cycles (saisons, jours) rythment notre vie. Lorsqu'on se réveille, on a besoin de savoir l'heure, comme si en émergeant du monde des songes nous avions besoin de cette information immuable pour revenir à la réalité. Comme si la fin du sommeil devait se finir avec cette ultime référence, ce rattachement au temps réel qui semble nous stabiliser.

Ainsi, ce temps, marqueur de la réalité, est altéré dans la fiction. Cependant, il est intéressant de remarquer que dans les créations transmédiats, plus le projet se veut immersif, plus les auteurs prendront soin de le rattacher au temps physique au point que le temps fictionnel sera identique au temps physique, comme c'est le cas dans la plupart des transfictions (notamment les ARG). La fiction transmédia se déroulera en respectant toutes les contraintes temporelles de la réalité¹⁸ (déplacements des personnages d'un lieu à un autre, nuit, jour, saisons, etc.).

15 Couchot, *Des images, du temps et des machines dans les arts et la communication*. p. 208.

16 Notons que le temps qui passe reste une perception subjective puisque nous n'avons pas, jusqu'à preuve du contraire, de récepteur sensoriel dédié à la perception du temps, comme les yeux pour la vue ou les oreilles pour le son.

17 Peter Ludwig Berger et Thomas Luckmann, *La construction sociale de la réalité*, trans. Pierre Taminioux, 2e éd, Sociétés (Paris : Méridiens Klincksieck Masson, 1996). p. 43.

18 Notons que dans un transmédia faisant appel à des éléments fantastiques comme des téléporteurs. Le temps restera tout de même en correspondance à une certaine réalité : celle où ce téléporteur existe vraiment. Il n'y aura donc pas d'incohérence temporelle, c'est uniquement une loi physique (si le téléporteur est lié à une loi physique) qui sera modifiée.

Lorsqu'une fiction transmédia possède la même temporalité que notre réel, il se crée un rapprochement ; l'histoire semble elle-même plus vraie, car le respect du temps immuable accentue la crédibilité de la fiction. On peut alors penser qu'un temps fictionnel identique au temps physique peut faciliter l'apparition, chez le spectateur, d'un brouillage perceptif des frontières entre virtuel, fiction et réalité. Mais, il est important de noter que même si certains transmédiés se calquent sur le temps de la réalité, ces fictions relèvent aussi de l'uchronie, nous pourrions alors parler de *temps parallèle*, un temps imaginaire, imitation du temps réel.

2. Le spectateur capturé, immergé, submergé.

En tant que spectateur, la forme transmédia d'un récit fictionnel permet de s'immerger dans l'histoire, car non seulement la variété des supports permet un accès en tout lieu et à toute heure à la fiction, mais elle permet aussi une diversité de relations à l'œuvre fictionnelle ce qui peut nous permettre de choisir le degré de notre investissement dans la fiction à tout instant, par rapport à notre envie et à notre disponibilité du moment. Ainsi, quel que soit son état de fatigue ou son temps disponible, le spectateur aura la possibilité de profiter d'un support de la fiction adapté à ses envies. De plus, comme nous le verrons par la suite, les aspects communautaires et immersifs de la fiction transmédia sont addictifs et capturent le spectateur. Il ne s'agit pas dans cette partie d'établir en détail tous les facteurs d'immersion et toutes les formes d'immersions potentiellement décelables dans une fiction de type transmédia, car cette question pourrait faire le sujet d'une recherche à part entière. Cependant, nous tenterons de relever certaines similitudes ou différences avec des formes d'immersions proposées par des théoriciens ayant déjà brillamment analysé les principes de l'immersion d'un spectateur dans différentes circonstances.

Par ailleurs, il apparaît que l'immersion dans une fiction transmédia repose aussi sur le trouble perceptif du public entre ce qui relève de la fiction ou de la réalité. En effet, la fiction transmédia se répand sur de multiples supports, qu'ils soient attachés au réel, c'est-à-dire, ordinairement utilisés dans notre réalité quotidienne (téléphones portables, presse), à la fiction (cinéma, roman) ou au virtuel (installations, jeux vidéo). Cette invasion de l'imaginaire dans différents registres de notre quotidien permet de créer chez le spectateur un trouble entre ce qui relève de la fiction et de la réalité, il peut alors lui sembler que la fiction devienne réalité et que la réalité soit imprégnée de fiction. C'est cette ambiguïté des espaces fictionnels, réels et virtuels, qui semble être un facteur important du potentiel immersif d'un transmédia.

Nous avons vu dans le chapitre I que les trois types de transmédiats (média maître inaltérable, altérable, et transfiction sans média maître) sont aussi trois façons d'attacher la fiction dans la réalité du public, comme si les différents supports étaient des points d'ancrage de la fiction dans le réel. Peut-on alors déceler, dans le transmédia, une nouvelle forme d'immersion fictionnelle ? En effet, il existe depuis longtemps une possible immersion fictionnelle dans l'œuvre artistique, c'est-à-dire, la possibilité pour le spectateur d'un « *bain d'image* » tel que le décrit Serge Tisseron¹⁹ à propos du cinéma et de la salle de cinéma, par exemple. Cependant, ce *bain d'image* reste pour le spectateur une immersion plutôt contemplative ; or on pourra remarquer que, dans la plupart des transmédiats, l'immersion devient participative, car c'est le public qui s'immerge lui-même dans la fiction. C'est par ses actions, sa navigation (d'un support à un autre) et sa participation qu'il rend la fiction immersive.

a. Quelles frontières entre espaces fictionnel, virtuel et réel ?

À la première approche, la multiplicité des supports impliqués dans un transmédia, le mélange d'éléments, appartenant autant au registre de la réalité qu'à celui de la fiction, peut nous amener à penser que la fiction transmédia brouille les frontières entre réel et virtuel entraînant l'apparition de supports hybrides, mi-virtuels mi-réels. Cependant, l'observation de différents projets transmédia nous permet de nous rendre compte que les différents médias impliqués ne sont pas dénaturés. Certains relèvent de l'espace réel (concerts, exploration de lieux réels, évènements comme les fontaines de sang pour le transmédia « *Dexter* » vues au chapitre I), d'autres de l'espace virtuel (jeux en ligne, installations numériques interactives). Même si tous sont à l'œuvre dans une même fiction qui, elle, est hybride, car elle apparaît au spectateur comme mi-fiction, mi-réalité, la nature des différents supports ne change pas. Par conséquent, il apparaît qu'une fiction transmédia immersive n'abat pas les frontières entre espaces virtuels, réels et de fiction (chacun gardant ses particularités), mais elle provoque un changement dans la manière dont le spectateur perçoit ces frontières. Il semble donc que le flou créé par la fiction transmédia ne soit pas un changement de la nature des supports, mais uniquement une perturbation dans le ressenti du public et dans sa façon d'utiliser les différents espaces. Il est donc important de nuancer l'idée de brouillage des frontières, car ni les définitions, ni les limites des différents espaces mis à l'œuvre dans une fiction transmédia ne changent ; c'est uniquement l'usage que l'on en fait qui évolue.

19 « *Le spectateur de cinéma est invité à se laisser envelopper par l'image. Cette logique est si présente au cinéma qu'elle aboutit naturellement au "bain sonore" [...] et à l'immersion dans l'écran [...]. La salle obscure, la position assise, la régression orale éventuellement (les sucreries et le pop-corns consommés en même temps que l'image), tout cela porte un imaginaire de l'englobement, du cocon de l'utérus. Au cinéma, nous sommes hors du temps.* » Tisseron, *Le bonheur dans l'image*. p. 59.

Pourtant, s'il n'y a pas de brouillage des frontières concernant la nature des espaces réels, virtuels et fictionnels²⁰, qu'est-ce qui permet au spectateur de percevoir cette fusion des différents espaces ? Qu'est-ce qui fait naître en lui le doute entre ce qui relève de la fiction et de la réalité, qu'est-ce qui est à l'origine de son immersion ?

Une piste essentielle concernant la confusion perceptive entre fiction et réalité est précisément la réalité de l'espace virtuel et de la fiction. En effet, qui n'a jamais mimé les expressions d'un personnage décrites dans un roman ? Qui n'a jamais eu le cœur qui se mettait à tambouriner lorsque son héroïne préférée était en danger ? Il apparaît donc que la fiction, aussi fausse et imaginaire soit-elle, génère chez le spectateur des émotions qui sont bien réelles et même ressenties physiquement. Or, comme nous le verrons en suivant, les spécificités du transmédia tendent à rendre ces émotions réelles d'autant plus présentes.

Par ailleurs, certaines fictions se rattachent au réel en intégrant aux récits des détails véritables et tangibles (ville, évènement), « *ces fictions nous perturbent (...) elles nous perturbent parce qu'elles emploient les mêmes mots, les mêmes phrases, les mêmes images, les mêmes angles de vue que d'autres récits, qui, eux, prétendent montrer ou raconter un "réel vrai".* »²¹ Le transmédia assiste une volonté des auteurs d'aller encore plus loin dans ce sens, jusqu'à tenter de faire surgir la fiction dans la réalité.

Ce sera le cas, notamment, des installations et dispositifs numériques ou interactifs *in situ* intégrés à une narration transmédia, comme l'interruption programmée de l'inauguration d'exposition pour le transmédia « *Can You Stop It* »²², les fontaines de sang pour la série « *Dexter* », les bancs « interdits aux aliens » pour « *District 9* »²³, les installations *in situ* « *Fantômes* » de l'ARG « *Ghost Invaders* », ou encore l'installation artistique de réalité augmentée « *Miroir* »²⁴ pour le transmédia « *L'ombre rose* ».

20 C'est d'ailleurs le respect de la nature de ces différents espaces (réel, virtuel et fictionnel) qui permet de créer la confusion de perception entre ces espaces, car si la fiction reste fiction et que le réel reste réel, alors la confusion entre les deux sera plus percutante pour le spectateur.

21 Coupry, *Notre société de fiction*. p. 51.

22 « *Can You Stop It* », 2009 voir chapitre II, partie B, 1.

23 « *District 9* », 2009, chapitre II, partie B, 1.

24 « *Miroir* », installation interactive réalisée avec Sohpie Daste et Adrien Mazeau, exposée Art Gallerie Siggraph Asia, Hong-Kong, 2011 ; Forum international, Dimension 3, les nouvelles dimensions de l'image, 2011 ; Savante Banlieue, 2011 ; Rencontre internationale de la réalité virtuelle, Laval virtual, 2011.

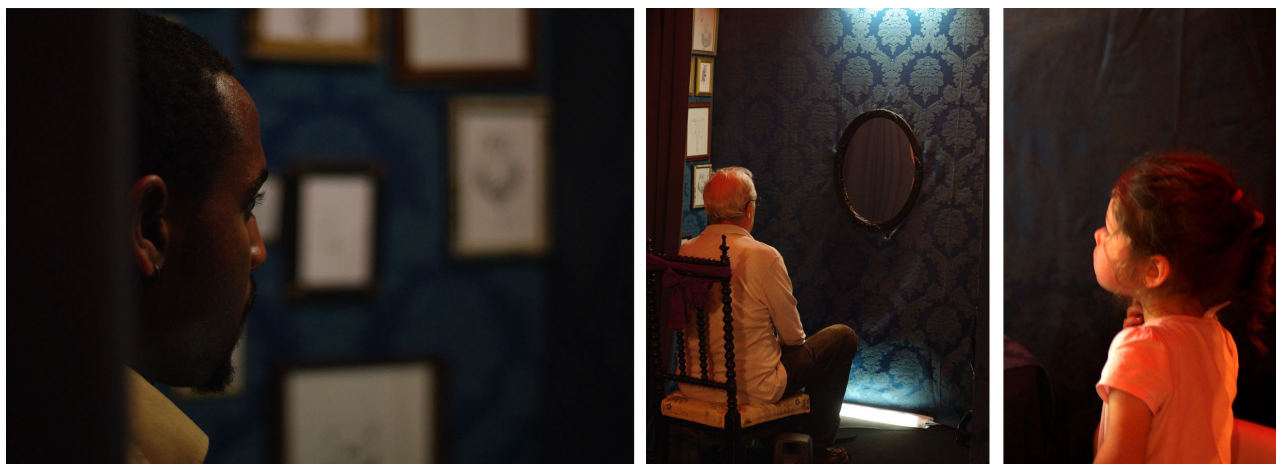


Illustration 1: Photos de spectateurs face à l'installation « Miroir ».

Tous ces dispositifs permettent de ramener la fiction jusque dans l'espace de la réalité du public. Dans le cas de l'installation « *Miroir* », par exemple, l'idée du miroir magique qui renvoie une image non conforme à la réalité appartient au registre de l'imaginaire. Notre culture, les contes de notre enfance nous parlent de tels objets, cependant, nous savons tous qu'en réalité, ils n'existent pas. Or, « *Miroir* » met le public face à cette pièce de fiction, cet objet impossible qui devient alors réalité, car il est là, dans notre espace tangible à nous renvoyer un reflet de nous-mêmes augmenté, un reflet à la fois imaginaire et tangible.



Illustration 2: Spectateurs et reflets augmentés, installation « Miroir ».

Je ne prétends pas que les spectateurs pensent avoir en face d'eux un véritable miroir magique, mais que l'œuvre veut questionner cette frontière entre ce qui est réalité et ne l'est pas. L'installation

« *Miroir* », par sa scénographie, l'ambiance visuelle et sonore qu'elle propose, dit au public quelque chose comme : « ce miroir de l'imaginaire est là devant vous, voici le rêve, n'ayez pas peur de croire aux rêves, car parfois ils sont vrais... »

Ainsi, certaines pièces d'un transmédia prennent le spectateur à témoin, comme Giulio Paolini le dit à propos de l'œuvre artistique : « *Devant la représentation, vous êtes exclu, mais aussi présent comme témoin d'un absolu.* »²⁵ Dans le transmédia « *L'ombre rose* », face à l'installation « *Miroir* », qui représente une pièce décrite dans le média maître (conte), le spectateur devient le témoin d'une autre réalité, il est l'observateur d'une émergence de la fiction dans l'espace tangible. Le spectateur dans un transmédia a le rôle principal : il donne vie à l'œuvre par sa perception et sa présence ; du fait qu'il l'utilise (dans le cas d'une pièce interactive), il témoigne de la réalité de ce morceau d'imaginaire, bricolé et ramené dans la réalité.

D'autre part, ce débordement de l'histoire au-delà des supports classiques de narration, l'extension d'un univers fictionnel sur de multiples médias et la possibilité du spectateur d'influencer la fiction (dans le cas des transmédiats à média maître altérable et des transfictions) permettent d'envisager la fiction transmédia comme une *histoire persistante*.

Il existe des jeux en ligne qui sont des univers persistants, c'est-à-dire, des environnements virtuels qui continuent d'évoluer même lorsque le joueur n'est pas connecté ou qu'il a éteint son ordinateur. L'univers porteur du jeu continuera de changer sous l'influence de la communauté de joueurs restée en jeu. Ainsi, même si individuellement chacun a le potentiel de modifier le cours de l'histoire, c'est toute la communauté qui fait avancer le récit. Par conséquent, le spectateur aura la sensation qu'il participe à une histoire autonome, existant avant lui, par lui et après lui.

Les transmédiats à média maître altérable et les transfictions permettent, de la même façon, de créer une sorte de monde parallèle *persistant*, un espace de fiction assujéti au temps réel, tout comme notre monde véritable.

En outre, la forme transmédia d'une fiction gomme certaines particularités permettant de distinguer aisément, dans la narration, fiction et réalité. En effet, Richard Saint-Gelais fait remarquer qu'il « paraît indéniable que la fiction se distingue de la réalité à ce titre [par la frontière textuelle], je peux bien ignorer le prénom de la mère de certaines de mes connaissances, mais une enquête (assez aisée en l'occurrence) me permettrait de le découvrir. La fiction, pour sa part, paraît bien bornée par le texte qui la met en place : dès que l'on quitte la zone de ce qui est stipulé par le texte, on s'aperçoit que les éléments fictifs (personnages, lieux, circonstances, etc.) s'entourent d'un

25 Michel Bourel et Paolini Giulio, « Contemplateur Donc, » *Art Press* no. 164 (Paris, décembre 1991) : 16–22.

nuage de propriétés foncièrement indéterminées. »²⁶ Or, les fictions transmédiats tendent précisément à repousser cette frontière textuelle en remédiant aux différentes incomplétudes de l'histoire principale sur d'autres supports. Ainsi, lorsqu'on quitte la zone de ce qui est stipulé par l'intrigue principale, on entre dans une nouvelle zone (secondaire) qui permet d'approfondir la première. Dans le cas du transmédia « *L'ombre rose* », le conte (média maître) constitue la première zone textuelle et les médias secondaires forment la zone secondaire qui permet aux spectateurs curieux d'en savoir plus sur des détails de la fiction. Notons que la zone textuelle n'est pas limitée à un média. Dans le transmédia de type ARG « *Ghost Invaders* », l'intrigue centrale portée par différents supports et les informations indispensables à la résolution de l'enquête qu'elle donne forment la zone textuelle principale, mais les détails non utiles à l'avancée de l'intrigue, trouvés sur les réseaux sociaux ou découverts lors de discussions avec les personnages (leur acteur ou leur avatar), correspondent à cette seconde zone de l'histoire : une zone offrant au public toutes sortes de détails apparemment inutiles, mais permettant d'accréditer la fiction, tels que, toujours dans « *Ghost Invaders* », le nom du chat de Léa (« Peach » comme la princesse dans *Super Mario Bros*²⁷), la couleur préférée d'Ilyas Hamah, ou l'enfance de l'inspecteur Léopold dans un village de Haute-Loire où sa mère était institutrice. Ainsi les spectateurs les plus curieux désirant tout connaître sur tout seront satisfaits.

D'une manière générale, lorsque la fiction n'est pas transmédia, l'espace fictionnel reste contraint sur un support donné. Le film, le jeu ou le livre nous permettent de nous évader, d'incarner un héros *via* un avatar, ou de nous identifier au héros du roman. Mais ce support de la fiction, quel qu'il soit, est facilement identifiable (film, livre...). À l'inverse, dans un transmédia, la fiction est portée simultanément par de multiples supports ce qui rend plus difficile l'identification de l'espace fictionnel. De plus, les fictions transmédiats ramènent l'imaginaire dans l'espace tangible, créant un nouvel espace fictionnel hybride porté à la fois par des supports réels, numériques et virtuels, une fiction qui a, par moment, la saveur de la réalité.

L'histoire n'est donc plus contrainte sur un unique support facilement identifiable comme porteur de la fiction. « *Les fictions du jour sont donc plus ambiguës qu'ambivalentes : elles ne sont ni des mensonges, ni des créations. Redoutables par là même elles ne se distinguent radicalement ni de la vérité ni de la réalité, mais entendent s'y substituer.* »²⁸ Parallèlement, la réalité qui nous entoure (ce monde qui nous échappe) semble parfois fausse et irréaliste. La fiction transmédia peut alors

26 Richard Saint-Gelais, « La fiction à travers l'intertexte : pour une théorie de la transfictionnalité. », dans *Frontières de la fiction*, Collection Fabula (Québec Bordeaux : Ed. Nota bene Presses universitaires de Bordeaux, 2003), 56.

27 Nintendo, *Super Mario Bros*, 1985.

28 Marc Augé, *Fictions fin de siècle* (Fayard, 2000), p. 12.

apparaître comme une réalité alternative créée de toutes pièces et avec tous supports, offrant un autre monde au spectateur, un monde qui peut lui paraître plus juste, plus proche de ses idéologies et de ses croyances, et dans le cas des transmédias à média altérable et des transfictions, un monde sur lequel il peut avoir une emprise visible. Mais nous verrons, en suivant, que cette ambiguïté a des limites, et que le but (et l'intérêt) d'une fiction transmédia n'est pas de se substituer à la réalité. Toutefois, cette ambiguïté, lorsqu'elle est maîtrisée, semble être un facteur puissant de l'immersion fictionnelle.

b. Transmédia : un paroxysme de l'immersion.

Encore une fois, le but de cette partie n'est pas de décrire tous les mécanismes de l'immersion fictionnelle, mais d'aborder de manière synthétique certaines particularités de l'immersion propre au transmédia.

Dans un premier temps, nous pouvons constater que le transmédia renouvelle ou renforce les quatre caractéristiques de l'immersion fictionnelle proposées par Jean-Marie Schaeffer en 1999²⁹.

La première est que « *l'immersion fictionnelle se caractérise par une inversion des relations hiérarchiques entre perception (et plus généralement attention) intramondaine et activité imaginative. Alors qu'en situation "normale" l'activité imaginative accompagne l'attention intramondaine comme une sorte de bruit de fond, la relation s'inverse en situation d'immersion fictionnelle. [...] L'attention intramondaine n'est certes pas abolie [...], mais le seuil d'alerte qui fait accéder les stimuli à la conscience est plus élevé qu'en situation "normale" – de même que durant la phase du sommeil paradoxal, donc pendant les rêves, le seuil d'éveil est plus élevé que pendant les autres phases.* »

Or, dans les fictions transmédias et, en particulier, dans les transfictions, les deux rapports semblent par moment, non pas s'inverser, mais s'équilibrer, car « *l'attention intramondaine* » servira l'imagination. Les actions faites par les spectateurs, dans l'espace réel comme dans l'espace virtuel et ce qu'ils y entendent, sentent ou voient, sont intégrées à la fiction et la nourrissent. Il apparaît donc dans ces moments particuliers un mélange d'immersion fictionnelle et sensorielle³⁰.

Toutefois, il ne faut pas se méprendre sur le terme d'immersion sensorielle qui peut être entendu comme un mécanisme d'accaparement des sens par la fiction : « *L'immersion sensorielle, comme son nom l'indique, tente d'accaparer les sens. [...] de grands écrans qui projettent des images près*

29 Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Poétique (Paris : éd. du Seuil, 1999), p. 182–187.

30 Notons tout de même que l'auteur différencie ensuite l'immersion purement mentale de l'immersion intramondaine connue par l'acteur. Cette dernière pourrait s'apparenter davantage à ce mélange d'immersion sensorielle et fictionnelle vécue par le participant d'une transfiction.

du visage du joueur, de même que des sons à volume élevé provenant de caisses ou de casques d'écoute surround, surclassent (voire même écrasent) toute information sensorielle provenant du monde réel, au point où le joueur devient entièrement concentré sur le monde du jeu et ses stimuli. »³¹ Or, dans le cas d'une transfiction, ce sont les informations sensorielles provenant du monde réel qui participent à la création de la fiction. Cette spécificité du transmédia est encore probablement un des points qui renforce le potentiel immersif de ce type de fiction.

La deuxième caractéristique indique que le spectateur en immersion fictionnelle se met à vivre dans deux mondes simultanément « celui de l'environnement réel et celui de l'univers imaginé [...], chacun avec ses repères propres. À première vue ces deux mondes semblent exclusifs. » Mais, il s'avère que « le monde inventé n'a pas effacé le monde réel : il s'est superposé »³².

Ainsi, « le monde de la fiction a besoin de nos expériences réelles, et de nos représentations mentales tirées de la réalité, pour prendre une consistance imaginaire et affective. »³³ En effet, nous avons d'ailleurs observé, dans la partie précédente, qu'un des points entraînant le brouillage perceptif entre ce qui relève de la fiction et de la réalité était l'indéniable réalité des émotions provoquées par la fiction. Or, il semble que le réalisme de ces émotions vient du fait qu'elles s'imprègnent de nos expériences réelles passées. Toutefois, une fiction transmédia permettra probablement d'aller plus loin dans l'association de l'environnement réel et de l'univers imaginé, car certains supports sont directement transportés dans l'espace réel comme : les installations *in situ*, les acteurs, et les événements réels faisant partie de l'univers fictionnel proposé.

La troisième caractéristique met en avant le fait que « l'immersion fictionnelle est une activité homéostatique, c'est-à-dire qu'elle se régule elle-même à l'aide de boucles rétroactives : dans l'autostimulation imaginative, elle se nourrit des attentes qu'elle se crée elle-même ; dans les feintises ludiques interactives, elle s'entretient à travers une dynamique des tours de rôle ou de paroles ; enfin en situation de réception elle est remplacée par la tension qui existe entre le caractère incomplet de la réactivation imaginative et la complétude (supposée) de l'univers fictionnel proposé. D'où l'attrait, pendant notre enfance, des jeux fictionnels qui s'étirent sans fin : interrompus le soir pour être repris le lendemain [...]. D'où le goût aussi, plus tard, pour les romans-fleuves ou les

31 Laura Ermi et Frans Mäyrä, "Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion", dans *Worlds in Play* (presented at the DiGRA, Finland, 2005), http://people.uta.fi/~tliilma/gameplay_experience.pdf. Repris et commenté par Dominic Arsenault et Martin Picard, « Le Jeu Vidéo Entre Dépendance Et Plaisir Immersif : Les Trois Formes D'immersion Vidéoludique, » dans *Le Ludophile* (Montréal, 2007).

32 Jean Giono (1971), cité par Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*. p. 182.

33 Jenny, « La fiction. », 2003. Ressource en ligne. <http://www.unige.ch/lettres/framo/enseignements/methodes/fiction/>

cycles romanesques ». Comme une réponse à cette envie, la plupart des transmédiats sont, à l'image des romans-fleuves, des fictions proposant un monde complet, qui semble infiniment explorable. De plus, l'éclatement de l'histoire transmédia sur de multiples supports permet une découverte de l'univers et des personnages plus dynamique et souvent interactive. On voit apparaître, dans cette réflexion de J. M. Schaeffer, l'idée d'une boulimie fictionnelle de la part du public. Or, cet appétit pourra être mieux satisfait par la forme transmédia de certaines fictions offrant une histoire plus fournie, plus longue, une aventure presque éternelle et parfois très addictive, comme nous le verrons par la suite.

La quatrième caractéristique souligne que « *les représentations vécues en état d'immersion fictionnelle sont en général saturées du point de vue affectif.* » Il en sera de même pour la plupart des fictions transmédiats, nous sangloterons avec le héros, et frissonnerons pour lui face au danger.

Cependant, il est intéressant de noter que l'ensemble des transfictions induit une modification de cette caractéristique, car, dans la plupart des cas, le héros de l'histoire se trouve être le spectateur. C'est lui qui, courageusement, guettera dans une rue (réelle) le passage d'un personnage (incarné par un acteur), c'est le spectateur encore qui trouvera la solution de l'énigme laissée par le tueur. Il ne s'agit donc plus d'émotions décalquées, créées par empathie ou en référence au souvenir d'un vécu réel, mais d'émotions directement vécues et générées par les actions du spectateur-joueur au sein de la fiction.

Par ailleurs, il faut relever que « *l'immersion affective ne relève pas d'une croyance erronée (nous ne pensons pas réellement que nous allons être guillotiné lorsque nous lisons "Le dernier jour d'un condamné" de Victor Hugo). Il s'agit plutôt d'un état comparable à celui que nous subissons face à une illusion perceptive dont nous savons qu'elle est une illusion. Dans le cas de l'immersion fictionnelle, je sais que j'ai affaire à des semblants.* »³⁴

Cette distinction entre la croyance erronée et l'illusion consciente m'amène à deux remarques.

La première remet en question cette différenciation puisqu'il arrive, dans certains transmédiats, que le spectateur ait des moments de troubles³⁵. Pendant un bref instant, le public peut prendre pour la

34 Ibid.

35 Nous verrons un exemple de cette situation dans la partie suivante : Étude de l'immersion fictionnelle des joueurs de Ghost Invaders. Nous pouvons aussi penser au transmédia « *The Truth About Marika* » dont nous avons parlé au chapitre II, partie A, 1, b, où seulement 29 % des spectateurs au début de la série avaient conscience que l'ARG faisait partie de la fiction.

réalité un élément (un fait ou une personne) qui est imaginaire. Mais, comme nous le verrons en suivant, ces troubles courants concernent des détails de la fiction et n'empêchent pas les spectateurs d'avoir globalement conscience qu'il s'agit d'une fiction.

La deuxième remarque concerne l'illusion consciente, car on observe dans les fictions transmédiats une envie très forte du spectateur de ne pas briser ce leurre, de continuer à faire vivre son illusion personnelle. Cette capacité de faire semblant de croire que la fiction est véritable, comme si le souhait le plus cher du spectateur était d'y croire, rappelle les trompe-l'œil face auxquels « *il est bien évident que cet éberluement ne fonctionne, ou plutôt ne persiste, que tant que nous voulons bien en être dupes : nous pouvons jouer avec ces illusions d'espace comme avec ces illusions d'optique où tels carrelages hexagonaux deviennent sous notre regard des cubes faussement en relief dont l'orientation varie selon la manière dont on veut bien les voir, et qu'un simple clignement de paupières suffit à faire basculer.* »³⁶ Or, si le spectateur est consentant, il ne s'agit plus de tromperie ou de leurre. Cela nous amène à penser qu'une fiction immersive transmédia place le spectateur comme complice de l'illusion et non pas comme sujet de manipulations et de tromperies de l'auteur.

c. Et, il faut conserver le *label fiction*.

Nous venons de supposer que la fiction transmédia place le spectateur, non pas comme une victime de manipulations de l'auteur, mais comme complice de l'illusion fictionnelle proposée par l'auteur. Or, cette complicité apparaît, paradoxalement, indispensable à l'immersion fictionnelle, car « *il faut que ce ne soit pas vrai, que nous sachions que ce n'est pas vrai, afin que les images de l'inconscient soient vraiment libres.* »³⁷

Effectivement, le fait de savoir, en tant que spectateur, que nous sommes dans le *faire semblant* d'une fiction permet d'accéder à un lâcher-prise et de se laisser aller à jouer, comme si nous avions un masque de carnaval (avatar, ou personnage que l'on s'imagine être) qui nous permet de faire des choses que nous n'oserions pas faire autrement. Ce point me rappelle une anecdote, qu'il me semble intéressant de partager. Comme je l'ai rapidement mentionné en parlant de la sonorisation de l'installation « *Miroir* », je suis aussi élève en chant lyrique dans un conservatoire ; or, notre professeur de chant, Pierre Kuzor, nous rappelle jour après jour que chanter les bonnes notes, sur le bon rythme avec les bonnes paroles, ce n'est pas de la musique, car l'opéra, et plus largement la musique, c'est offrir au spectateur une émotion, une histoire, et qu'il est donc indispensable de jouer

³⁶ Georges Perec et Cuchi White, *L'œil Ébloui* (Le Chêne, 1988) p. 14, op cit. Cécile De Bary, « Le Trompe-l'œil Image Usée D'un Usage Perecquien De La Fiction, » dans *Frontières De La Fiction*, p. 8.

³⁷ Octave Mannoni, *Clefs pour l'imaginaire ou l'Autre scène* (Paris : Éditions du Seuil, 1969), p. 66.

l'émotion portée par la musique. Ainsi, dit-il, « *l'opéra c'est jouer à être heureux, prendre plaisir à simuler son désarroi ou sa peine, l'interprétation musicale c'est renouer avec le nous-enfant qui faisait semblant d'être ceci ou cela, sans se soucier du regard de l'adulte. Ce qui signifie pour le chanteur adulte sans se soucier du regard de soi-même (adulte) sur soi-même chanteur, jouant comme l'enfant* ». En effet, sans ce détachement, comment ne pas se sentir ridicule sur une scène en jouant Papageno, l'homme-oiseau de « *La flûte enchantée* » (1791) de Mozart, ou la princesse Ninette sortie d'une orange géante et changée en un énorme rat dans « *L'Amour des trois oranges* » de Prokofiev (1921) ? L'implication dans une fiction transmédia nécessite ce même détachement et ce même jeu : « *il faut être capable d'entrer dans un univers régi par la feintise ludique.* »³⁸ Dans une fiction transmédia, le spectateur participe au brouillage perceptif des espaces fictionnels et réels, il simule le brouillage par ses actions et le rôle qu'il se donne dans la fiction.

Par ailleurs, le spectateur aime aussi se faire prendre au jeu et il arrive parfois qu'un vrai doute s'installe, généralement sur un détail, nous en verrons un exemple dans la partie suivante. Mais il semble que le plaisir de se prendre au jeu ne peut être véritablement savouré que si, à la base, le spectateur sait qu'il évolue dans un cadre fictionnel. Il y a deux raisons évidentes à cela :

Premièrement, le fait de savoir que nous évoluons dans un espace fictionnel nous permet de nous débarrasser d'une certaine méfiance que nous aurions dans la réalité. Nous avons pu, d'ailleurs, nous en rendre compte avec l'ARG « *Ghost Invaders* »³⁹ ; lorsque les acteurs (incarnant des personnages de fictions) accostaient des passants dans la rue en leur parlant directement des fantômes présents dans la Basilique de Saint-Denis⁴⁰, nous avons observé (sans grande surprise) que les gens s'éloignaient rapidement avec un air méfiant. Par contre, si l'acteur commençait par expliquer qu'il y avait un jeu d'enquête dont le but était de débarrasser la ville de Saint-Denis des fantômes revenus du passé, alors le futur spectateur était plus disposé à écouter la suite et parfois à aller voir, de ses yeux, les fantômes dans la Basilique. Ainsi, lorsqu'à la fin de la discussion le personnage incarné par un acteur donnait sa carte de visite, premièrement la personne l'acceptait et en plus cela créait chez le spectateur une surprise qui lui donnait envie d'en savoir plus sur ce jeu aux allures de réalité.

38 Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, p. 11.

39 Voir la description du projet, chapitre III, partie B.

40 Il s'agissait des installations vidéo et sonores in situ « *Fantômes* », jeux d'illusions projetées dans différents lieux culturels de la ville. Voir chapitre III, partie B.



Illustration 3: Photo de l'installation « Fantômes », cryptes de la Basilique, 2012, et cartes de visite des personnages de Léopold Dumaine (inspecteur) et Claire de Poirant, journaliste.

Dans « *Ghost Invaders* », nous avons adopté une situation intermédiaire⁴¹, ainsi 8,8 % des joueurs questionnés ne savaient pas qu'il s'agissait d'un jeu avant de s'inscrire sur le site. Mais cela ne signifie pas pour autant qu'ils pensaient que c'était une véritable enquête.

Par ailleurs, même si le public sait que c'est une fiction dès le départ, cela n'empêche pas, avec le temps, de laisser naître un doute : si le spectateur pense que c'est *pour de faux*, lorsqu'un personnage de fiction l'appelle sur son portable, ça lui semble fou. C'est à cet instant où il se pose des questions sur la nature du jeu, que se situe, pour moi, la réalité alternée des ARG. Il me semble que c'est aussi ce qui a fait le succès d'« *In Memoriam* » d'Éric Viennot en 2003. Le joueur achetait un jeu, il savait que c'était « pour faire semblant » (jeu) sauf que ce jeu-là était spécial, il devenait intrusif et, par conséquent, paraissait de plus en plus réel.

À l'inverse, si dès le départ, le public est dans un flou total, rien ne lui paraîtra surprenant puisqu'il ne sait pas dans quoi il s'est engagé. De plus, très peu oseront se lancer dans l'aventure, ils resteront sur leurs gardes. Cette histoire dans laquelle on essaie de l'attirer peut être une pub (c'est ce que certaines personnes ont cru concernant l'ARG « *Monet Numérique* »⁴²), ou bien on est potentiellement en train de se moquer de lui, de l'attirer dans une secte, ou n'importe quoi d'autre !

41 Dans la réalisation de l'ARG « *Ghost Invaders* », notre position par rapport à cela a été le sujet de débats, car la juste balance entre l'aspect subversif du jeu et la communication autour du projet dépend aussi du public ciblé, du thème abordé, etc. Voici donc un extrait d'un document que j'ai envoyé à l'équipe en amont du projet : « *Je pense qu'il faut annoncer au départ que c'est un jeu. Quelque chose de subtil, peut-être, mais qui fait clairement comprendre que c'est un jeu. Le public a besoin de savoir au départ que c'est une fiction pour être paisiblement immergé dedans. Il suffira de le dire au début et puis on n'en parlera plus, on jouera le jeu, cela n'empêchera pas l'immersion, au contraire. Les partenaires à l'origine du jeu restent anonymes. Si à la base on annonce un jeu, la présence des acteurs n'en a que plus d'ampleur, ça permet de se rendre compte que ce n'est pas un jeu ordinaire. De plus, si on laisse un flou total, compte tenu de notre sujet (les fantômes) nous ne toucherons pas les 15-25, mais tous les fous... et notre but n'est pas de faire une collection de témoignages réels sur des faits étranges. Tandis que si tu sais que c'est un jeu, avec un gagnant à la fin tu ne peux qu'être positivement surpris. Et si c'est original, tu auras envie que tes amis testent ce jeu où l'on y croit, ou l'on doute, mais dans le fond, dès le départ, tu as su que c'était un jeu et pas une arnaque. »*

42 Voir Chapitre V, partie B, 1, b.

Deuxièmement, lorsqu'on joue à *faire comme si c'était vrai* tout en sachant, en premier lieu, que c'est *pour de faux* cela permet d'aller plus loin dans notre jeu imaginaire. Les fictions transmédias à média maître altérable et les transfictions proposent au spectateur d'avoir un impact sur le déroulement de la fiction. Or, le fait de savoir que nos actions sont prévues dans un cadre fictionnel permet précisément de modérer la crainte des conséquences qu'elles peuvent avoir. Par exemple, toujours dans le transmédia « *Ghost Invaders* », nous avons proposé aux spectateurs de se rendre de nuit à la Basilique de Saint-Denis, pour un concert d'orgue et de chant lyrique accompagné de jeux de lumière dans les vitraux et de la présence de nos fantômes de fiction⁴³. Le concert débutait à une heure où la Basilique est officiellement fermée. De plus, le monument était plongé dans la pénombre, pourtant, les spectateurs, sachant que cette ouverture spéciale du monument faisait partie de la fiction, n'ont pas hésité à se glisser dans l'enceinte du monument par la porte entrouverte, chose qu'ils n'auraient probablement jamais osé faire en dehors du cadre de la fiction.

Ainsi, avoir conscience qu'il s'agit d'une fiction nous permet d'aller plus loin dans l'expression d'un autre soi, dans une manière d'être qui ordinairement n'est pas la nôtre. Tout comme « *le mythe, chassé du réel par la violence de l'histoire, trouve refuge au cinéma* »⁴⁴, les émotions et actions folles du spectateur trouvent refuge dans le rôle qu'une transfiction peut lui offrir. La nature fictionnelle des histoires transmédia permet au spectateur de s'immerger *sans risque* (ou à moindres risques) dans une histoire.

Par ailleurs, comme nous l'avons évoqué, les émotions ressenties grâce à la fiction sont réelles, mais elles semblent aussi plus facilement contrôlables ; même si la mort d'un personnage nous bouleverse, rappelant peut-être en nous quelques deuils, le fait que ce soit une fiction nous permet à tout moment de mettre une distance consolatrice (donc de dédramatiser) : « c'est pour de faux ». De plus, outre la distance fictionnelle, il y a aussi le recul créé par le rôle que nous occupons dans la fiction⁴⁵. En effet, d'une manière générale, nous ne sommes pas directement impliqués, car la présence de l'avatar nous représentant ou du héros auquel on s'identifie permet un éloignement. Cependant, dans le cas d'une transfiction, vous pouvez être le héros, vous pouvez vous rendre en personne dans le lieu où se déroule l'action et jouer votre propre rôle. La distance que permettent ordinairement l'avatar ou l'identification à un autre est raccourcie⁴⁶.

43 Voir les détails de cet évènement, chapitre III, partie B, 3, b.

44 Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Débats (Paris : Éditions Galilée, 1981), p. 69.

45 Nous reviendrons plus en détail sur le rôle du spectateur dans un transmédia dans la partie B de ce chapitre.

46 Notons que la distance existe toujours puisque nous avons observé que des joueurs de transfiction se rencontrant dans le monde réel se présentent souvent par leur pseudonyme. Il y a donc tout de même, généralement, une distance grâce à la présence d'un personnage que le spectateur se crée.

Par conséquent, dans ce cas, il semble d'autant plus important que le participant, qui se met *en jeu* lui-même (physiquement et émotionnellement) sache dès le départ qu'il est dans le cadre d'une feintise ludique. Sans cela, il n'osera plus s'adonner de la même façon à l'aventure, il sera inquiet, et se retrouvera, non pas dans un jeu, mais face à une réalité différente et effrayante. Il semble donc capital, pour que le spectateur de transfiction s'amuse, qu'il sache dès le premier instant, même brièvement, qu'il s'agit d'une fiction. Cette idée se confirme avec un souvenir inébranlable de mon arrière-grand-mère à laquelle nous avons fait essayer le jeu « Driver »⁴⁷, un jeu de course-poursuite automobile dans lequel le but est de fuir quel que soit le nombre de voitures détruites que cela implique. Or, nous avons eu beau l'expliquer mille fois à mon arrière-grand-mère âgée à l'époque de 98 ans, elle n'a pas pu se détacher de la peur d'endommager une voiture, parce qu'« une voiture, ça coûte cher, que c'est dommage de l'abîmer, et puis que c'est dangereux », et elle a précautionneusement garé la voiture avant de nous rendre la manette. Je ne pense pas qu'elle se soit beaucoup amusée. Le spectateur d'aujourd'hui est capable de garder cette distance. Il sait que le virtuel est simulation et que la fiction est feintise. Il sait quelles sont les conséquences de ses actes dans la vie réelle (casser des voitures c'est mal) et quelles sont les conséquences de ces mêmes actes dans un cadre fictionnel (casser des voitures, dans *Driver*, c'est amusant). Cela ne signifie pas pour autant que le spectateur puisse accepter n'importe quelle morale sous prétexte qu'elle est fictionnelle⁴⁸. Mais il a la capacité de créer différents seuils de tolérances du bien et du mal en prenant en compte la présence ou non d'un cadre fictionnel dans lequel s'inscrivent ses actions.

Ainsi, le *label fiction* d'une histoire, clairement établi au départ, permet au spectateur de s'immerger en toute tranquillité dans le rêve et d'explorer des situations plus extraordinaires que celles que lui permettent sa morale et sa condition dans un cadre réel. À l'inverse, un spectateur pris au piège d'une fiction dont il n'a pas conscience ne s'amusera pas ; or, un des buts d'une aventure imaginaire n'est-il pas de rester ludique ?

47 Martin Edmondson, *Driver*, 1998.

48 Voir à ce sujet : Kendall Walton et Michael Tanner, "Morals in Fiction and Fictional Morality" (Wiley, 1994), Proceedings of the Aristotelian Society, <http://www.jstor.org/stable/4107022>.

3. Fiction transmédia : la possibilité d'un plaisir éducatif ?⁴⁹

Je ne souhaite pas m'étendre longuement sur le potentiel en terme d'éducation ou d'apprentissage des transmédiats de fiction, ni aborder le champ d'études des *serious games*⁵⁰. Néanmoins, il est indéniable qu'un transmédia, tout en restant fiction, peut aussi être un outil d'apprentissage assez efficace. Nous verrons donc, brièvement, les caractéristiques du transmédia favorisant l'acquisition de connaissances par la fiction.

a. Une fiction éducative ?

Dans un premier temps, il est important de noter que le thème fictionnel choisi devra s'accorder avec le domaine d'apprentissage souhaité. Ainsi, une enquête sur l'apparition d'un mystérieux virus (fictif) permettra peut-être aux spectateurs d'apprendre quelques notions scientifiques (réelles) à propos de l'étude des virus et des agents infectieux associés. Une intrigue basée sur des dépenses (financières) suspicieuses permettra d'aborder un autre domaine, etc. Mais ce choix du sujet n'est pas propre au transmédia. Par contre, le choix des différents supports porteur de l'aventure peut avoir un rôle important, car c'est aussi ce qui va définir le degré d'interaction des spectateurs dans le transmédia. Or, un apprentissage contemplatif diffère d'un apprentissage où le public sera participant, cherchant lui-même ce qu'il doit apprendre. Les transmédiats de type ARG, typiquement, incitent le spectateur à chercher les informations réelles, utiles à la résolution d'une intrigue fictionnelle.

De plus, si le type de transmédia choisi facilite le mélange de la fiction avec les différents éléments réels à faire découvrir au public, l'aventure paraîtra plus immersive et sûrement plus ludique permettant ainsi au spectateur d'apprendre *malgré lui*. Notons, tout de même que l'intégration d'éléments réels à la fiction dans un but d'apprentissage ne peut se faire que si les références réelles sont supervisées par une équipe de spécialistes du domaine.

Par ailleurs, les ARG se prêtent particulièrement bien à la découverte informelle d'un patrimoine et de l'histoire d'un lieu. En effet, les adolescents et jeunes adultes du XXI^e siècle sont de grands ama-

49 Cette sous-partie fait référence à notre article du colloque Ludovia et à celui de la revue MEI : Edwige Lelievre et Karleen Groupierre, « Les Mystères De La Basilique » - Plaisir Fictionnel, Ludique Et Esthétique Au Service Du Patrimoine., dans Plaisir Et Numérique, 2012, 12, <http://culture.numerique.free.fr/index.php/espace-de-publication/77> ; Karleen Groupierre, « Ghost Invaders Comme Paradigme Du Métissage Entre Territoires Réels, Territoires Virtuels, Territoires Fictionnels ? », MEI LES TERRITOIRES DU VIRTUEL, no. 37 (2013) : 11.

50 Le serious game peut être traduit en français par « jeu sérieux », il s'agit d'un jeu, généralement informatique, qui vise l'acquisition de connaissances réelles et sérieuses pédagogiques, informatives, d'entraînements, etc..

teurs de fictions, de jeu et de fantastique (transmédias ou non). Cependant, on constate aussi que ceux qui prennent plaisir à découvrir des histoires imaginaires désertent massivement les lieux patrimoniaux.

À la suite de ces constats, une idée s'impose naturellement : pourquoi ne pas utiliser la fiction pour faire découvrir le patrimoine aux jeunes ? La mise en pratique est cependant plus complexe. Cette approche a en effet déjà été envisagée de différentes manières : jeux éducatifs comme « *Versailles 1685 : Complot à la Cour du Roi Soleil* »⁵¹, ou des accents mis sur les légendes lors des visites de monuments. Cependant, les jeux vidéo n'enjoignent pas les joueurs à se rendre physiquement dans le monument (ou le musée) et l'accent sur les légendes lors des visites n'est intéressant que pour ceux qui ont déjà franchi le seuil du lieu.

Il se pose donc une nouvelle question : comment la fiction, le jeu et le plaisir qu'on éprouve en les vivant peuvent-ils inciter les jeunes à se rendre physiquement dans des lieux culturels pour y découvrir *in situ* le patrimoine ? C'est alors qu'une des particularités du transmédia peut s'avérer utile. En effet, nous avons vu précédemment que dans certains transmédias l'espace réel d'une ville ou d'un monument pouvait être un support de la fiction au même titre que tous les autres (presse, performances, édition, jeux vidéo, etc.). Partant de cette remarque, il semble plutôt aisé d'entraîner les spectateurs-joueurs à mener l'enquête dans le lieu à découvrir, les incitant à explorer l'espace souhaité pour les besoins de l'intrigue.

Par ailleurs, le potentiel immersif d'un transmédia favorise aussi un apprentissage proactif des participants. Toutefois, si les ARG se posent comme des paradigmes de l'immersion, cette dernière peut tout aussi bien amener le spectateur à porter un nouveau regard sur le monde, qu'à le manipuler dans un but *marketing* ou politique. Il semble donc particulièrement utile d'éduquer le public sur les possibilités de mélange entre fiction et réalité que sont les transfictions.

Nous remarquerons aussi que même si le potentiel immersif et participatif d'une fiction transmédia permet un apprentissage ludique, une fiction non transmédia pourra très probablement amener à un *serious game* tout aussi efficace en terme d'apprentissage.

51 Cryo Interactive, Canal + Multimédia et la Réunion des musées nationaux, *Versailles 1685 : Complot à la Cour du Roi Soleil*, 1996.

b. « *Ghost Invaders* », œuvre fictionnelle transmédia devenue éducative malgré elle ?

Nous ne considérons pas, en tant qu'auteurs,⁵² que le projet « *Ghost Invaders* » soit un *serious game*. C'est pour nous une œuvre transmédia nourrie par l'histoire et la culture réelles d'une ville et de ses lieux culturels. Mais nous nous sommes heurtés, lors d'une conférence de présentation des retours du projet, à un auditeur qui nous a dit : « que vous le vouliez ou non, ce que vous avez fait est un *serious game*, car vos joueurs ont acquis des connaissances historiques réelles grâce à votre jeu ».

Il est vrai que même si « *Ghost Invaders* » n'a pas été conçu comme un *serious game*, dans la mesure où il ne visait pas l'acquisition de connaissances historiques précises, cette fiction ludique se proposait néanmoins de sensibiliser au patrimoine historique d'une ville. Nous avons émis l'hypothèse que le centre-ville de Saint-Denis recelait en lui-même une part de légendes, de fantastique, de beauté et de magie considérable. Si à travers notre projet, les joueurs pouvaient s'en apercevoir, alors leur intérêt pour ces lieux serait considérablement augmenté. Nous souhaitons que les participants jouent avant tout pour le plaisir du jeu, pour le plaisir de découvrir la fiction et pour le plaisir esthétique lié aux installations présentées et aux différents événements réalisés dans le cadre du projet. La découverte du patrimoine était donc envisagée comme un effet secondaire, mais inévitable, car l'intrigue du jeu était adossée à des faits réels historiques. Les quêtes ou énigmes proposées sur le site, éléments clés des systèmes ludiques, faisaient appel à des événements déjà connus historiquement, soit pour renforcer la véracité d'une information donnée aux joueurs, soit pour résoudre l'énigme elle-même.

Cette intégration d'éléments réels et historiques dans la fiction devait ainsi offrir au public une fiction transversale et le joueur pouvait prendre plaisir à laisser ainsi se mélanger le réel et la fiction, ou à l'inverse à essayer de faire le tri et de démasquer ce qui était de l'ordre de l'historique ou de la fiction.

Tous nos personnages fantomatiques, par exemple, avaient, soit réellement existé (comme Dagobert Ier que nous avons fait revenir), soit étaient fortement inspirés de personnes ayant réellement vécu à Saint-Denis à différentes époques. Ainsi, chaque fantôme parlait à sa façon de ses origines, parfois de manière détournée, mais les histoires romancées qu'il racontait permettaient d'en déduire ses occupations, son statut, l'époque à laquelle il avait vécu, etc., autant d'informations qui pouvaient s'avérer utiles pour résoudre les mystères du jeu.

52 Edwige Lelièvre et moi-même sommes les auteurs de l'ARG « *Ghost Invaders : les mystères de la Basilique* ».

Les joueurs ont donc cherché de manière active, en trouvant par eux-mêmes et n'importe où - dans les collections du musée comme sur Wikipédia⁵³, auprès des guides de l'office de tourisme comme sur le Twitter⁵⁴ de la Basilique, etc. - des informations historiques permettant la résolution des énigmes de fiction proposées par le jeu.

Lors d'un entretien, un joueur a exprimé le souhait de voir « *encourager vivement ce type de médiations [c'est-à-dire ce type de jeux à réalité alternée combinant de nombreux médias] qui dépoussière vraiment la relation des gens avec les sites historiques. C'est sûrement de cette manière, à mon sens, qu'on pourra accrocher les jeunes avec la recherche documentaire, l'histoire... [...] Je pense [précise-t-il] que le jeu a été conçu pour trouver une approche nouvelle des différentes applications que peut avoir l'ARG dans les pratiques de médiation culturelle [...] »*⁵⁵ ; un autre avouait « *[...] moi qui suis très nul en histoire, j'ai beaucoup plus appris qu'à l'école. Si j'avais 15 ans et si j'avais eu un exam après, j'aurais cartonné :) »*⁵⁶

Enfin, comme le jeu ne permettait pas aux joueurs de savoir quelles informations seraient ou non utiles à la résolution des quêtes et à leur progression dans le jeu, beaucoup ont retenu des informations qui n'étaient pas indispensables. Ainsi, Adira reconnaît que « *ce jeu est bien la seule chose qui a réussi à me faire apprendre par cœur l'arbre généalogique des Mérovingiens »*⁵⁷. Pourtant, cette connaissance spécifique n'était pas indispensable à la résolution des quêtes.

Cependant, même si 92 % des joueurs questionnés⁵⁸ ont eu l'impression, en jouant à « *Ghost Invaders* », d'apprendre l'histoire de Saint-Denis et l'histoire de France, il est difficile d'évaluer véritablement ce que chaque joueur a appris.

Par ailleurs, comme en témoigne le graphique ci-contre (Ill. 4), le projet a aussi incité les joueurs à se rendre sur place physiquement.

Ces déplacements dans le but de résoudre des énigmes les ont amenés à découvrir une ville : « *Et enfin, ça m'a permis de connaître Saint-Denis que je ne connaissais que pour les mauvais côtés qu'on voit à la TV et donc c'est gagnant sur tous les points. »*⁵⁹

53 Encyclopédie libre, disponible sur internet, sur laquelle nous avons ajouté, pour les besoins du jeu, des informations ou des précisions (réelles) relatives à l'histoire et au patrimoine de la ville de Saint-Denis.

54 Le compte Twitter de la Basilique de Saint-Denis, support utile pour un ARG, a été créé par nos soins, avec l'autorisation de l'administrateur de la Basilique.

55 Entretien réalisé le 31 mai 2012 avec Cernunnos, 55 XP, 29 ans.

56 Entretien réalisé le 31 mai 2012 avec Cernunnos, 55 XP, 29 ans.

57 Les Mérovingiens régnèrent sur la Gaule du Ve siècle jusqu'au milieu du VIIIe siècle ; un grand nombre de leurs tombeaux est à la Basilique de Saint-Denis. Cette citation est extraite du forum de www.ghostinvaders.fr, Adira, Reporter XP 87.

58 Voir les modalités du questionnaire et la méthodologie appliquée au chapitre III, B, 4.

59 Entretien avec un joueur répondant au pseudonyme de Poulpy.

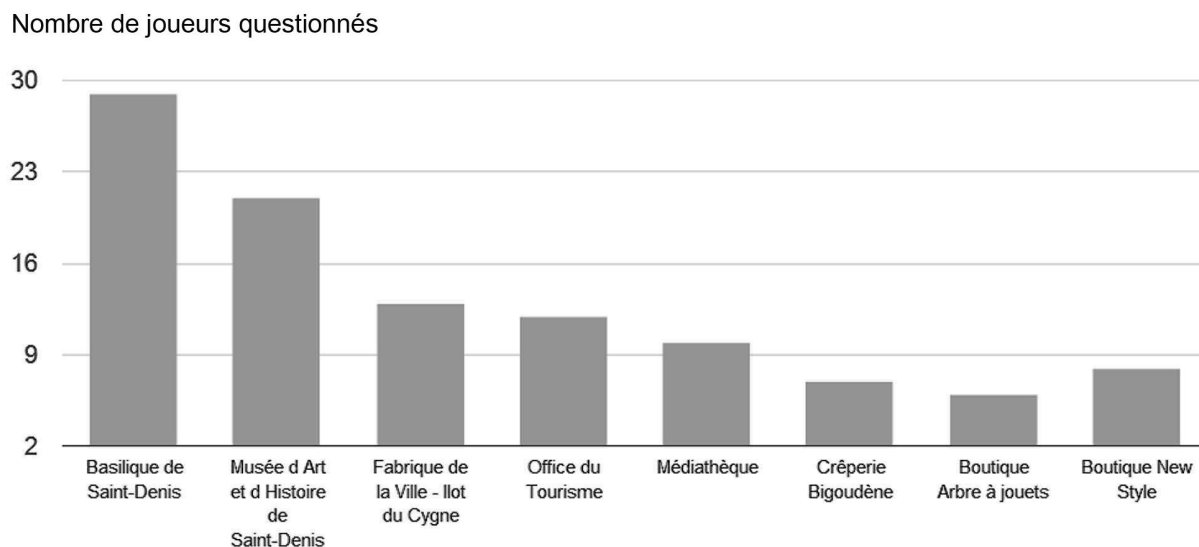


Illustration 4: Nombre de joueurs questionnés venus au moins une fois dans le lieu.

En outre, il est intéressant de noter que le jeu et les installations, pourtant installées tout près du tombeau de Saint-Denis, n'ont pas généré de critiques de la part des visiteurs de la Basilique, ce qui, d'après l'administration, est pourtant un problème récurrent quand une œuvre d'art contemporain est installée dans ce monument. L'imprégnation de l'histoire du lieu dans le scénario et l'intégration subtile des fantômes a sans doute eu un impact positif sur cette cohabitation pacifique entre fiction numérique et patrimoine.

Il est important de noter que le scénario et le *gameplay* du jeu ont été créés spécialement pour cette ville à la richesse historique et patrimoniale exceptionnelle. Edwige et moi-même sommes convaincues que cette adaptation minutieuse n'a été possible que grâce à l'aide de nos partenaires spécialistes de la ville : Serge Santos et Patrick Monod de la Basilique de Saint-Denis, Ana Gomez-Bouydron et Nicole Rodrigues de l'Unité d'Archéologie de Saint-Denis et Lucile Chastres du Musée d'Art et d'Histoires. La bonne intégration de tous ces éléments a été cruciale pour l'immersion des joueurs.

Conséquemment, si un jeu similaire devait être créé pour un autre lieu, il faudrait nécessairement l'adapter à ce nouveau contexte, car l'espace physique est une des matières premières de la création d'un ARG.

« *Ghost Invaders* » peut donc effectivement être assimilé à un *serious game*, cependant, en admettant qu'il le soit, toute enquête immersive intégrant des éléments réels (scientifiques ou historiques) pour accréditer la fiction le serait aussi ?

B. Le rôle du spectateur dans un transmédia.

La fiction transmédia permet à l'auteur d'offrir à son public une histoire plus crédible (car implantée dans la réalité quotidienne des spectateurs), mais aussi plus souple et plus réactive aux envies et aux besoins des participants. Ainsi, cette forme de création place le spectateur au centre des préoccupations le laissant lui-même choisir son degré d'implication, voire d'interaction dans la fiction et permettant parfois que ses actions influencent la narration. Même si certains spectateurs restent relativement passifs, l'aspect transmédia d'une fiction nécessite généralement un public réactif, qui aura le temps et l'envie de naviguer d'un support de fiction à l'autre découvrant par lui-même les différents volets du transmédia. De plus, la crédibilité de la fiction et son ancrage dans le réel sont aussi assurés par la création, autour de l'histoire, d'une communauté dynamique, un groupe de spectateurs volontaires dans la découverte d'un univers fictionnel et, surtout, qui la partage et la font vivre : les *fans*.

1. Un spectateur acteur : l'interactivité du transmédia.

Le terme d'interactivité, comme celui d'interaction, est à l'origine de nombreux débats. Je ne souhaite pas revisiter ces vocables, ni en confronter les différentes interprétations, d'autant plus que de nombreux chercheurs l'ont fait avec habileté depuis plusieurs années, mais je citerai quelques éléments qui permettront à chacun de se faire une idée globale de leurs sens. Edgar Morin définit en 1977 les interactions comme « *des actions réciproques modifiant le comportement ou la nature des éléments, corps, objets, phénomènes en présence ou en influence.* »⁶⁰ En décembre 2002, Jean-Louis Weissberg propose « *l'interactivité comme le dialogue avec un programme, lequel gouverne l'accès à des données* »⁶¹. Notons que la notion d'interactivité a tendance à se transformer, « *comme par un effet d'élasticité sémantique, le mot [interactivité] devient une étiquette interchangeable pour parler indifféremment d'art, de télévision, de jeu, de publicité, etc.* »⁶² Pourtant, même si son sens enfle avec aisance dans le temps désignant un champ de plus en plus large, elle est basée historiquement sur une relation homme - machine (système informatique ou informatico-

60 Edgar Morin, *La Nature de la nature*, La Méthode 1 (Paris : Éditions du Seuil, 1977), p. 51.

61 Jean-Louis Weissberg, *Qu'est-ce Que L'interactivité ? Éléments Pour Une Réponse*, Textes et présentation de dispositifs : Analyse de dispositifs interactifs et narratifs en vue de l'élaboration d'un vocabulaire critique., <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt02-03/seance2/seance2.htm>.

62 Catherine Guéneau, "L'interactivité : Une Définition Introuvable," *Communication Et Langages* 145, no. 1 (2005) : 117–129, p. 118. Notons que cet auteur, dans son article revisite la notion même interactivité.

électronique). C'est d'ailleurs en se basant sur cette signification technique que Jean-Louis Boissier définit l'interactivité comme « *un principe de relations internes et externes entre des informations contenues dans un ordinateur, le mot a été inventé ou réutilisé pour ça [précise-t-il].* »⁶³

Cette racine technique de la définition peut nous amener à nous demander si le terme d'interactivité est adapté pour définir le rapport d'un spectateur à une œuvre transmédia. En effet, les transmédiâs ne sont pas limités à un échange d'informations contenues dans un ordinateur. L'impact du spectateur sur la fiction peut se faire par l'intermédiaire d'une communication avec une véritable personne, sans passer par une interactivité informatique. Il semble donc inapproprié d'utiliser le terme d'interactivité pour définir l'ensemble des relations entre le spectateur et les différents supports de la fiction.

Notons aussi que « *l'interactivité n'est pas simplement là pour décrire la relation à l'œuvre. L'interactivité est interne à l'œuvre, elle est partie constitutive de l'œuvre. Elle n'est pas seulement l'interface d'accès ou le liant entre des éléments séparés, elle peut être la substance même de l'œuvre. Au lieu de restreindre la notion d'interactivité au dialogue entre un individu et une information fournie par une machine, il est plus utile de comprendre qu'elle concerne autant les relations internes que les relations externes.* »⁶⁴ Il semble en effet que cette remarque puisse aussi s'appliquer à l'interactivité présente dans les fictions transmédiâs, puisque cette dernière peut être le moteur de l'œuvre. Dans les transfictions, c'est par sa participation et sa navigation que le spectateur déroulera la fiction qui lui est proposée.

Ainsi, il semble donc y avoir dans certains transmédiâs à la fois participation (influence du spectateur sur la fiction) et interaction (relation à un système informatique ou électronique). Par conséquent, lorsque je parle de *public participant*, j'entends dans *participant* une part d'interaction.

a. Un public participant.

Même si nous avons vu au chapitre II que les auteurs invitaient, depuis des siècles, le public à avoir une posture participative face à l'œuvre, il est indéniable que cette tendance (rendre le spectateur plus actif) s'est accentuée avec l'arrivée des nouveaux médias numériques et de l'interactivité.

63 Jean-Louis Boissier, "L'interactivité comme perspective," dans *Les traversées de l'image, art et littérature : actes du colloque organisé les 1er, 2 et 3 avril 1998 dans le cadre du projet pédagogique de l'École supérieure des beaux-arts du Mans...* (Beaux'Arts Le mans, 1999), cité par Annick Bureau, "Qu'est-ce Que L'interactivité?," *Leonardo/Olats* (2004), http://www.olats.org/livresetudes/basiques/6_basiques.php.

64 Ibid.

On pensera, par exemple, à Jacques-Élie Chabert qui propose en 1984, un roman interactif à options multiples sur l'écran du Minitel⁶⁵. Les romans interactifs existaient déjà, mais l'arrivée de nouvelles interfaces renouvelle le rapport du spectateur à l'œuvre.

Qui plus est, les interfaces ludiques se multiplient donnant naissance à des créations axées sur les spécificités même de ces diverses interfaces⁶⁶. De la même façon, les fictions transmédiats intègrent toutes sortes d'interactions et de médias pour donner naissance à des histoires cohérentes et invasives. Ainsi, on retrouve dans les différents types de transmédiats de nombreux questionnements qui ne sont pas liés à la forme transmédia de la fiction, mais aux particularités propres à chaque support la composant. Par conséquent, l'étude de la participation du public dans une fiction transmédia se rattache naturellement à des problématiques pré-existantes liées aux diverses formes d'interactions amenées par les multiples supports d'un transmédia.

Il serait intéressant d'observer, pour chaque support, si le fait d'être intégré dans une fiction commune et un usage plus global change la forme de participation et d'interaction qu'il permet ordinairement. Toutefois, cette analyse pourrait faire l'objet d'une recherche à part entière, c'est pourquoi nous n'aborderons pas la participation du public en considérant séparément les supports constitutifs d'une fiction transmédia, mais en conservant une vue d'ensemble de la participation d'un spectateur dans la globalité transmédia.

D'autre part, il semble judicieux, dans cette partie, de différencier les trois types de transmédiats, car leur nature implique aussi divers degrés de participations du public. Comme le fait remarquer Franck Rose, « *we live in a moment when two modes of popular culture are vying for supremacy : passivity versus participation. Mass media versus deep media.* »⁶⁷. Or, les fictions transmédiats peuvent être envisagées comme la représentation de cette lutte pour la suprématie entre passivité et participation, elles proposent au public, selon leur type, une relative passivité ou une coopération très importante⁶⁸.

En effet, les transmédiats à média maître inaltérable ne semblent pas renouveler particulièrement la participation du spectateur dans la fiction, précisément parce que le média porteur de l'histoire principale ne peut pas être modifié par les actions du public.

65 Chabert Jacques-Élie, *Vertiges*, 1984.

66 On pensera par exemple au travail d'Étienne Mineur, des applications basées sur les interfaces innovantes sur : <http://volumique.com/v2/>

67 Rose, *The Art of Immersion*. p. 98. « *Nous vivons dans une période où deux modes de culture populaire rivalisent : la passivité contre à la participation. Les médias de masse par rapport aux deep medias.* »

68 Comme vous avez dû le remarquer j'emploie souvent le terme de relative passivité, relative, puisqu'il est prouvé qu'un spectateur simplement assis devant une vidéo, par exemple, est loin d'être passif intellectuellement parlant.

Par contre, les transmédiâs à médiâs maîtres altérâbles permettent aux spectâteurs qui le désirent d'avoir un impact sur la fiction portée par le médiâ maître. En ce sens, le spectâteur participe à l'évolution de la fiction.

Les transfictions (dont les transmédiâs de type ARG), quant à elles, sont dépendantes de la participation du public pour se dérouler. En effet, certains rebondissements de la fiction n'auront lieu que sous l'action des spectâteurs.

Ainsi, les transfictions sont des « *images récréatives* » qui amènent « *un nouveau statut de l'image, basé sur un flétrissement de l'apparence et un gain pour l'espace de jeu : la distance transcendante de l'œuvre d'art est remplacée par une proximité ludique. Cette image (...) implique une perception esthétique, qui n'est plus de l'ordre de la contemplation, mais de l'usage.* »⁶⁹

Elles proposent une narration évolutive qui prend en compte les actions des spectâteurs réalisées dans le cadre de certains supports de la fiction. Dans un ARG, il s'agit de jeu et le spectâteur est avant tout un joueur. Nous sommes face à une interactivité ludique ; si le spectâteur ne s'implique pas dans la fiction, elle sera figée, et lui semblera très obscure, car il lui manquera des informations pour en saisir le sens. Ainsi le spectâteur d'ARG est « *spect-acteur* »⁷⁰ moteur de la fiction.

Par ailleurs, Serge Chaumier a proposé, en se basant sur les formes d'interaction présentes entre acteurs et public dans le théâtre et les arts de la rue, huit sous-catégories de « *spect-acteur* »⁷¹ (ou « *spect'acteur* ») qui peuvent aussi s'appliquer au public d'un transmédia.⁷²

69 Maria da Luz Correia, "L'image récréative : des photos fantaisistes aux jeux virtuels." Sociétés, L'imaginaire des médiâs no. 111 (2011) : 27-34, p. 27.

70 Laurence Allard-Chanial, "Le spectateur de la fiction interactive. Vers un modèle de culture solipsiste?," dans Cinéma et dernières technologies (Bruxelles : De Boeck Supérieur, 1998), 251-262 ; Jean-Louis Weissberg, *Présences à distance : déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus la télévision* (Éditions L'Harmattan, 1999).

71 Serge Chaumier, "Mythologie du spect'acteur : Les formes d'interaction entre acteurs et spectateurs, comme révélateur d'esthétiques relationnelles." (document web, 20 pages, 2007), <http://www.iul-urbanisme.fr/esth12.pdf>. p. 3. Il distingue « le spect'actif, le spect'actant, le spect'acté, le spect'actuel, le spect'actionné, le spect'activé, le spect'activant et le spect'activisme. », « Le *spect'actif*. [...] Le spectateur est invité à être actif physiquement, c'est-à-dire à se déplacer, à bouger, comme dans les parades, les cortèges, les déambulateurs. [...] Le *spect'actant*. [...] rompt le quatrième mur, pour faire se rejoindre au-delà du regard le corps et la parole de l'acteur et du spectateur. La relation sous-entend une participation complice, et c'est cette complicité même qui est gratifiante pour le spectateur.[...] - Le *spect'acté*. [...] le passant [devient] acteur malgré lui. C'est alors moins le spectateur véritablement qui entre en scène, que d'autres personnes qui servent de cible pour des spectateurs rassemblés.[...] - Le *spect'actuel*. [...] forme de participation qui actualise une collaboration antérieure intervenue, pendant le processus de création. C'est le principe même de l'action culturelle.[...] - Le *spect'actionné*. C'est une participation suscitée des publics à être volontaire pour jouer un rôle dans la dramaturgie.[...] - Le *spect'activé*. [...] révèle les potentialités de chacun d'être acteur. Cette forme invite le spectateur à entrer dans la danse proposée par la compagnie en prenant un rôle actif. Toutefois, celui-ci demeure canalisé par les véritables acteurs qui se mêlent aux participants.[...] - Le *spect'activant*. Impliqué dans la représentation sur invitation de ses protagonistes, c'est le spectateur qui transforme la dramaturgie selon son action et sa prise de décision. Il agit sur les formes du spectacle et sur son déroulement, son devenir. Véritable interaction, il peut en faire changer le cours selon ses choix.[...] - Le *spect'activisme*. [...] elle propose à un spectateur de devenir véritablement comédien et de jouer son rôle en l'inventant dans l'instant. C'est-à-dire de convaincre le public de sa capacité à devenir acteur. »

En outre, nous pourrions envisager les trois types de transmédiâs comme des sous-catégories de ce que Frank Rose appelle les « *Deep Media* »⁷³ qui supposent les conditions narratives permettant aux spectateurs, joueurs et utilisateurs de s'engager dans une histoire au niveau de profondeur et d'implication de leur choix : en observateurs, en spectateurs intervenants, en participants, en enquêteurs acharnés ou même en co-auteurs.

D'autre part, la participation de plus en plus importante du spectateur dans la fiction s'inscrit dans un changement d'attitude déjà observé par plusieurs chercheurs, ainsi Bernard Guelton écrit : « *Le spectateur moderne est depuis toujours un élément constitutif de l'œuvre.* »⁷⁴ La restriction de la place du spectateur au statut de simple contemplateur extérieur est donc en passe d'être révolue. Les spectateurs sont des « *individus "ordinaires" [qui] montrent des capacités créatives ignorées par les industriels : par le biais de ruses, de bricolages ou de détournements [...], ils inventent des manières propres de faire, ils inventent de nouveaux usages et en refusent d'autres imposés. L'acte de consommation ne se réduit donc pas à un processus passif dans lequel le consommateur éponge absorbe des services et des produits technologiques proposés par les industriels, mais se transforme dans un processus actif de co-production symbolique où les consommateurs deviennent des sujets responsables et autonomes.* »⁷⁵ Cette façon dynamique d'explorer la fiction est de plus en plus répandue. De plus, dans les fictions transmédiâs, les capacités créatrices et participatives des spectateurs sont ravivées. Mais notons que cette démarche semble venir d'abord du public ; c'est une activité qui est née spontanément (ou qui était déjà présente, mais moins exacerbée) et dont le transmédiâ s'est ensuite emparé.

D'autre part, il est intéressant de remarquer que les fictions transmédiâs sont aussi le reflet d'une mutation du rôle du spectateur : de son identification à un personnage héroïque, à son incarnation *via* l'avatar. En effet, si l'on considère rapidement les fictions de la première moitié du XXe siècle,

72 On peut en déduire que le spectateur d'une fiction transmédiâ peut être *spect'actif* et *spect'actant*, quel que soit le type de la fiction transmédiâ. Par contre, le spectateur ne peut être *spect'acté*, *spect'actionné* et *spect'activant* que dans les transmédiâs à média altérable et dans les transfictions. Enfin, seules les transfictions permettent aux spectateurs d'être *spect'actuel*, *spect'activé* et *spect'activisme*. Notons que cette analyse se base sur la participation dans l'ensemble de la fiction transmédiâ et non pas sur chaque média individuellement. Car une transfiction à média maître inaltérable peut *contenir* un spectacle d'art de rue qui incite le spectateur à devenir un *spect'activisme*. Mais il s'agit d'une interaction particulière propre à un support individualisé de la fiction, nous ne pouvons donc pas considérer que les transmédiâs à média maître altérable permettent, par définition, au spectateur de devenir un *spect'activisme*.

73 Rose, *The Art of Immersion*.

74 Bernard Guelton, *L'exposition : interprétation et réinterprétation*, L'ouverture philosophique (Paris Montréal : l'Harmattan, 1998). p. 180.

75 Idée de Michel de Certeau, Luce Giard, et Pierre Mayol, *L'invention du quotidien : Arts de faire* (Gallimard, 1990). p. 53, réadaptée par Marcela Patrascu, *L'usage De La Télévision Sur Le Téléphone Mobile Et Des Plateformes De Partage De Vidéos En France*, Enquête qualitative, Cahier De Recherche (Marsouin, 2008), p. 13.

le spectateur était, dans la plupart des cas, invité à s'identifier à un héros⁷⁶. Mais un héros, presque parfait, un être de rêve, souvent super-héros, toujours beau et bien coiffé, un personnage fruit des désirs inassouvis d'humains rêveurs.

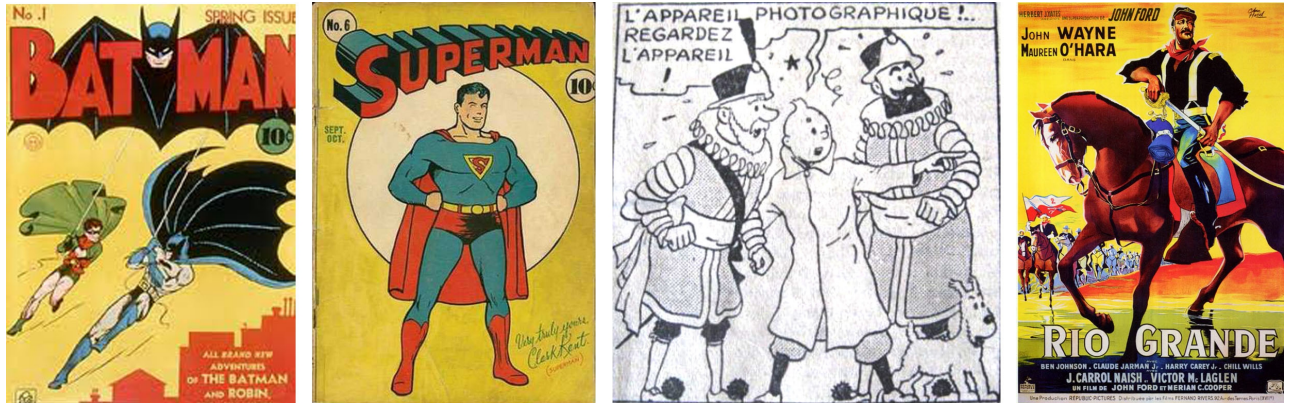


Illustration 5: De gauche à droite : Batman, créé en 1939 par Bob Kane et Bill Finger ; Superman créé 1932 par Jerry Siegel ; Tintin, créé en 1929 par Hergé (Georges Prosper Remis) ; Lieutenant-colonel Kirby York (John Wayne), héros du film Rio Grande de John Ford, en 1950.

Puis, on voit un regain d'intérêt pour les anti-héros, plus proches de nous et absolument imparfaits, mais héros quand même, ils prennent une place des plus importante dans le monde de la fiction.



Illustration 6: De gauche à droite : Ally McBeal, créée en 1996 par David E. Kelley ; Homer Jay Simpson créé en 1986 par Matt Groening ; Gaston Lagaffe créé en 1960 par André Franquin ; Shrek créé en 1990 par William Steig.

Enfin, on voit apparaître le système des avatars, représentations fantasmées du spectateur lui-même ou (anti-)héros que le participant incarne (ou devrions-nous dire par lequel il se virtualise ?). Cependant, dans les fictions transmédiées et en particulier dans les transfictions, il arrive que le spectateur joue un rôle dans la fiction, par lui-même, grâce aux actions qu'il fait physiquement et en tant que personne sans être représenté par un avatar. Cette posture du spectateur ne suppose-t-elle pas un nouveau statut ? Un statut où le spectateur est lui-même un des héros de la fiction, moteur de l'histoire ? Ainsi, les fictions transmédiées permettraient l'apparition d'un nouveau personnage au centre de l'histoire : le *spectateur-héros*.

De plus, nous verrons au chapitre V que ce nouveau *spectateur-héros* entre en ligne de compte lors de l'écriture du transmédia, précisément parce qu'il fait partie de la fiction. En effet, l'intérêt de

⁷⁶ Il est certain que cette constatation est empirique et qu'une étude plus approfondie du sujet serait très intéressante, mais ce n'est pas le but de cette recherche.

toute fiction, transmédia ou non, repose aussi sur des relations (amitié, amour, méfiance, etc.) créées entre les différents personnages. Or, il arrive, dans les transfictions, que le spectateur fasse partie de la structure relationnelle mise en place, car il peut entretenir des relations privées avec certains personnages de fiction notamment grâce à des rencontres réelles ou des échanges téléphoniques.

Par ailleurs, cette place particulière du spectateur-héros semble répondre à un besoin d'évasion. En effet, lorsque le spectateur est en jeu dans une transfiction il est au centre de l'aventure, il est physiquement présent. Qu'il soit lui-même ou le personnage qu'il s'imagine être, c'est son corps physique et tout son être qui prennent part à la fiction, comme s'il changeait de rôle et n'était plus homme dans un vaste monde qui lui échappe, mais héros dans une fiction qui répond à ses actions courageuses et parfois extraordinaires. Il n'est plus un anonyme dans une ligne de métro bondée, il n'est plus seul parmi tant d'autres, il est celui qui fait avancer l'histoire, celui dont les autres spectateurs-héros connaîtrons et reconnaitrions les actions, il est le héros au même titre que les personnages issus de la fiction (qui le traitent d'ailleurs comme tel). On se remémore, d'ailleurs, la fin du *clip* introductif de l'ARG « *Alt Minds* », dans lequel le but est de retrouver un groupe de jeunes chercheurs disparus : « *La fondation a décidé de reprendre l'enquête à zéro. Nous avons besoin de votre aide !* »⁷⁷

De nombreuses transfictions proposent ainsi au spectateur de devenir le héros-sauveur, sauveur d'une personne, d'une ville, d'un monde, ou même de l'humanité. Les spectateurs seront pour cela souvent invités à se regrouper en communautés et à partager leurs informations. En outre, il est intéressant de remarquer que toutes ces quêtes sont gagnées d'avance, puisque le but du jeu est de faire sortir les spectateurs de cette fiction vainqueurs et fiers d'eux. La communauté de joueurs pourra alors s'autocongratuler de la réussite de la mission. Cette vision utopique n'est pas sans rappeler les pratiques des communautés en lignes « *l'idée d'un groupe virtuel où tout le monde s'exprime de façon égalitaire, continue à dominer. L'utopie devient dans ce cas une idéologie qui masque en partie la réalité, mais simultanément mobilise les acteurs.* »⁷⁸ De la même façon, c'est aussi l'idéologie du héros vainqueur qui mobilise les spectateurs.

⁷⁷ *Alt Minds*, Eric Viennot, 2013 ; Sous-titre de la vidéo disponible sur : <http://www.missing-mhd6.com/account/videovacances>

⁷⁸ Patrice Flichy, *L'imaginaire d'internet* (La Découverte, 2012), p. 111.

b. La communauté

Comme le fait remarquer Serge Tisseron une des illusions alimentées par l'image est « *l'illusion qu'impose toute image matérielle d'être partagée - ou partageable- avec d'autres spectateurs. Voir une image c'est toujours croire que d'autres la voient comme soi. [...] voir une image s'accompagne toujours de la conviction secrète qu'elle est vue identiquement par ses autres spectateurs.* »⁷⁹

La fiction transmédia ne permet pas de rendre réelle cette conviction secrète selon laquelle nous partagerions avec nos semblables notre vision de l'image. Mais, même si, en réalité, chaque spectateur crée son propre parcours fictionnel, même si, chacun ressent des émotions différentes face à la fiction, la communauté liée à un transmédia va permettre de renforcer l'illusion selon laquelle la fiction est partagée et collective. Cela va aussi consolider le lien social entre les membres de cette communauté : on s'interroge ensemble sur les enjeux de la fiction, sa suite, sa cohérence et ce qu'on en a compris. Il se crée, donc, autour des fictions transmédias, des communautés fortes qui échangent sur leurs perceptions personnelles de l'histoire et font de la fiction transmédia une aventure partagée qui se vit à plusieurs.

Par ailleurs, le fait de s'interroger ensemble sur les tenants et les aboutissements d'une fiction donne la sensation qu'elle est d'autant plus réelle, car, en tant que spectateur, je sais alors que je ne suis pas le seul à y croire, mais que nous sommes plusieurs à adhérer au même univers fictionnel. De plus, « *cette interconnexion permanente des émotions, des rêveries et des fantasmes suscite de nouvelles façons d'être ensemble, d'aimer, d'échanger et de souffrir.* »⁸⁰ On en revient alors à la réalité des émotions issues d'une fiction. Mais, relevons que ces émotions prennent une place encore plus importante précisément parce qu'elles sont partagées, c'est à dire reconnues et ressenties aussi par nos semblables (c'est du moins ce que l'on croit).

Les fictions transmédias sont aussi des aventures représentatives du désir de « co-présence » des spectateurs. La « *co-presence may equally describe the fact of being 'here and there at the same time', of 'living together at a distance'.* »⁸¹ En effet, la multiplicité des supports d'une fiction transmédia suppose généralement que l'histoire se déroule simultanément en plusieurs lieux. Dans « *Ghost Invaders* », par exemple, les joueurs étaient présents dans le jeu à la fois sur le site-plateforme (potentiellement *via* leur téléphone mobile) et dans l'espace réel de la ville de Saint-Denis.

79 Tisseron, *Le bonheur dans l'image*. p. 123.

80 Serge Tisseron, *Virtuel, mon amour : Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies* (Albin Michel, 2008), p. 46.

81 Isabelle Rigoni, Eugénie Saitta, et Eugénie Saitta, *Mediating Cultural Diversity in a Globalised Public Space* (Palgrave Macmillan, 2012). p. 7. « Co-présence peut également décrire le fait d'être ici et là en même temps, de vivre ensemble à distance ».

Ces différents terrains de la fiction permettent donc aux spectateurs d'être à la fois dans un lieu et un autre au même moment. De plus, lorsqu'un des joueurs témoigne sur le forum de ce qu'il voit, au moment même, dans un des espaces réels de la fiction (par exemple) cela renforce l'impression des participants de vivre une même aventure, de jouer ensemble, malgré le fait qu'ils se trouvent tous en des lieux différents.

Ces différentes réflexions partagées sur la même fiction permettent aux spectateurs d'élaborer, avec le temps, un univers commun. On se met d'accord sur les origines encore inconnues d'un personnage, on débat sur les indices trouvés pour découvrir les intentions du suspect, etc. Toutes ces actions forment avec le temps un imaginaire collectif. Ces activités collectives, observées autour des fictions transmédias, quel que soit leur type, ne sont pas sans rappeler les communautés fédérées dans les jeux de rôle en ligne ou plus anciennement encore dans des MUD⁸². D'ailleurs, en 1993, certains théoriciens faisaient déjà remarquer que les « *Les MUD [...] sont devenus le média d'une réalité virtuelle consensuelle.* »⁸³ De la même façon les univers transmédias, grâce à leur communauté, deviennent des univers imaginaires consensuels.

Plus récemment, d'autres chercheurs indiquent que nous sommes face à une « *rébellion de l'imaginaire [qui] se manifeste avec éclat dans les jeux de rôles, les forums de discussion et les différents blogs et home pages, où la fantaisie, les fantasmes et autres fantasmagories occupent l'essentiel de l'espace et du temps.* »⁸⁴ Or, cette rébellion de l'imaginaire se manifeste aussi dans les fictions transmédias, où l'univers autour de l'intrigue principale est souvent sujet à de très nombreuses discussions et extrapolations. D'ailleurs, ce foisonnement d'idées et de discussions peut occuper les spectateurs plus que l'intrigue principale en elle-même. Dans les transfictions, en particulier, les actions de la communauté, les échanges entre joueurs, la place de chacun au sein de la communauté ont autant d'importance que la fiction à l'origine de l'ensemble.

82 MUD est l'anagramme de « *Multi-user Dungeon* », c'est le nom donné à la première version informatique du jeu de rôle sur table « Donjon et Dragon » créée en 1980. MUD désigne plus généralement les jeux de rôle en ligne.

83 Kevin Kelly et Howard Rheingold, « The Dragon Ate My Homework, » *Wired*, juillet 1993, p. 69 ; cité par Patrice Flichy, *L'imaginaire d'Internet*, Sciences et société (Paris : Éd. la Découverte, 2001).

84 Michel Maffesoli et Martins Moisés de Lemos, *L'imaginaire des médias*, 111 (De Boeck, 2011), p. 7.

2. Le spectateur-auteur⁸⁵ : le co-créateur et le rêveur.

L'implication importante de certains spectateurs dans la fiction transmédia les amène souvent à devenir, à leur tour, créateurs au sein de l'histoire qui leur est proposée. Cependant, nous pouvons distinguer, dans les fictions transmédias, deux catégories de spectateurs-auteurs.

Il arrive que des spectateurs deviennent *co-créateurs* de l'univers fictionnel, c'est-à-dire qu'ils produisent et partagent leurs créations qui font alors partie de l'univers collectif de la fiction.

Mais, la notion de spectateur-auteur ne peut pas se limiter à une création effective et diffusée. En effet, même si ce que certains spectateurs imaginent n'est pas concrétisé par une réalisation (textes, vidéos, etc.), cela n'empêche pas qu'ils soient co-auteur, ces *rêveurs* peuvent être vus comme les auteurs de leur fiction personnelle créée à partir de la fiction proposée. En outre, ces deux catégories de spectateurs-auteurs ne sont pas exclusives, il est évident que les spectateurs *co-créateurs* seront aussi des spectateurs *rêveurs* et inventifs.

a. Co-créateur, le *fan* à l'origine du transmédia ?

L'idée du co-créateur est étroitement liée à celle du *fan*⁸⁶, car ce sont souvent les *fans*, plus impliqués dans une fiction, qui se mettent à créer du contenu autour de cette histoire qu'ils aiment. De plus, il arrive, dans les transmédias à média maître, que l'aspect transmédia, lui-même, ne soit perçu que par les *fans*. En effet, dans ce type de transmédia, la navigation multi-supports et la structure narrative transmédia ne sont pas imposées aux spectateurs. Par conséquent, certains d'entre eux pourront suivre uniquement l'histoire portée par le média principal sans profiter de la forme transmédia de la fiction. Or, ces spectateurs peu impliqués dans l'histoire ne sont généralement pas à l'origine de co-créations, c'est une activité qui est plutôt attribuée aux *fans*.

Toutefois, il y a souvent deux façons pour le spectateur-auteur d'être un co-créateur. En effet, certains seront invités par l'auteur originel à prendre part à la création de la fiction, d'autres s'approprient l'univers et créeront diverses extensions sans se soucier de l'avis de l'auteur originel ; ces créations sont aussi nommées parfois du *fan-art*.

Lorsque le spectateur est invité par l'auteur à prendre part à la création même de l'histoire et de son univers, sa participation ne nécessite pas obligatoirement qu'il soit un *fan* enflammé. Nous pense-

85 Nous reviendrons sur la définition du terme d'auteur au chapitre V, dans cette partie, nous resterons le plus proche possible de la définition classique du terme. Nous entendons donc par *auteur* une personne à l'origine d'une création personnelle.

86 Ce mot est employé, ici, dans sa définition littérale, il s'agit d'un anglicisme désignant une personne qui est très admirative ou adepte de quelque chose ou quelqu'un.

rons, par exemple, au transmédia « *Les 3 espaces* », étudié au chapitre II, qui incite le public à écrire certains pans de l'histoire qui seront ensuite évalués par l'auteur avant d'être intégrés ou non à la fiction. Nous penserons, aussi, à la web-série hebdomadaire, « *The Show With Ze Frank* »⁸⁷, dans laquelle les spectateurs sont invités à collaborer à la réalisation du projet : ils créent des vidéos qui sont incorporées à la fiction, écrivent des passages de l'histoire, et ont même l'occasion de mettre en scène certaines séquences. Il s'agit, dans les deux cas, d'une création encadrée par les auteurs à l'origine du concept créatif. La co-création est donc, dans ce cas, motivée, incitée et guidée ; il ne s'agit pas d'une initiative des spectateurs.

Mais, il arrive que les créations des spectateurs soient spontanées. Il n'est pas rare que certains s'approprient la fiction proposée et réalisent, à partir de ce qu'ils lisent, voient et entendent, des créations originales. Ainsi, lorsque le spectateur-auteur n'a pas la possibilité de modifier le cours de l'histoire, il contribue malgré tout à l'élaboration de l'univers fictionnel autour de la fiction proposée, généralement en inventant des pans *manquants* de l'histoire.



Illustration 7: Extraits d'un court métrage de fan-art, racontant une histoire parallèle du célèbre « *Harry Potter* », réalisé en avec le jeu « *Dofus* » (pour les dialogues en particulier) et des images issues de films.

Les transmédiats semblent inciter le spectateur à prendre part à la fiction, non seulement parce qu'ils stimulent sa créativité imaginative et sa participation, mais aussi parce qu'ils présentent une structure (pluri-supports) dans laquelle la réalisation du spectateur semble pouvoir s'inclure naturellement (comme une nouvelle pièce du transmédia).

Qui plus est, la plupart des auteurs de transmédia tentent de fédérer une communauté autour de l'univers qu'ils créent. On trouve ainsi, lié à la fiction, un site communautaire, un forum, etc. qui sera modéré par des membres officiels de l'équipe-auteur ou même des personnages de fiction contrôlés par l'auteur. Or, l'émulation de la communauté, notamment les discussions qu'elle permet, nourrit sans aucun doute l'envie de création des *fans*. En outre, le simple fait que le *fan* sache que

87 Ze Frank, *The Show With Ze Frank*, 2006 - 2007. Voir au sujet de ce projet l'article de Michael Z. Newman, "The Community as Artist: The Show with Ze Frank," dans *Creativity, Ownership and Collaboration in the Digital Age*. (presented at the Media in Transition 5, Cambridge, USA., 2007), <http://web.mit.edu/comm-forum/mit5/papers/Newman-MiT5.pdf>.

d'autres membres de la communauté vont regarder ce qu'il a créé l'incite probablement à réaliser un morceau d'histoire de son cru. Ainsi, le terrain des fictions transmédias apparaît particulièrement propice aux créations de *fan-art*.

Toutefois, il me semble important de concevoir que ce ne sont pas les fictions transmédias qui sont à l'origine de cette attitude de co-création des spectateurs. Les fictions transmédias ne font qu'intégrer et revaloriser des usages, des comportements et des modes de création déjà présents.

Par ailleurs, les *fans* prennent cette activité de création très au sérieux, ils créent des ajouts cohérents, qui, souvent, prennent en compte tout ce qu'il est possible de connaître au sujet de la fiction à partir de laquelle ils improvisent. C'est une activité qui nécessite un réel investissement de la part des *fans*, comme l'explique très bien Sébastien Francois dans son article « *Fanf(r)ictions* »⁸⁸.

b. Le rêveur, ou comment compléter une fiction à trous.

Les fictions transmédias laissent une place particulière à l'imaginaire du spectateur. Il rêve, crée et construit sa propre histoire dans la fiction. Cette idée me vient d'une double observation. La première provient une fois encore de souvenirs de mon enfance : lorsque j'étais très jeune, je m'imaginai, comme tous les enfants, être en train de vivre une histoire fictive. Généralement, l'aventure commençait dans un rêve, cependant au réveil, la fiction me hantait, je ne pouvais me résoudre à la quitter. Je voulais de nouveau parler au prince de la veille, chevaucher dans la forêt ma licorne et lutter avec mes compagnons pour maintenir les sorcières dans leur sombre monde. Ainsi, petit à petit cette fiction que je ne voulais pas quitter au réveil s'installait dans mon espace réel et dans mon quotidien. L'arbre en bas du jardin est devenu prince, l'heure de la douche est devenue le bain de la princesse et la cave un marais de sorcière. Ainsi du lever au coucher, dans l'espace réel comme dans mon esprit, je vivais cette aventure, pleine de dangers et de rebondissements. Il s'agissait de fictions qui duraient parfois plusieurs semaines, souvent une histoire naissait à mesure qu'une autre mourait, cela ne cessait jamais, d'ailleurs je ne me souviens pas de l'instant où tout ceci a cessé. Probablement quand j'ai rencontré des princes et sorcières dans le monde réel. Peu importe, ce qui est étrange dans tout cela, c'est la sensation que, même aujourd'hui, il me semble n'avoir jamais vécu de fictions aussi intenses que celles que me permettaient de vivre ces histoires totalement imaginaires de mon quotidien d'enfant, ces aventures montées de toutes pièces qui n'avaient aucun média et se formaient mentalement. C'est le plus naturellement du monde que des ponts se tissaient entre mon imaginaire et la réalité. Or, il me semble que dans le transmédia et, en particulier dans les transfictions, c'est un potentiel qu'on retrouve : une fiction qui se concrétise par l'inter-

⁸⁸ Sébastien Francois, "Fanf(r)ictions. Tensions identitaires et relationnelles chez les auteurs de récits de fans," *Réseaux* 27, no. 153 (2009) : 157–189.

médiaire de tout ce qui fait partie du quotidien. Ainsi, le transmédia permet à l'histoire imaginaire de nous suivre, instant après instant, média après média, pareil à ces rêves d'enfants qui nous accompagnent tout au long de la journée.

L'intérêt du transmédia semble donc renforcé par l'imagination du spectateur, ainsi « *le destinataire reconnaît d'abord qu'on lui propose de jouer un jeu de faire semblant [...] il admet ensuite que cet univers n'aura de consistance que grâce à sa propre activité imaginative.* »⁸⁹

C'est alors qu'intervient ma deuxième observation : durant le projet « *Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique* » nous avons pu observer dans la Basilique de Saint-Denis deux joueuses de deux groupes différents surveiller pendant près de cinq heures l'endroit où se trouvait une des pièces du sceptre fictif de Dagobert Ier de peur que Claire de Poirant (personnage de fiction) ne vienne voler le précieux objet. En tant qu'auteurs de l'histoire, nous savions que Claire de Poirant ne reviendrait pas (nous n'avions pas payé l'actrice pour ça) et le scénario ne prévoyait pas cette possibilité. Pourtant, les joueuses ne connaissant pas la suite de l'histoire se sont imaginé que c'était possible.

Des situations identiques se sont produites plusieurs fois durant « *Ghost Invaders* » et je fus moi-même surprise de l'inventivité et de l'implication physique, émotive et imaginaire de certains joueurs qui se promenaient à Saint-Denis comme si la fiction avait été vraie.

Ainsi, de la même façon qu'enfant nous ramenions notre rêve ludique dans la réalité, le transmédia semble créer un cadre qui permet au spectateur adulte une expérience semblable.

Bien entendu, tout comme l'enfant rêveur, le joueur d'ARG sait qu'il s'agit d'une fiction, mais il joue à s'immerger dedans. De plus, étant donné que le chemin de la pensée est solidaire du déplacement réel du corps, la sensation d'hybridation entre les espaces fictionnels et réels est accentuée. Nous observons donc que, dans les fictions ouvertes que sont les ARG, chacun se crée sa propre expérience, sa propre aventure, au sein de l'espace fictionnel mis en place.

Ces observations m'ont donc amenée à qualifier les transfictions de *fiction à trous*, car elles donnent un cadre fictionnel que le spectateur doit remplir par son imagination. Il y a régulièrement de nouvelles informations, de nouveaux événements (fictionnels ou réels), comme des *check-points*, qui viennent alimenter ou guider l'imagination du spectateur, mais dans les *trous*, en dehors de ces *check-points* écrits par l'auteur, le public est libre d'imaginer ce qu'il veut.

⁸⁹ Esquenazi, *La vérité de la fiction comment peut-on croire que les récits de fiction nous parlent sérieusement de la réalité ?*, p. 75.

C. Analyse : le spectateur immergé dans le transmédia « *Ghost Invaders* »⁹⁰.

L'ARG « *Ghost Invaders – Les Mystères de la Basilique* »⁹¹, réalisé avec Edwige Lelièvre dans le cadre de cette recherche, m'a permis d'expérimenter, sur le terrain, plusieurs questionnements. De plus, à l'issue du projet un travail d'analyse a été mené, vous en trouverez la méthodologie et les résultats démographiques d'ordre général au chapitre III, partie B, 4.

« *Ghost Invaders – Les Mystères de la Basilique* » est une fiction immersive, y jouer suppose de recourir à des supports variés, numériques et non numériques. Ces divers médias nécessaires au jeu conduisent à immerger le spectateur-joueur dans une fiction ludique.

Nous avons cherché à savoir quels étaient les facteurs d'immersion du public dans ce projet, qu'est-ce qui avait motivé un fort investissement de la part des spectateurs ? Nous avons tenté de comprendre si les participants démasquaient les personnages de fiction intégrés et les fausses informations données sur internet. Et pourquoi, s'ils les démasquaient, faisaient-ils semblant d'y croire jusqu'à la fin ?

1. Intégration de systèmes issus de jeux de rôles en ligne⁹².

Partant de l'hypothèse selon laquelle les systèmes de jeux de rôles en ligne permettent de générer un investissement fort des joueurs nous avons souhaité intégrer certaines de ces méthodes dans le projet « *Ghost Invaders* ». Notons que cette supposition fait partie des axes directeurs de la thèse d'Edwige Lelièvre avec qui j'ai réalisé ce projet.⁹³

On estime à plusieurs dizaines de millions le nombre de joueurs de jeux de rôle en ligne⁹⁴ aujourd'hui. Le plus connu d'entre eux, « *World of Warcraft* », comptabilisait à lui seul plus de dix mil-

90 Cette partie reprend les résultats du projet « *Ghost Invaders* » qui ont déjà été présentés dans les articles suivants : Groupierre, « Ghost Invaders Comme Paradigme Du Métissage Entre Territoires Réels, Territoires Virtuels, Territoires Fictionnels ? » ; Lelièvre et Groupierre, « Les Mystères de La Basilique - Plaisir Fictionnel, Ludique Et Esthétique Au Service Du Patrimoine. »

91 « *Ghost Invaders* » est une enquête immersive de type ARG, réalisée en avril 2012. Voir les détails de ce projet chapitre III, Partie B.

92 Cette sous-partie est un extrait de : Lelièvre et Groupierre, « « Les Mystères de La Basilique » - Plaisir Fictionnel, Ludique Et Esthétique Au Service Du Patrimoine. » (Exception faite du premier paragraphe.)

93 Edwige Lelièvre, sous la direction de Marie-Hélène Tramus, « Des jeux de rôle en ligne tridimensionnels aux jeux à réalité alternée : expérience esthétique, création et expérimentation » (Paris 8, 2012).

94 Les joueurs les nomment plus volontiers MMORPG pour *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (en français : Jeu de Rôle en Ligne Massivement Multijoueur), bien que le terme massivement multijoueurs soit parfois galvaudé.

lions d'abonnés au début de l'année 2012⁹⁵, la majorité d'entre eux ayant entre 15 et 35 ans⁹⁶. Plus populaires que les jeux à réalité alternée, ils ne sont pas plus connus du grand public pour autant et l'engouement qu'ils suscitent semble généralement difficilement compréhensible pour les non-joueurs. Il est important de noter que ces jeux et l'expérience des joueurs à l'intérieur de ceux-ci sont très variés.

Pour y voir plus clair, résumons les éléments clés qui permettent de définir ces réalisations. Tout d'abord, ce sont donc des jeux avant tout (contrairement à *Second Life* par exemple) accessibles grâce à un ordinateur ou à une console. Il s'agit ensuite d'applications multi-utilisateurs accessibles *via* Internet : les joueurs ne sont généralement pas co-présents, chacun étant derrière son ordinateur chez lui, mais ils jouent ensemble, ce qui est crucial pour l'expérience de jeu. Ces univers de jeu sont visuels, la plupart du temps en 3D temps réel. Les joueurs s'incarnent dans des avatars à travers lesquels leur progression est enregistrée. Ce système est issu des jeux de rôle sur table. Ces jeux sont par ailleurs dotés d'univers persistants : les mondes virtuels ne s'arrêtent pas quand les joueurs se déconnectent, ils évoluent. Ils sont, enfin, des univers de fiction cohérents.

On peut légitimement se demander quelles sont les causes de cet engouement. La réponse logique est que les joueurs prennent du plaisir à participer à ce loisir. Oui, mais pourquoi ?

Si le succès exceptionnel de « *World of Warcraft* » est difficile à expliquer de manière rationnelle (il s'agit probablement d'une alchimie subtile et difficile à isoler), d'autres jeux de rôle en ligne connaissent également un succès très important. On peut donc imaginer que certaines particularités communes à l'ensemble de ces jeux sont la cause de ce plaisir de jeu et donc du succès des jeux de rôle en ligne. Étudions quelques éléments notables qui pourraient expliquer cela :

Le système d'avatar tout d'abord nous semble particulièrement intéressant. D'une part, il s'agit d'un personnage de fiction que le joueur choisit et personnalise dans son rôle et dans son apparence. D'autre part, cet avatar cristallise la progression du joueur à travers un système d'expérience : les épreuves surmontées par le joueur donnent à son avatar des pouvoirs supplémentaires (plus de force, de nouveaux sorts, la possibilité de porter de nouvelles armures par exemple) et lui permettent de découvrir une partie plus importante de l'histoire du monde. Les épreuves sont représentées par des quêtes. Il s'agit de petites missions scénarisées qui donnent aux joueurs un objectif clair. Les quêtes, comme l'ensemble des actions du joueur, sont récompensées très régulièrement par des éléments qui permettent d'améliorer l'avatar.

95 <http://wow.joystiq.com/2012/02/09/world-of-warcraft-subscriber-numbers/>

96 Edwige Lelièvre, Résultats et analyse du sondage : *Le MMORPG idéal*, http://www.afjv.com/press1001/100115_mmorpg_ideal.htm, (2010).

Jane McGonigal résume bien ces deux éléments : « *Plus les résultats sont clairs et plus on les atteint rapidement, plus nous nous sentons délicieusement productifs. Et aucun jeu ne nous donne une meilleure sensation de travail accompli que WoW. Notre principal travail dans World of Warcraft est le développement personnel – un type d'occupation que presque chacun d'entre nous trouve naturellement passionnant.* »⁹⁷

Il faut noter que la progression de l'avatar ne se fait pas uniquement dans un but d'épanouissement de l'avatar, mais également dans une optique compétitive : on progresse aussi pour être meilleur que les autres. De nombreuses données permettent de comparer les avatars (niveau, caractéristiques, équipement, etc.)

L'aspect multi-utilisateurs des jeux de rôle en ligne ne se résume cependant pas à la compétition : on y joue beaucoup en groupe, dans des structures pérennes comme les *guildes* et dans le cadre d'une communauté de joueurs qui parfois dépasse largement le cadre du jeu. Nous sommes des êtres sociaux et de ce fait, trouvons beaucoup de plaisir à jouer avec et contre nos congénères. La collaboration et le partage sont donc tout à fait importants dans ces jeux et apparaissent comme une source importante de motivation.

En isolant ces éléments, il nous est apparu clairement qu'une partie, au moins, d'entre eux pourraient être réutilisés dans les ARG, pourvu qu'ils soient correctement adaptés. Le projet « *Ghost Invaders* » fut donc le terrain d'expérimentation de cette fusion.

2. « *Ghost Invaders* », fiction immersive.

Un élément essentiel semblant être à l'origine du potentiel immersif de « *Ghost Invaders* » est le brouillage perceptif des limites entre espace fictionnel, espace virtuel et espace réel. Le premier point amenant à ces sensations de brouillage sont les différentes formes de présences du participant dans la fiction.

En effet, dans cet ARG, le spectateur est présent dans le jeu de plusieurs façons. Il l'est virtuellement *via* son avatar et son pseudonyme sur le site plateforme où il peut interagir par *chat*, *forum*, *emails*, systèmes de quêtes, d'accessoires, de groupes, etc. Mais, il est également présent physiquement dans la ville de Saint-Denis où il peut, par exemple, se rendre au musée pour trouver les réponses d'une énigme dans les collections ou pour rencontrer certains personnages de fiction incarnés par de vrais acteurs.

⁹⁷ McGonigal, Jane. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Jonathan Cape Ltd (2011), p. 53, traduit de l'anglais par nos soins.

Le joueur est encore présent dans le jeu par l'intermédiaire de son téléphone portable, car il peut échanger des SMS et avoir des conversations téléphoniques avec d'autres joueurs, mais aussi avec les acteurs représentant des personnages.⁹⁸

Le joueur est donc dans la fiction corporellement, cependant, le rôle de chaque joueur est en accord avec le personnage qui le représente sur le site-plateforme. D'après nos observations, les joueurs se présentent d'ailleurs entre eux par leur pseudonyme même lors de rencontres réelles. De plus, nous avons pu constater qu'ils passent beaucoup de temps à créer et à faire vivre leur personnage-avatar⁹⁹ ; ils choisissent un avatar et ajoutent des accessoires disponibles en fonction de l'avancement, créent un pseudonyme ; beaucoup écrivent même l'histoire de cet avatar¹⁰⁰. Lors de ces jeux de rôle, les joueurs semblent parfois incarner un personnage à mi-chemin entre eux-mêmes et leur personnage présent sur le site-plateforme.

Ces différentes façons d'être dans le jeu permettent au joueur d'avoir la sensation de sortir du cadre habituel du territoire virtuel de jeu et entretiennent chez le joueur une confusion entre ce qui relève de la réalité, du jeu ou du virtuel. Ainsi, le joueur Hardork, par exemple, se souvient, en fin de jeu, de « *Poulpy [un joueur de son groupe] qui, pendant la quête de recherche de l'œuf, se demandait s'il n'avait pas envoyé un mail à quelqu'un tenant vraiment un magasin d'antiquité* »¹⁰¹.

Le joueur immergé dans la fiction - qu'elle se situe dans un espace numérique ou dans un espace concret - semble parfois ne plus distinguer son personnage de sa personne. Son propre-regard semble altéré ; lui-même juge des actes de son personnage, ou du rôle qu'il incarne, en s'inquiétant d'avoir envoyé un mail à quelqu'un dont il ne sait plus très bien s'il s'agit d'un personnage imaginaire ou s'il s'agit d'un véritable antiquaire. Ainsi, le joueur craint d'être sorti du cadre fictionnel et ludique dans lequel il évolue en tant que personnage.

Un tel brouillage des limites entre jeu et hors jeu était accentué en raison de la sensation éprouvée par les joueurs de pouvoir infléchir la narration elle-même, voire de la réécrire. En effet, les participants avaient le sentiment d'agir sur le cours de l'histoire. C'est la raison pour laquelle « *Ghost*

98 Rappelons que les personnages de fiction, interprétés par des acteurs (professionnels), ont effectué 21 h de permanences téléphoniques (moments où ils appelaient les joueurs), pendant un mois, et 272 SMS ont été échangés entre les joueurs et les personnages de fiction interprétés et joués par les acteurs réels et les *community managers*.

99 Le joueur crée à la fois un avatar sur le site, mais, comme dans un jeu de rôle, il incarnera aussi un personnage dans l'espace réel de jeu.

100 Voici quelques extraits des biographies imaginaires que les joueurs ont écrites pour leurs personnages : « *Je suis Basmita de la Luna, je viens de la Lune, j'ai pour mission de retrouver ce sceptre et de déjouer la prophétie !* », celle encore de Culottalenvers « *Mon enfance fut une tragédie. J'ai vécu dix ans comme une bête, l'âme en moins, dans l'obscurité moite d'une caverne platonicienne, élevé par un couple de vieilles vaches normandes au pis tari. Je ne dus ma délivrance qu'au secours inopiné d'un commando trotskiste d'Évreux.* » Toutes les biographies sont disponibles en intégralité sur le site www.ghostinvaders.fr

101 Extrait d'un commentaire posté, à la fin du jeu, sur le forum du site www.ghostinvaders.fr

Invaders », comme l'ensemble des ARG, est qualifiée de fiction ouverte. Ainsi, 82 % des joueurs répondent « oui », à la question de savoir s'ils se sont sentis « un moteur de l'histoire durant cette aventure ? »¹⁰².

Paradoxalement, alors que la majorité des joueurs a eu le sentiment d'agir sur le déroulement de la narration proposée dans le cadre de ce jeu, celle-ci a cependant été entièrement écrite en amont. Une telle conviction chez les participants vient, sans doute, du fait que certains événements ne se déclenchent qu'en réaction à des actions des joueurs et tient sans doute aussi à la mise en place d'un système de joker - c'est-à-dire d'un contenu préparé à l'avance, mais paramétrable à la dernière minute¹⁰³. De telles possibilités de contenus supplémentaires constituent une sorte de marge de sécurité narrative, indispensable pour donner aux joueurs la sensation d'une fiction ouverte, c'est-à-dire d'une fiction dont ils peuvent changer le cours.

Cette illusion entretenue et ressentie par le joueur d'avoir un pouvoir d'action sur la narration semble favoriser l'implication et la motivation du spectateur-joueur, mais surtout concourt à brouiller les frontières entre ce qui est de l'ordre de la réalité physique, ce qui est de l'ordre de la fiction ou du jeu et ce qui est de l'ordre du virtuel ou de la modélisation.

Ainsi, dans « *Ghost Invaders* », l'identité du joueur se trouve altérée étant tantôt celle du personnage qu'il joue, tantôt celle d'un avatar, tantôt coïncidant avec la sienne propre. Par ailleurs, le rôle du participant est aussi modifié. En effet, les actions réalisées par le joueur ont des répercussions sur la fiction partagée avec tous les autres participants. Le joueur dans « *Ghost Invaders* » se trouve être une sorte de super-héros qui navigue avec aisance entre espaces réels, espace fictionnel et espace virtuel. *In fine*, « *Ghost Invaders* » ne montre-t-il pas, outre le brouillage des frontières, la réalité de l'espace virtuel, la réalité des émotions ressenties, des aventures partagées ?

102 Information tirée du questionnaire réalisé à l'issue du jeu. Rappelons que la méthodologie d'analyse est décrite à la suite de la présentation globale du projet, chapitre III, partie B, 4.

103 Nous expliquerons plus en détail les systèmes de *jokers* au chapitre V.

3. Communauté des spectateurs dans « *Ghost Invaders* ».

Il s'est avéré que les systèmes issus de jeux de rôle ont eu un effet bénéfique sur l'investissement des joueurs dans la fiction. Les systèmes communautaires, en particulier, ont joué un rôle important. Rappelons que « *Ghost Invaders* » se déroule sur plusieurs étapes pendant lesquelles le joueur doit résoudre des énigmes, correspondant chacune à des quêtes, afin de parvenir à la résolution de l'intrigue : l'apparition mystérieuse de fantômes.

Le système de groupe, notamment, a été un facteur positif pour l'implication des participants : 88 % des joueurs ayant terminé plus de sept quêtes étaient dans un groupe d'au moins deux personnes, alors que seulement 20 % des joueurs inscrits étaient en groupe. Plusieurs participants ont également appuyé cette analyse dans les questions ouvertes posées à l'issue du jeu et dans les entretiens : « *Le jeu en groupe apporte beaucoup au jeu. Je ne suis pas certaine que j'aurais été jusqu'au bout seule (blocage sur quêtes)* »¹⁰⁴.

98 groupes ont été créés pendant toute la durée du jeu. Un groupe complet est composé de quatre personnes issues chacune d'une classe distincte. Chaque membre du groupe reçoit un indice différent lui permettant de trouver une information précise. La mise en commun des différentes informations facilite la résolution des énigmes. Il était donc plus avantageux de se regrouper. Ainsi, 55 % des joueurs questionnés ont reconnu avoir formé un groupe en raison de l'existence de classes, et 38 % des joueurs questionnés ont formé des groupes avec des gens qu'ils ne connaissaient pas avant.

Les joueurs ont ainsi été amenés à collaborer, à s'échanger des informations, à discuter et même à se rencontrer physiquement. 79 % d'entre eux ont d'ailleurs eu le sentiment d'avoir joué « *avec les autres* » comme si le fait de parler avec d'autres personnes (et non pas d'autres personnages) des ressorts d'une fiction et de la partager conduisait à y croire encore plus et à effacer les limites entre la réalité et la fiction. Le système de classe et la création de groupe ont ainsi dynamisé la communauté et rendu crédible la sensation de vivre collectivement une fiction.

On observe également que les joueurs les plus investis¹⁰⁵ témoignent régulièrement de la façon dont leurs actions réelles ont eu des répercussions sur des éléments de la fiction (personnage, cours de l'histoire, etc.). La communication entre joueurs ne se limite donc pas aux membres d'un même groupe. De plus, les échanges entre participants de différents groupes ont été facilités par les pages

104 Réponse à une question ouverte anonyme du questionnaire. « Avez-vous des commentaires sur les groupes et la communauté ? »

105 Les joueurs les plus investis sont ceux qui ont fait toutes les quêtes secondaires, ce sont les plus avancés dans le jeu (points d'expérience [XP], le plus élevé) ; ils sont aussi souvent les plus actifs sur le forum du site où ils partagent leurs expériences de jeu.

« Partages » et « Forum », consultables par tous les inscrits sur le site du jeu¹⁰⁶. Sur le « Forum », les joueurs ont publié 671 *posts* relativement au jeu en général (commentaires sur un événement passé, discussions, questions sur la logistique, problèmes de connexions, etc.) et sur « Partage », 174 *Partages* diffusant des informations utiles exclusivement à la résolution de l'enquête. L'appréciation de ces renseignements utiles par les autres joueurs avait des conséquences puisque des points de prestige étaient attribués à leurs auteurs. Parallèlement, les joueurs se sont aussi beaucoup parlé soit, à l'occasion de rencontres physiques, soit par téléphone. Le graphique ci-dessous synthétise l'ensemble des communications, en ligne et hors ligne, entre joueurs.

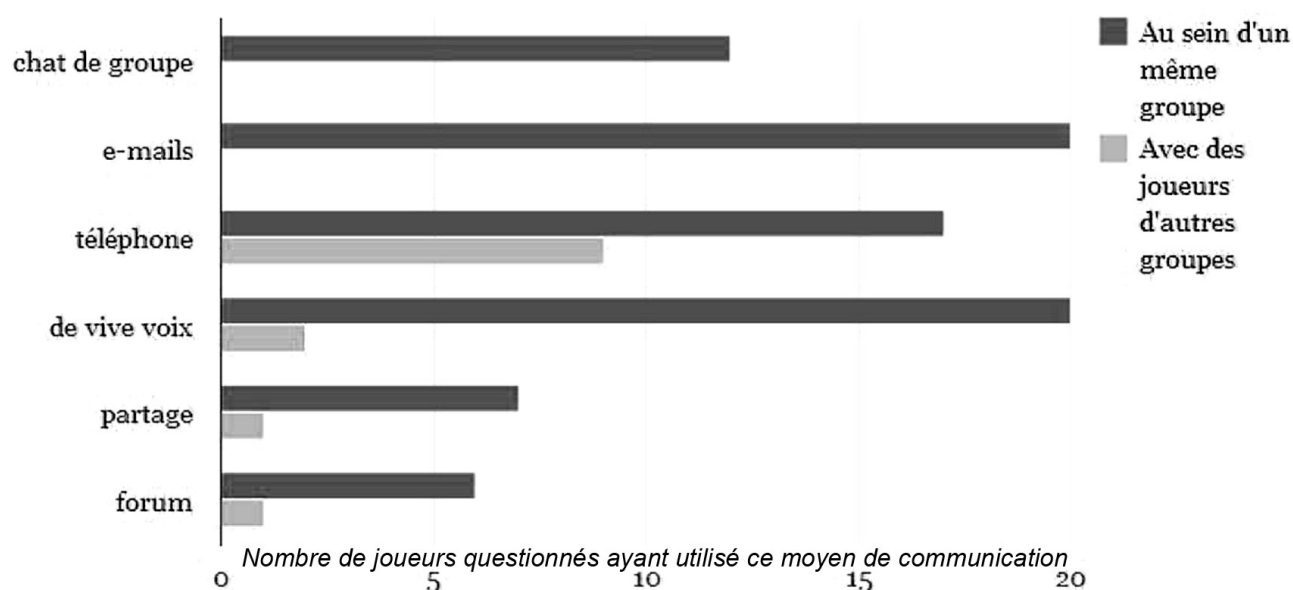


Illustration 8: Ghapique représentant les taux d'échanges entre joueurs.

Enfin, 53 % des joueurs questionnés ont « *parlé ou débattu de l'intrigue avec un joueur d'une autre équipe* ». Si les échanges entre joueurs appartenant à des équipes différentes se sont concrétisés par de l'entraide, ils ont aussi entraîné une certaine concurrence entre les groupes. Ainsi, à la question « *Avez-vous envoyé un joueur d'un autre groupe sur une fausse piste ?* », 11 % des sondés ont répondu « *Oui* », tandis que 12 % n'ont pas répondu. À la question de savoir s'ils l'ont fait « *volontairement ?* », 3 % ont répondu « *Oui* » et 56 % n'ont pas répondu. Il s'agit donc d'une concurrence modérée, mais présente. Quoi qu'il en soit, 79 % des sondés ont apprécié la communauté de joueurs¹⁰⁷. *In fine*, ces échanges entre joueurs ne conduisent-ils pas à rendre la fiction plus réelle, comme si ce qui était issu du territoire fictionnel du jeu (fantômes, prophétie, démons, etc.) prenait corps dans l'espace réel du public du seul fait des échanges entre les joueurs ?

106 Ainsi, 76 % des sondés ont communiqué avec des joueurs qui n'étaient pas de leur groupe.

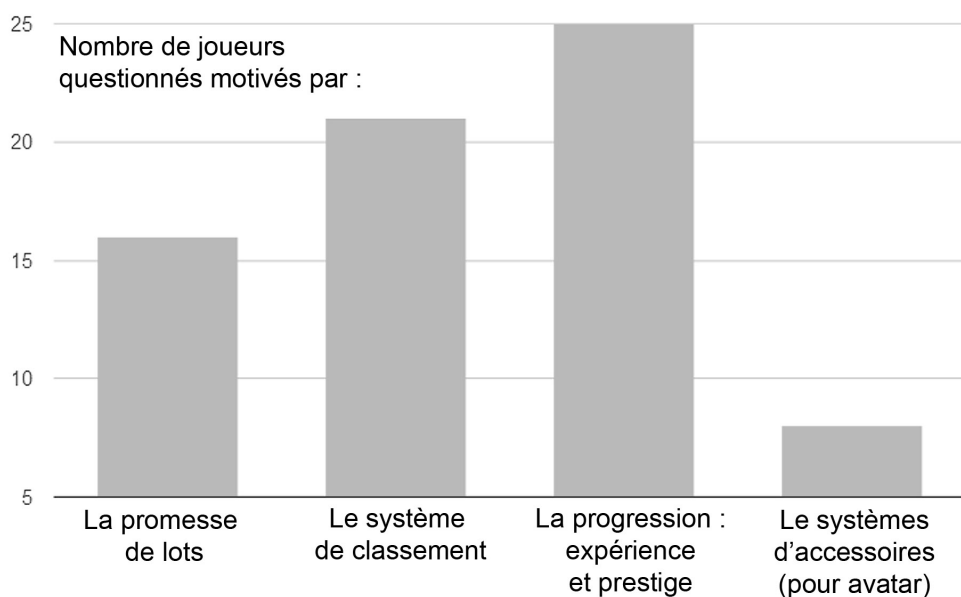
107 21 % des joueurs n'ont pas répondu à la question de savoir s'ils avaient apprécié le jeu en équipe, mais aucun n'a répondu par la négative.

4. Des joueurs très investis.

« Nous avons rêvé pendant un mois, nous avons parfois passé nos journées sur le site ou à Saint-Denis, Nicolas [un acteur] a parlé de huit heures par jour, nous l'avons largement dépassé à certains moments... »¹⁰⁸ Seuls ou en groupe, les joueurs se sont beaucoup investis dans le jeu. Nous avons cherché à comprendre ce qui avait motivé leur participation.

Premièrement, comme nous le supposions les systèmes issus de jeux de rôle en ligne ont entraîné les joueurs à s'investir davantage.

Rappelons que dans « *Ghost Invaders* » nous avons emprunté aux jeux de rôle en ligne l'usage d'avatars, de classe, et d'accessoires ; le principe de quêtes à valider ; ainsi que des classements d'équipe et de joueurs par niveau d'avancement dans l'intrigue principale, par expérience (nombre de quêtes réalisées) et par prestige (lié aux quêtes réalisées et aux actions communautaires et d'entraide)¹⁰⁹. De plus, le jeu proposait à la meilleure équipe une récompense de 1000 € (à diviser en



quatre) et d'autres lots pour les équipes suivantes. Or, comme peut en témoigner le schéma ci-contre les systèmes de jeux de rôle semblent globalement avoir eu un impact plus important que la promesse de gains.

Illustration 9: Graphique, « qu'est ce qui vous a le plus motivé ? »

Notons que même si l'appât du gain a relativement peu motivé les joueurs à avancer dans le jeu, il est possible que la promesse d'une récompense ait tout de même incité les joueurs à se rendre sur le site-plateforme la première fois et à s'y inscrire. Par ailleurs, toujours concernant ce dernier graphique, les avatars n'ont plu qu'à 50 % des questionnés, mais 70 % des joueurs déclarent pourtant avoir aimé les accessoires (permettant de customiser les avatars) et 87 % des joueurs ayant un pres-

108 Nicolas a rapporté qu'il estimait que certains participants avaient passé 8 h par jour à jouer. Extrait de l'entretien de Joun, 29 ans, 72 XP, réalisé le mardi 22 mai 2012.

109 Pour plus de détails sur les systèmes de jeux de rôles intégrés dans « *Ghost Invaders* », voir Chapitre III, partie B, 2, a. Et Lelièvre, sous la direction de Marie-Hélène Tramus, « Des jeux de rôle en ligne tridimensionnels aux jeux à réalité alternée : expérience esthétique, création et expérimentation. », p. 312.

tige supérieur à 14 (c'est le prestige qui permet de débloquer les accessoires) ont customisé leur avatar. Toutefois, dans certaines questions ouvertes, des joueurs ont pointé un mauvais équilibre du système des accessoires : trop faciles d'accès après un certain niveau et parfois inadaptés à certains avatars, ce qui peut expliquer partiellement la faible proportion de joueurs affirmant avoir été motivés par le système d'accessoires.

Deuxièmement, il est apparu que les personnages augmentés, qui sont à la fois fictionnels (imaginaire), réels (acteur, et accessoires tels que : cartes de visite, téléphone, etc.) et virtuels (sur le site plateforme, réseaux sociaux), ont considérablement augmenté l'investissement des joueurs. Un d'entre eux témoigne « *une amie voulait que je joue, mais ça ne me motivait pas trop. Cependant, je me suis inscrit pour lui faire plaisir et lorsque Claire [acteur, personnage de fiction] m'a téléphoné et a laissé un message sur mon portable, j'ai été choqué. D'abord presque énervé : on ne doit pas donner le numéro des gens comme ça. Et puis, j'ai réalisé que ça faisait partie de la fiction. À partir de là, j'ai joué sans relâche, même au travail !* »¹¹⁰ Un autre joueur explique que ce qui lui a semblé le plus amusant « *c'est le format, le fait qu'il y ait des interactions avec les personnages* »¹¹¹.

82 % des joueurs ayant répondu au sondage en ligne ont également déclaré que leurs interactions avec les acteurs ont augmenté leur intérêt pour le jeu et leur investissement. Cette donnée est corroborée par le fait que 75 % des joueurs ayant terminé plus de sept quêtes ont été appelés par les acteurs. On peut donc imaginer que ce contact a été déterminant.

L'immersion, en général, a été un facteur particulièrement important. Plusieurs joueurs ont exprimé le fait qu'au départ, ils avaient des réserves vis-à-vis du jeu et de son format, mais dès qu'ils se sont immergés dans celui-ci, il leur a plu : « *Au début j'ai eu du mal à faire le pas de téléphoner à un inconnu, mais très rapidement je suis rentré dans le jeu et je m'y suis cru* »¹¹², « *je ne connaissais pas ce genre de format, au début je me suis dit que ça n'allait pas me plaire puis très vite...* »¹¹³

À la question « *Quel est le moment du jeu qui vous a semblé le plus immersif ? (où les choses semblaient vraies)* » de nombreux joueurs ont pointé leurs rapports avec les personnages augmentés : « *Moment le plus immersif : grâce aux acteurs : Léopold qui boite durablement [après s'être fait attaqué par la Drachen, horde de démons fictionnelle] ; un échange avec Léa sur la mononucléose [personnage qui a eu cette maladie]* » ou encore « *L'intervention d'Ilyas et Claire que j'ai cru être vraiment ce qu'ils disaient être [stagiaire au musée et journaliste]* ».

110 Entretien avec un joueur répondant au pseudonyme Petaou

111 Entretien avec un joueur répondant au pseudonyme de Joun.

112 Entretien avec un joueur répondant au pseudonyme de Poulpy.

113 Entretien avec un joueur répondant au pseudonyme de Jun.

Conclusion.

Le format transmédia d'une fiction implique un renouvellement du rôle du spectateur et renforce son immersion fictionnelle.

Les différents supports utilisés, qu'ils soient du registre réel, fictionnel ou virtuel, n'ont qu'un seul but : proposer au public une fiction immersive et crédible, créer un monde parallèle persistant qui n'est pas uniquement virtuel. Le transmédia nous offre la possibilité de créer de toutes pièces (et sur tous supports) un monde fictionnel ressemblant à notre monde réel, mais conçu pour le public, pour son plaisir, un monde maîtrisable dont il peut parfois changer le cours.

Ainsi, le transmédia peut être envisagé comme un univers fictionnel répondant à diverses attentes du public. La multiplicité des médias permet de faire varier les expériences sensorielles et fictionnelles du spectateur. De plus, les différents supports proposent diverses échelles de temps de la fiction. Cette œuvre polymorphe permettra donc au spectateur de choisir son degré d'investissement dans l'aventure en fonction du temps dont il dispose et le type de relation à la fiction qu'il souhaite par rapport à son envie du moment (plus participative ou plus contemplative, par exemple).

En plus d'une relation à l'image qui peut être multiple, la fiction transmédia semble valoriser les relations humaines. D'une part, parce que dans certains transmédiats (les transfictions en particulier) l'auteur permet au spectateur d'être un *co-créateur* de la fiction, soit en lui proposant de créer directement du contenu ensuite intégré à un des supports du transmédia, soit en laissant volontairement des imprécisions narratives amenant les spectateurs à s'imaginer leurs propres histoires dans le cadre que propose l'auteur. D'autre part, car il se crée autour de ce type de fictions une communauté de *fans* (ou de joueurs) qui échangent, débattent, créent et participent (par leurs réflexions et leurs actions) à la construction d'un imaginaire collectif. Ainsi, si « *Le "cogito, ergo sum" de Descartes reposait sur une révolution épistémologique d'importance : le fait de penser par soi-même, et ce dans l'enfermement, dans la forteresse de l'esprit individuel ; c'est bien le contraire qui s'exprime sur la "toile" [et dans les fictions transmédiats], où le partage des images fait que l'on est pensé par l'autre. Que l'on n'existe que par et sous le regard des autres.* »¹¹⁴

En outre, les fictions transmédiats semblent entraîner un brouillage perceptif des frontières entre ce qui relève de la fiction ou de la réalité. Ce flou est un des facteurs qui tend à renforcer le potentiel immersif des fictions transmédia. Toutefois, l'immersion du spectateur n'apparaît envisageable que s'il est, au départ conscient qu'on lui propose une fiction, car la conscience du *faire semblant* est précisément ce qui lui permet de rentrer dans la feintise ludique qui fait son plaisir (tout comme

114 Maffesoli et Moisé de Lemos, *L'imaginaire des médias*, p. 7.

dans son enfance). Ainsi, cette garantie que ce qui se passe est « pour de faux », ce *label fiction*, tel que je l'ai nommé, rassure le spectateur et lui offre un cadre imaginaire dans lequel il est libre de construire sa propre histoire.

Ce cadre fictionnel peut aussi s'envisager comme une *fiction à trous*, c'est-à-dire un espace imaginaire dans lequel les vides narratifs sont à remplir par la participation et l'imagination du spectateur lui-même. En effet, une fiction transmédia est destinée, en particulier, à un public dynamique, désireux d'aller plus loin que la trame narrative principale (souvent portée par le média maître).

Il est possible qu'un spectateur inattentif ne découvre même pas la spécificité transmédia de la fiction qu'il est en train de suivre, car le transmédia ne propose pas une navigation balisée et linéaire (ni une arborescence comme les hyperliens), mais une fiction en réseau, c'est-à-dire des supports liés par un univers global et des ponts narratifs complexes qui ne se matérialisent parfois que par l'inventivité et l'imagination du public. Un réseau, donc, dans lequel le spectateur peut aussi bien se perdre que rester statique. Conséquemment, la fiction transmédia n'aura de consistance que grâce à un public réactif et inventif, n'ayant aucune peur de s'engager corps et âme (au sens propre) dans une fiction immersive.

CHAPITRE V

Auteurs, la création d'un transmédia

c'est passionnant.

Introduction

La création transmédia renouvelle la création multisupport par de nombreux aspects. Nous étudierons dans ce chapitre les particularités du transmédia qui modifient le processus de création de l'auteur¹. Pour cela, nous nous pencherons sur la création transmédia du point de vue de l'auteur, abordant aussi bien les aspects techniques, organisationnels et légaux qui cadrent la réalisation, que les particularités créatives de cette forme de création multiple.

Nous aborderons la création d'un transmédia du point de vue d'un auteur selon trois axes :

Le premier est lié à la création personnelle de l'auteur qui est une phase de pré-production de l'œuvre transmédia. C'est le moment d'écriture du transmédia, lorsque l'auteur est seul face à sa page blanche avec pour mission d'inventer une fiction multi-supports qu'il offrira un jour à un public.

Il me semble important de ne jamais oublier que la première raison d'être d'un transmédia est d'offrir aux spectateurs une histoire, un rêve et de l'émotion... Dans un transmédia, chaque support véhicule un pan de l'histoire commune aux différents médias. Chacun de ces médias répond aux règles usuelles, mais parfois compliquées de la narration. Sur tous les médias, des personnages créés pour être aimés, raillés ou même parfois détestés devront faire face à des situations gênantes, périlleuses ce qui a pour but de déclencher chez le spectateur la compassion, le rire ou la peur. C'est la naissance de ces émotions chez le spectateur qui est la finalité de toute œuvre transmédia. Pour parvenir à ces émotions, on travaille dans un premier temps l'histoire que l'on veut transmettre, puis la manière dont on va raconter cette histoire : sa narration. Notre premier axe interrogera donc l'histoire et la narration d'une fiction transmédia.

Nous aborderons en suivant, les contraintes spécifiques du transmédia en terme de financement, de production et de droit, auxquelles un auteur devra faire face lors de la réalisation d'un transmédia, car elles contraignent, mais, aussi, guident la création. Réaliser un transmédia signifie aujourd'hui donner vie à un projet inadapté aux systèmes actuels de production. En effet, les spécificités d'une fiction transmédia posent de nombreux problèmes à toutes les étapes de sa création : pendant la préproduction (licences, droits d'auteurs, etc.), la production (gestion des compétences spécifiques, organisation des multi-supports...), la postproduction (décloisonnement des spécialités de chaque

¹ Dans ce chapitre, pour une raison de simplicité évidente, nous parlerons de l'auteur au singulier même s'il est possible qu'il y ait parfois, non pas un seul, mais plusieurs auteurs travaillant conjointement.

entreprise impliquée dans la création d'un transmédia, besoin de *métiers passerelle*, etc.) ainsi que pendant la diffusion (synchronisation, gestion du multi-supports, gestion du public sur plusieurs supports, etc.). Comment, malgré ces contraintes, l'auteur peut-il créer un transmédia qui plaît à son public ? Comment son projet transmédia peut-il être viable ? Ce deuxième axe nous permettra de dresser un rapide tableau des difficultés, mais aussi des avantages que possède le format transmédia pour un auteur désireux de communiquer sa fiction *via* de multiples supports.

Enfin, nous étudierons l'impact d'une forme de création transmédia sur le rôle et la place de l'auteur dans la fiction. En effet, certaines particularités du transmédia, telles que l'usage simultané de plusieurs supports, le déploiement d'une même fiction sur plusieurs médias, ou l'investissement du public dans la fiction, semblent engager un renouvellement de la place de l'auteur. Mais de quelle nature sont ces changements ? Quelles conséquences ont les modifications de la place et du rôle de l'auteur sur son plaisir de création ? Pouvons-nous penser le transmédia comme une nouvelle forme d'expression artistique ?

A. Histoire et narration, comment construire un transmédia ?

Dans une fiction transmédia, bien que les règles traditionnelles de la dramaturgie semblent respectées, il existe certaines spécificités amenant un renouvellement de la narration. Qu'est-ce qui définit, alors, cette forme de narration transmédia ?

De plus, cette partie nous amènera à nous interroger sur la nature d'une histoire qui serait faite pour le transmédia, si tant est qu'il existe un genre d'histoire prédisposé au transmédia. Qui plus est, les particularités d'une histoire transmédia nous amènent à retrouver sur plusieurs supports le ou les personnages principaux, au centre de nos préoccupations, ainsi que des personnages secondaires permettant d'étoffer le récit et de donner un peu plus de consistances aux personnages principaux, grâce aux relations qu'ils entretiennent avec ces derniers. Ces relations imaginaires entre les personnages, créées par l'auteur, permettent aux spectateurs de croire davantage en l'histoire. Plus ces liens sont forts, plus le spectateur s'identifiera aux héros et se prendra d'affection pour eux. Dans un transmédia, tout comme des liens sont tissés entre les personnages, d'autres le sont aussi entre les différents médias qui souvent se répondent et se revalorisent les uns les autres. Mais comment ces connexions entre les différents supports sont-elles intégrées dans la narration ? Le sont-elles vraiment ? On peut se demander si cette manière de lier les différents médias engage la mise en place d'une nouvelle forme de narration, une forme de narration. Celle-ci serait interactive et dynamique permettant de construire entre les médias ces ponts de l'histoire.

Lors de l'écriture d'un transmédia, il faut aussi définir la répartition de l'histoire sur les supports de manière à ce que celle-ci permette d'utiliser au mieux les particularités des différents supports choisis.

Par ailleurs, dans un transmédia, en plus des règles usuelles de la narration et des liens entre les différents supports, on doit définir un genre (humour, drame) et un style (univers, ambiance) communs à toutes les créations. Mais est-ce que cette unité de genre et de style est absolument indispensable ?

On parle souvent de transmedia *storytelling*, il est donc évident que la narration est très importante dans la mise en place d'une fiction transmédia. Est-il possible, même, de définir le transmédia, en lui-même, comme une forme de narration pluri-médias ?

1. La narration² au service de l'histoire ?

En naviguant sur certains transmédiats, nous avons quelques fois l'impression que plusieurs aventures se croisent. Pourtant, le principe d'un transmédia est d'avoir une seule et même histoire qui se répand sur plusieurs branches, sur plusieurs supports. Chacun de ces supports permet d'enrichir l'autre et tous apportent une nouvelle pierre à *l'édifice-histoire*. Mais sans une façon habile de mettre en place la fiction, les différentes ramifications de cette dernière commencent à s'éloigner un peu trop, ce qui va donner au spectateur cette impression d'avoir plusieurs histoires qui parfois seulement se croisent. Ainsi, si l'on souhaite avoir un transmédia fait d'une même trame qui s'enrichit un peu plus sur chaque support, il est indispensable que la narration soit utilisée dans ce but. La narration, technique de communication d'une histoire, doit porter la fiction ; elle sera en quelque sorte le ciment qui permettra d'unir les intrigues et par conséquent de lier les différents supports permettant ainsi de conserver la continuité de l'aventure que l'auteur souhaite nous offrir sur tous les supports. Pour cela, l'auteur, d'après mon expérience, passe par plusieurs étapes :

a. De l'histoire fondamentale à l'histoire appliquée.

Un projet créatif, qu'il soit transmédia ou non, naît d'une idée. Subitement, un lien se fait, une idée émerge, et cette idée c'est les prémices d'une histoire. En fonction de son passé et de son présent, de son expérience et de ses antécédents, l'auteur de cette idée l'associera probablement tout de suite à un support. Elle deviendra donc immédiatement une idée de film, ou une idée de jeux, ou d'installation artistique, d'illustration, de danse ou même de spectacle, etc.

Mais parfois, l'idée ne sera pas tout de suite associée à un support. Elle restera à l'état pur, à l'état d'idée impalpable non encore convertie, ni en mots, ni en paroles. L'idée pourra se développer et devenir une histoire, mais une histoire sans contraintes, sans formes, une histoire que l'on ne raconte pas. Du moins, pas encore. Dès lors qu'on la raconte elle devient contrainte, elle est une histoire orale : une histoire qu'on raconte en utilisant le support parole. Voici donc la définition que j'aimerais donner dans ce cas au terme d'*histoire fondamentale*. J'aimerais qu'on pense ces mots comme une idée évoluée, quelque chose de mouvant, comme un concept impalpable, une pensée dans laquelle se trouve déjà tout un univers, tout un récit, mais qui n'a pas encore de forme définie. Comme une pensée fondamentale qui ne serait pas appliquée. Voici comment j'aimerais définir cette *histoire fondamentale*. Mais cette histoire ne peut pas rester à l'état fondamental, car si elle y

2 Narration a pour origine le mot latin *narrare* qui signifie raconter. Dans cette partie, nous entendrons narration au sens large : la narration inclue toutes les façons de raconter l'histoire (structure du récit, choix des points de vue, etc.)

reste elle finira par être oubliée. Alors, l'auteur, s'il veut la conserver, se doit de la poser, de la transposer. Il en résulte généralement quelques lignes griffonnées dans un carnet.

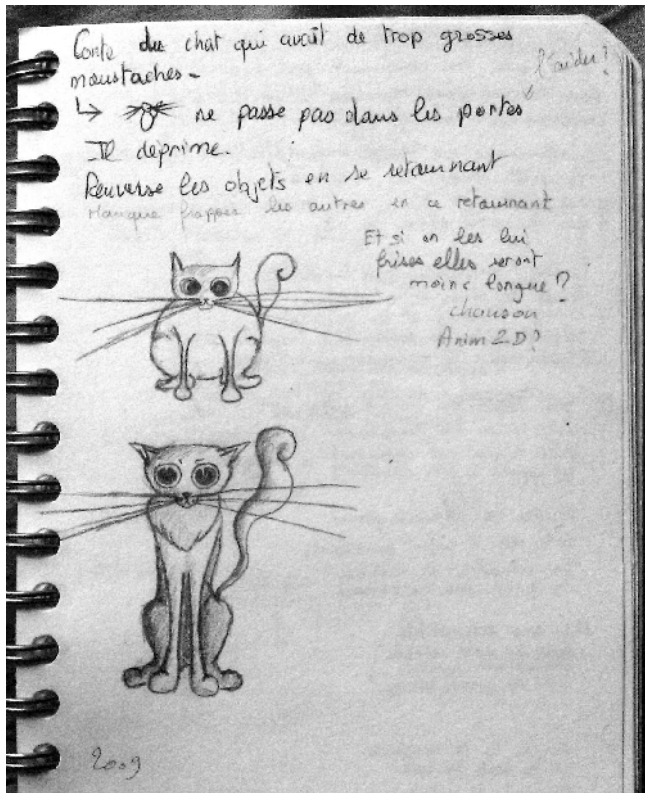


Illustration 1: Extrait d'un carnet d'idées : Le chat aux moustaches trop longues, 2009.

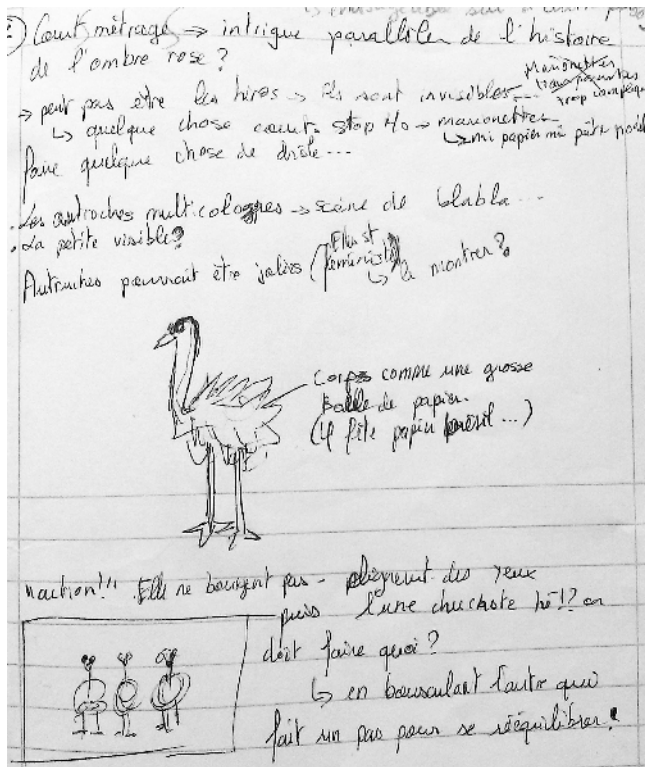


Illustration 2: Première idée de la série « Odette, Ilda et Gasparine », 2011.

C'est souvent en inscrivant ces quelques mots porteurs de l'idée sur ce bout de papier que l'histoire se voit attribuer un support. Tout simplement, car convertir l'histoire en mots ou en image signifie définir cette histoire. Or la première chose que l'on souhaite donner comme définition c'est : qu'est ce que c'est que cette idée ? D'autant plus lorsqu'on est amené à la présenter, même oralement, à une personne. On dit : « je voudrais faire un jeu », rarement « j'ai une idée de quelque chose, je ne sais pas quoi... » C'est cette histoire transposée par écrit ou par dessin, cette histoire appliquée à un support que j'aimerais appeler l'*histoire appliquée*. Une histoire déjà plus définie, plus nette, une histoire enchaînée à son premier support. Néanmoins, comme on peut le voir sur l'illustration 1, parfois l'idée griffonnée sur un bout de papier n'a pas de support d'application défini. En effet, « *Le chat aux moustaches trop longues* », par exemple, est une simple idée, mais elle pourrait aussi bien être un petit conte (éventuellement illustré) qu'une chanson comme c'est inscrit en dessous de « *Si on les lui frise, elles seront moins longues, [moins longues !]* ».

À l'inverse, il se peut qu'on ait envie d'expérimenter un support ou une technique, mais sans savoir vraiment quel pan d'histoire serait le plus adapté à ce support. Ce fut le cas

à l'origine de la série de courts métrages « *Odette, Ilda et Gasparine* », pièce du transmédia « *L'ombre rose* ». ³ Pour ce support de la fiction, je voulais utiliser une technique d'animation *stop-motion*. Mais, représenter les héros invisibles avec des marionnettes dont seule l'ombre serait visible paraissait compliqué à réaliser en *stop-motion*. Par conséquent, j'ai décidé que le héros de ce support serait un personnage secondaire. J'ai pensé en premier lieu à Néla (personnage centrale et visible), mais c'est un personnage un peu effrayant au passé sombre, il aurait donc fallu envisager de faire un film assez long pour apporter au spectateur toute cette ambiance. Par conséquent, j'ai décidé de travailler plutôt sur les personnages des autruches, qui me plaisaient beaucoup, pour avoir un format court se prêtant à des petits *sketches* humoristiques.

Par ailleurs, il arrive que l'idée, ce lien mental qu'on vient de faire, cette image qui nous a traversé l'esprit, ne soit pas encore une histoire. C'est à dire que j'ai une image, un concept, mais qui ne raconte rien encore et n'apporte aucun message. Or, ce qui est important c'est ce que l'idée évoque : quel est le message derrière cette idée ? C'est ce message qui est la clé, le pilier fondamental de l'histoire. Quel est le message que je veux transmettre ? Quelles sont les émotions que je souhaite susciter chez mon spectateur ? Comment atteindre mon spectateur, qu'est-ce qui va faire écho en lui ? L'histoire c'est, pour moi, quelque chose qui se glisse doucement à l'intérieur du spectateur comme une main de fumée qui passe la peau et vient se lover en douceur dans le cœur du spectateur, là où se cachent son vécu, ses désirs et ses émotions. Voilà, il me semble, le but de toute histoire : trouver ce qui va toucher l'autre. En conclusion, créer une histoire c'est une question de relation humaine : l'auteur fabrique une relation entre son histoire et le spectateur. Or, cette relation ne peut naître que si l'histoire, cette main de fumée, vient attraper de vieux rêves, des peurs ancestrales, des souvenirs lointains, etc.

Voici une idée simple : « *les immeubles ressemblaient à un tas de copeaux métalliques* » ⁴, c'est une observation. À la lecture de cette phrase, quelque chose se dessine, quelque chose de flou, un champ lexical, des immeubles, du métal, c'est froid, ce n'est pas réconfortant. Mais rien de plus : ce n'est pas une histoire.

Pourtant, ça pourrait être le départ d'une histoire. Je me souviens du jour où j'ai écrit cette phrase, je me souviens du soleil qui me chauffait le dos et qui faisait briller ces immeubles. Je me souviens de cet entassement de bâtisses des années soixante-dix, toutes anguleuses, avec leurs arêtes brutales que le soleil du petit matin rendait presque tranchantes. Petit à petit, ces constructions perdaient

3 Voir Chapitre III, partie A, 6.

4 Extrait d'un de mes carnets de voyage, 2010.

leur sens. À mesure que le bateau m'emportait, elles se transformaient en un tas de quelque chose, au loin. Je me souviens de ce à quoi je pensais tandis que l'eau coulait sous mes pieds. Je pensais au passé, à toi. À toutes ces fois où le bateau m'avait arrachée de cet endroit, mais cette fois-ci c'était différent. Cette fois-ci, c'était la dernière fois. Je ne reviendrais plus. Le soleil me chauffait le dos, mais pas le cœur. Dans mon cœur, il y avait des copeaux de métal. Froids et coupants. Comme là-bas, au loin ces immeubles ressemblant à un tas de copeaux métalliques.

La phrase de tout à l'heure prend alors un sens différent, elle se met à raconter quelque chose, elle est liée à une histoire, à un affect (du moins pour moi et pour les gens chez qui ce genre de choses peut faire écho). Mais j'aurais pu tout aussi bien associer cette phrase à autre chose, à un autre rêve, à un autre souvenir, à une autre observation, car en vérité je ne me souviens pas de quand j'ai griffonné ces quelques mots. Je ne peux alors m'empêcher de penser que n'importe quelle idée toute simple peut nous mener à une histoire. De plus, il me semble évident que la moindre histoire à l'état fondamental vient de quelque chose au fond de nous et veut appeler quelque chose au fond du spectateur. C'est une histoire qui n'est pas encore définie, qui n'est encore qu'un flux électrique dans notre cerveau, mais qui fait appel à un ensemble de choses qui font de nous ce que nous sommes : des conteurs d'histoire et des receveurs d'histoires.

Par ailleurs, si à chaque idée est attachée une histoire fondamentale, il n'y a qu'un grain de sable qui fait de cette histoire fondamentale, cette idée qui émerge lorsque je lis une phrase, une histoire appliquée : une histoire qui commence à se définir, qui est transposée, puis appliquée à un premier support. Et qui peut-être se développera jusqu'à devenir appliquée sur plusieurs supports, une histoire transmédia.

b. De l'histoire appliquée au style narratif.

La sous-partie de ce mémoire de thèse est née de ma volonté d'insister sur la différence entre l'histoire et la narration. On a souvent tendance à colmater les deux termes en une même chose un peu floue pourtant, l'histoire qu'elle soit fondamentale (à l'état d'idée) ou appliquée (griffonnée sur quelques bouts de papier) n'a pas forcément de narration définie. Or, comme nous allons le voir, c'est dans cette différence que naît le transmédia.

Une même histoire peut être abordée par une multitude de points de vue et adaptée sur une multitude de supports. Par exemple, le texte écrit au-dessus est un petit bout d'une histoire pourtant, je ne sais pas comment ni si j'ai envie de lui attribuer un support. Est-ce que ça pourrait être une scène dans un film ? Est-ce que ça pourrait être le début d'une nouvelle ? D'une installation artistique ? Pour être honnête, je n'en ai aucune idée, mais par contre je sais que si je le souhaitais

je pourrais imaginer à partir de ce paragraphe une nouvelle aussi bien qu'une installation ou un court métrage. Et peut-être même un transmédia : donner vie aux personnages sur le web, présenter leur passé en court-métrage, et proposer de partager leurs états d'âme par le biais d'une installation interactive. Mais je ne suis pas sûre que cette histoire aurait assez de matière pour faire un bon transmédia. Nous reviendrons sur ce point par la suite. Parfois donc, l'auteur est indécis. Cette histoire pourrait aussi bien être un film qu'un jeu, ou même les deux. Il pourrait même, avec le temps, y avoir dans ce carnet à idées deux histoires qui s'échangent curieusement un héros commun, ou un même univers...

Ainsi, l'auteur en griffonnant ces quelques mots, en faisant quelques croquis, transforme son histoire fondamentale (à l'état de pensée) en histoire appliquée (convertie en mots ou en image). Mais ces quelques coups de crayon, mémoire de cette idée, n'ont encore aucun style défini. Il ne s'agit pas, là, de littérature ni d'un art pictural particulier et, surtout, il manque à cette histoire la manière dont on va la raconter : sa narration. Comment va-t-on la transmettre au spectateur ? On peut constater qu'une même histoire peut avoir plusieurs styles de narration différents. Un exemple incontournable est le livre « *Exercices de style* »⁵ dans lequel Raymond Queneau narre de 99 manières différentes la même scène. (Ci-dessous quelques extraits :)

« *Litotes.*

Nous étions quelques-uns à nous déplacer de conserve. Un jeune homme, qui n'avait pas l'air très intelligent, parla quelques instants avec un monsieur qui se trouvait à côté de lui, puis il alla s'asseoir. Deux heures plus tard, je le rencontrai de nouveau ; il était en compagnie d'un camarade et parlait chiffons.

Rétrograde.

Tu devrais ajouter un bouton à ton pardessus, lui dit son ami. Je le rencontrai au milieu de la cour de Rome, après l'avoir quitté se précipitant avec avidité vers une place assise. Il venait de protester contre la poussée d'un autre voyageur, qui, disait-il, le bousculait chaque fois qu'il descendait quelqu'un. Ce jeune homme décharné était porteur d'un chapeau ridicule. Cela se passa sur la plate-forme d'un S complet ce midi-là.

Surprises.

Ce que nous étions serrés sur cette plate-forme d'autobus ! Et ce que ce garçon pouvait avoir l'air bête et ridicule ! Et que fait-il ? Ne le voilà-t-il pas qui se met à vouloir se quereller avec un bonhomme qui - prétendait-il ! ce damoiseau ! - le bousculait ! Et ensuite il ne trouve rien de mieux à faire que d'aller vite occuper une place laissée libre ! Au lieu de la laisser à une dame ! Deux heures après, devinez qui je rencontre devant la gare Saint-Lazare ? Le même godelureau ! En train de se faire donner des conseils vestimentaires ! Par un camarade ! À ne pas croire !

5 Raymond Queneau, *Exercices de Style* (Éditions Gallimard, 2012).

Zoologique.

Dans la volière qui, à l'heure où les lions vont boire, nous emmenait vers la place Champerret j'aperçus un zèbre au cou d'autruche qui portait un castor entouré d'un mille-pattes. Soudain, le girafeau se mit à enrager sous prétexte qu'une bestiole voisine lui écrasait les sabots. Mais pour éviter de se faire secouer les puces, il cavala vers un terrier abandonné. Plus tard, devant le Jardin d'Acclimation, je revis le poulet en train de pépier avec un zoziau à propos de son plumage. »

Ces différents styles de narration permettent de se rendre compte à quel point les différences de style d'une histoire changent notre approche de l'histoire. Les mêmes faits y sont décrits, mais leur saveur change.

Dans le cas d'un transmédia, l'histoire sera généralement beaucoup plus longue et beaucoup plus riche, mais le choix du style narratif sera le même que pour n'importe quel autre projet. Ce choix du style narratif dans un transmédia amène à se poser certaines questions : l'histoire étant commune à tous les supports, est-ce que, pour une question d'unité, sur chacun de ces supports le style narratif devra être le même ? Ou, au contraire, est-ce que changer le style narratif en fonction de chaque support permet de dynamiser les liens qui unissent les différentes réalisations ?

Les « *Exercices de styles* » sont aussi très intéressants, car on pourrait appliquer les différentes structures narratives proposées à des films, des jeux, etc. Par exemple, on peut remarquer que dans la version « *Rétrograde* », Raymond Queneau commence par la fin de l'histoire : le passage où il revoie le jeune homme à la gare Saint-Lazare. Cela peut sembler sans importance pourtant, il s'agit d'un choix important, d'un brassage temporel. Certains films connus utilisent ce principe et leur narration n'est pas linéaire dans le temps, la chronologie n'est pas respectée, et cela a un impact important sur la manière dont le spectateur va recevoir l'histoire. Avez-vous déjà imaginé un film comme « *21 grammes* »⁶ avec une narration linéaire dans le temps ? Dans « *21 grammes* », des relations complexes et une narration décousue nous permettent de découvrir petit à petit les relations qui unissent différents personnages : une mère qui vient de perdre ses deux filles et son mari dans un accident de voiture, le chauffard responsable de l'accident et sa famille, ainsi que l'homme auquel on va transplanter le cœur du défunt mari. À l'origine : un fait, puis ses multiples conséquences. Pourtant l'auteur a choisi de nous livrer ces faits plan par plan en s'affranchissant de la chronologie de la fiction. Je n'ai pas l'intention d'étudier dans cette thèse la structure narrative de « *21 grammes* », néanmoins il me semble essentiel de garder à l'esprit que la structure narrative dépend de choix créatifs, résultant d'un travail habile et minutieux. Le style narratif c'est ce qui va faire de notre histoire quelque chose d'original.

6 Alejandro Gonzalez Inarritu, *21 grammes*, 2003.

Pour illustrer cette idée, une anecdote me vient en tête : il y a quelque temps, j'étais chez un ami amateur de *nanars*⁷. Il y avait sur le mur au-dessus de son lit cette affiche laissant présager un mauvais film d'action. Un homme en sueur, vêtements déchirés, la peau joliment salie et très luisante, une légère contre-plongée permettant d'imaginer la puissance presque inhumaine de ce héros et de l'arme à sa main ; le tout sur un fond rougeâtre rappelant vaguement des explosions, et en petit, derrière ce héros (avec un grand H), de très méchants Asiatiques aux regards diaboliques et aux uniformes stricts. Pour lier tout ça, une dernière agression visuelle : quelques mots jaune vif avec une typographie de style western : « *Ils ont violé sa femme, tué son fils, ils lui ont tout pris... mais il se vengera* ». Dans un premier temps, je me suis dit que ce film avait l'air vraiment très mauvais, mais mes yeux sont restés bloqués sur ces quelques mots d'une couleur agressive. Quelque chose a fait un lien dans mon cerveau : ces mots, ce pitch,⁸ c'est le même que celui de *Gladiator* (8 prix et 10 nominations)⁹...

Bien entendu entre ces deux films il n'y a pas que le style narratif qui fait la différence, mais ce qui est certain c'est que nous avons une même histoire que l'on peut aimer ou non, qui peut nous toucher ou non, mais dans un cas, elle est bien racontée et dans l'autre simplement massacrée.

L'observation de tout cela m'amène à penser que l'on peut avoir la même idée, écrire la même histoire, mais la manière dont on la raconte fera une grande différence. La narration peut mettre en valeur une histoire comme la desservir. Il me paraît, par conséquent, essentiel de trouver le style narratif qui transmettra au mieux le message, le sens profond que l'on souhaite donner à notre histoire.

Dans un transmédia on retrouve exactement la même préoccupation, on a une idée, une histoire, mais comment la raconter ? Comment vais-je proposer au spectateur de découvrir mon histoire ? Quels seront les points d'entrées de mon histoire, sur quels supports seront ces points d'entrées ? Dès lors que l'histoire appliquée devra être offerte au public, dès qu'il faudra trouver le meilleur style narratif pour l'histoire, l'auteur devra faire une suite de choix jusqu'à arriver à son projet fini. Mais quels sont les choix narratifs à faire pour réaliser un projet transmédia ?

7 Désigne un mauvais film, généralement ancien, que certains s'amusent à regarder au second degré.

8 Résumé d'une fiction en une ou deux phrases.

9 Ridley Scott, *Gladiator*, 2000. « *Maximus échappe à ses assassins, mais ne peut empêcher le massacre de sa famille. Capturé par un marchand d'esclaves, il devient gladiateur et prépare sa vengeance.* »

2. Le transmédia : une forme de narration traditionnelle ? Quels choix pour un transmédia ?

De son idée à sa forme appliquée, qu'est-ce qui peut définir si une histoire pourra être racontée sous forme de transmédia ou non ?

Les règles traditionnelles de la création de scénarios (univers, personnages, intrigue) doivent être appliquées, mais lorsqu'il s'agit d'un transmédia certaines doivent recevoir une attention toute particulière. Dans cette partie, nous nous efforcerons de lister certains éléments de la construction scénaristique auxquels il est nécessaire de porter un œil attentif. Il ne s'agit pas d'une liste exhaustive, mais de ceux qui me sont apparus, au fil de mes créations et de mes analyses, être les plus importants.

a. Quelle idée, quelle histoire pour un transmédia ?

Pendant mon doctorat, j'ai été chargée de cours dans la filière Arts et Technologie de l'Image pour des étudiants de Licence 3e année. Le but de mon cours est de leur donner les bases pour réaliser un projet (transmédia ou non) de la recherche de l'idée à sa diffusion en passant par la phase de production. Dans les premiers cours, nous travaillons donc à la recherche et au développement d'une idée, pour cela je leur donne un exercice en temps limité emprunté à une école de communication visuelle parisienne réputée. Le principe est simple : un sujet (thème précis) et deux heures pour trouver un maximum d'idées visuelles, graphiques, ou autre, sur ce sujet. Le barème est le suivant : un point pour toute idée, qu'elle soit bonne ou pas, originale ou non, car il arrive que les mauvaises idées puissent apporter par la suite de la profondeur à une bonne idée (certaines mauvaises idées ne le sont pas tant que ça), et deux points pour une bonne idée : on entend par là une idée originale qui sort du lot, ou qui possède déjà une représentation propre.

Cet exercice est intéressant pour plusieurs raisons. Il permet d'apprendre à ne pas jeter systématiquement une idée qu'on ne trouve pas assez bonne, mais qui pourrait le devenir si l'on prenait la peine de l'éclaircir et de la noter. Il permet aussi de ne pas s'arrêter à la première idée qui n'est généralement pas la plus originale (ou, si elle l'était, de s'en rendre compte). De plus, on peut constater qu'après plusieurs exercices de ce type, les étudiants trouvent beaucoup plus d'idées et des idées plus variées dans le même temps imparti. Quelques exemples ci-dessous, parmi les plus originaux pour le thème « Arts et Animaux » :



Illustration 3: Proposition d'étudiants d'ATI pour l'exercice de recherches d'idées sur le thème Art et Animaux - 1, 2010.



Illustration 4: Propositions d'étudiants d'ATI pour l'exercice de recherches d'idées sur le thème Art et Animaux - 2, 2010.



Illustration 5: Propositions d'étudiants d'ATI pour l'exercice de recherches d'idées sur le thème Art et Animaux - 3, 2010.

On peut constater une grande variété d'idées. En réfléchissant quelques secondes sur chaque idée, on pourrait aisément la transformer en une histoire et peut-être, à partir de cette histoire, faire un transmédia. Ce n'est qu'une question d'imagination. En effet, une idée est simplement le point de départ éventuel de quelque chose d'autre. Il me semble donc évident qu'on ne peut pas dire à l'avance si une idée, dans sa forme la plus basique, aura la capacité d'alimenter un transmédia ou non. Mais qu'en est-il de cette idée développée en histoire ? Peut-on penser que toute histoire peut naturellement devenir transmédia ?

En toute logique, il apparaît que n'importe quelle idée peut être à l'origine d'un transmédia, mais une histoire déjà écrite n'aura pas forcément le potentiel d'être racontée sous forme de transmédia. Prenons par exemple une histoire bien connue, celle du vilain petit canard. À ma connaissance,

jusqu'à aujourd'hui, cette histoire n'a pas été écrite sous forme de transmédia et bien que j'aime beaucoup ce conte de mon enfance, la première raison qui me vient à l'esprit pour expliquer cela est la simplicité et la pauvreté même de cette aventure.

Voici la structure de l'histoire :

1° : Un œuf inconnu se retrouve dans le nid d'une cane, avec les œufs de la cane en question.

2° : Les œufs éclosent, un des canetons est très laid et les autres le rejettent.

3° : Le caneton rejeté est très triste, il s'isole.

4° : Coup de théâtre, le caneton laid était un bébé cygne, il devient donc plus beau et plus fort que ses frères canards.

Ouf, nous sommes soulagés et très heureux que justice soit faite et que les méchants frères canetons se retrouvent le bec dans l'eau, passez-moi l'expression. La seule question qu'il me semble indispensable de poser est : dans son état actuel, cette histoire a-t-elle la capacité de nourrir plusieurs supports tout en captivant le public ?

Pour être honnête, je n'ai pas de réponse stricte, cela dépend probablement de nombreux facteurs comme le public ciblé, la durée de vie souhaitée du transmédia, le nombre de supports impliqués dans la création de ce transmédia, etc. Néanmoins, il serait indéniablement préférable d'approfondir cette histoire pour pouvoir la muter en transmédia, c'est-à-dire détailler le caractère des personnages et l'univers, mettre en place quelques intrigues secondaires, créer des rebondissements (ajout de personnages, d'aventures).

b. Quel univers pour un transmédia ?

L'univers de l'histoire, c'est tout ce qui entoure l'histoire, ce qui la maintient et la consolide. Ce sont les règles fictives (physiques, sociales, etc.) auxquelles l'histoire devra se plier, et ce, quel que soit son support. Même si l'histoire véhicule l'univers, la plus grande part de ce dernier reste en *hors-champs*. J'entends par ce qui est en *hors-champs* ce qui ne sera pas montré au spectateur, mais qui sera connu de l'auteur. C'est le contexte dans lequel aura lieu l'histoire. L'univers est constitué de petites anecdotes qui rendent l'histoire plus vivante, de référence à des lieux ou à des faits connus qui peuvent rendre l'histoire plus réelle. L'univers c'est le milieu dans lequel vivent les personnages principaux, c'est l'ambiance, le décor, le lieu, l'époque, etc. Prenons par exemple « *Le monstre de Nix* »¹⁰. Dans ce court métrage d'animation, un monstre attaque le féérique village de Nix. Willy, un petit garçon d'une dizaine d'années part en forêt pour combattre ce monstre qui fait tout disparaître

10 Studio Rosto A.D, *Le monstre de Nix*, 2011. Court-métrage 30 min, Néerlandais, Français, Belge.

sur son passage et qui a emporté sa grand-mère. Jusqu'ici, l'histoire peut sembler très simple, pourtant dès les premières images, le film nous dévoile un univers étrange, très fourni, avec un nombre de personnages considérable. De plus, ils sont tous très différents et très originaux comme vous pouvez le remarquer sur les images ci-dessous.

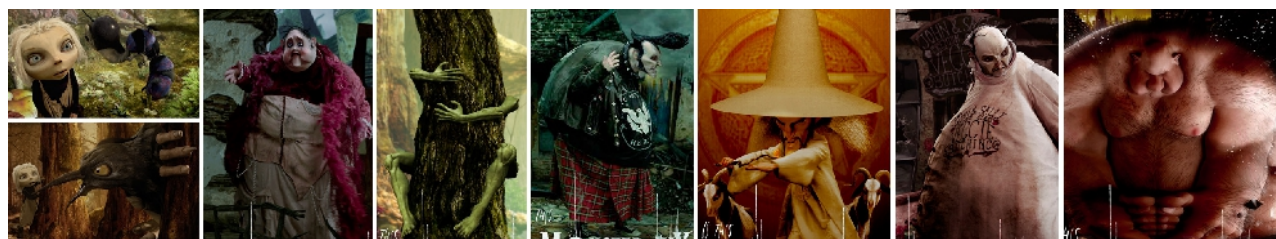


Illustration 6: Extraits du court métrage « Le Monstre de Nix », 2011.

Ce qui est marquant dans ce film c'est que la plupart des personnages ne prennent pas part à la trame narrative principale. Ce sont des personnages secondaires dont le but est uniquement d'être là. Leur présence ne sert qu'à personnifier l'univers. Ils observent, ne font que passer, certains sont un peu effrayant, mais leur présence n'influe en aucune façon sur le déroulement de l'histoire.

Par ailleurs, il est important de remarquer que selon les supports, la place de l'univers créé n'est pas la même. Dans la plupart des jeux vidéo, le spectateur-héros, suit une trame narrative définie (ou une des trames narratives définies), mais en dehors de cinématiques, il navigue dans un univers créé pour lui, un monde créé pour porter l'histoire. Dans ce cas, l'univers doit être suffisamment riche pour permettre à l'utilisateur de l'explorer de manière active.

Dans une installation numérique artistique, c'est souvent directement un bout de l'univers qui est représenté, comme un bout d'imaginaire qui devient réel. L'histoire passe au second plan, l'univers représenté se suffit à lui-même, le spectateur n'a plus qu'à y vivre sa propre histoire. C'est le cas de l'installation « Miroir » du transmédia « L'ombre rose »¹¹ qui doit apparaître comme un morceau de fiction ramené dans le monde réel du spectateur.

De plus, qu'un projet soit transmédia ou uni-média, si l'univers est mal défini au départ, les personnages qui y évoluent manqueront de cohérence. C'est d'ailleurs ce qu'explique particulièrement bien Linda Seger lorsqu'elle parle de la période d'investigation indispensable sur le milieu réel dans lequel évolueront les personnages que l'on souhaite créer.

« Posez-vous ces questions sur vos personnages : est-ce que je comprends leur culture ? Est-ce que je comprends les us, les croyances, les attitudes qui font partie de cette culture ? [...] Est ce que je

¹¹ Voir chapitre III, partie A, 7.

comprends les manières d'être qui peuvent être similaires ou différentes des miennes ? Ai-je passé du temps avec un nombre suffisant de personnes pour ne pas créer un stéréotype basé seulement sur une ou deux personnes ? Ai-je une approche suffisante de leur profession ? Ai-je compris par l'observation ce que ce travail implique et comment les gens s'y sentent ? [...] Sais-je où mes personnages habitent ? Est-ce que je connais le pays, ai-je fait l'expérience de marcher dans les rues de ce lieu ? Est-ce que je connais les distractions qui y sont pratiquées ? Ai-je une perception du climat, des sons, des odeurs de cet endroit ? Est-ce que je sais en quoi cet endroit est différent du mien, et quel effet il peut avoir sur mes personnages ? [...] Si mon scénario se déroule à une autre époque en sais-je assez sur les conditions de vie, les modèles vestimentaires, les relations, les attitudes et les influences qui caractérisent cette époque ? »¹²

Voici donc un aperçu (vertigineux) de ce que doit être l'investigation. Ce sont tous les résultats de cette investigation, l'idée qu'on s'est construit d'un lieu, d'une époque, d'une communauté que j'appelle ici l'univers.

La durée de vie d'un projet transmédia est généralement plus longue que celle d'un projet uni-média (film, jeu, etc.) par conséquent, les recommandations de Linda Seger sont d'autant plus vraies. L'univers doit pouvoir porter une histoire à rallonge, cadrer la fiction sans s'effriter avec le temps. C'est aussi l'univers instauré qui va permettre de guider les différents interprètes autonomes de la fiction, comme les acteurs incarnant des personnages de fiction dans « *Ghost Invaders* »¹³.

C'est le respect de cet univers qui va éviter aux auteurs de faire soudainement un western au milieu d'un projet de science-fiction futuriste. Ou, à l'inverse, si l'on souhaite passer du western à la science-fiction il faut avoir créé un univers qui permet ce passage. Dans tous les cas, l'univers doit être clair et bien déterminé, car s'il est mal défini le spectateur sera dérangé par les incohérences¹⁴. Il est donc très important de définir les axiomes de l'univers que l'on souhaite mettre en place afin que tout reste cohérent.

12 Linda Seger, *Créer des personnages inoubliables*, trans. Philippe Perret (Paris : Dixit, 1999). p. 35.

13 Les acteurs sont amenés à parler librement avec les spectateurs-joueurs, ils doivent donc maîtriser l'univers dans lequel la fiction évolue pour ne pas créer de contre sens. Voir chapitre III, partie B, 3.

14 Si la fiction manque de cadre, par défaut, le spectateur en imaginera un, il justifiera ce qu'il voit en construisant sa propre logique. Cependant, comme l'auteur n'aura pas la même logique que celle que le spectateur s'est construite, il finira par transgresser les règles de l'univers imaginé par le spectateur. Le spectateur ressentira alors un sentiment d'incohérence par rapport à ce que lui présente l'auteur. La plupart des spectateurs peuvent supporter un univers fou, mais pas quelque chose d'incohérent et ils délaisseront la fiction. Nous avons tous connu un groupe de passionnés qui se battait pour savoir comment, logiquement, Superman vole...

c. Y a-t-il des personnages faits pour le transmédia ?

Un personnage pour un transmédia ne peut pas simplement être un personnage qui a l'air de fonctionner. La durée de vie d'un transmédia et l'importance du personnage dans la fiction seront proportionnelles au soin avec lequel le personnage devra être préparé avant de vivre la fiction. Il est déjà difficile de faire vivre un personnage sans profondeur pendant une heure trente, mais qu'en est-il, selon vous, de faire vivre un personnage creux pendant des semaines voire des mois ?

Un personnage pour une longue fiction doit être un personnage fort, un personnage avec un passé chargé qu'on peut dévoiler progressivement à la vitesse qu'on souhaite. Un personnage cohérent qui reste égal à lui-même sur tous les supports. On a tous entendu ou même dit une phrase telle que : « non, Marshall ne ferait pas ça ! » Marshall étant bien entendu un personnage fictionnel, mais un personnage fictionnel que l'on connaît. On sait ce qu'il ferait ou pas, on sent la manière dont il va mûrir au fil du temps, on comprend pourquoi certaines choses lui tiennent à cœur, pourquoi d'autres vont le révolter. On connaît des petites choses qui semblent sans importance (son intolérance au lactose), mais qui pourtant nous permettent d'être plus proches du personnage. Ainsi, plus le transmédia sera long, plus le personnage devra être complet. De plus, certains détails en apparence sans importance permettront peut-être de justifier un rebondissement, ou de relancer l'intrigue. C'est le cas pour le personnage de Claire de Poirant dans « *Ghost Invaders* »¹⁵ qui porte toujours des gants pour cacher sa véritable identité.

Par ailleurs, les personnages, seuls, n'ont qu'un intérêt mineur. Ce qui importe pour le spectateur ce sont les relations. Qu'il soit simple observateur des rapports des personnages ou en relation, lui-même, avec eux, ce sont les relations entre personnages, les conflits, les affinités qui vont permettre de nuancer, d'influencer et surtout de pimenter la fiction. Dans « *Ghost Invaders* », par exemple, nous avons pu voir que le personnage de l'inspecteur, Léopold, était au départ en conflit avec les joueurs et Léa. Cette attitude du personnage a permis de faire naître une concurrence entre l'inspecteur et les joueurs, mais aussi de dynamiser et de rendre plus crédible ce début d'histoire. Si le détective privé avait simplement rejoint le camp des joueurs depuis le début cela aurait pu sembler fade et irréaliste.

Pour conclure, je n'aurais pas, dans ce mémoire de thèse, le loisir d'éclaircir davantage ces règles élémentaires du scénario, mais un certain nombre d'ouvrages passionnants les explique fort bien¹⁶. Nous retiendrons cependant que toutes ces règles sont indispensables à la création d'un transmédia d'autant plus que le passage d'un support à un autre, en lui même, a tendance à ébranler l'intégrité

15 Voir chapitre III, partie B, 1, b.

du scénario. Pour résumer, l'univers sera non seulement le cahier des charges du transmédia, mais aussi le gardien de la cohérence de l'histoire et le protecteur des liens narratifs qui unissent les différents supports.

Ainsi, un transmédia idéal ne devra pas seulement respecter les règles classiques de création d'une histoire (d'un scénario pour jeux, film, etc.), mais exceller dans l'application de ces règles. Les personnages ne peuvent pas seulement être, ils doivent être inoubliables. L'univers ne peut pas simplement être défini, il doit pouvoir être simulé dans les moindres détails, l'auteur devrait pouvoir s'y projeter au point de savoir ce que ça fait d'y vivre. Les relations ne peuvent pas uniquement dynamiser le récit, elles doivent toucher les spectateurs ; les intrigues ne peuvent pas être simplistes, car le transmédia idéal ne peut pas survivre sur un unique nœud dramatique.

16 Yves Lavandier, *La dramaturgie : les mécanismes du récit cinéma, théâtre, opéra, radio, télévision, BD*, Nouv. éd. augm. et rev (Cergy : le Clown et l'enfant éd, 1997). Gianni Rodari, *Grammaire de l'imagination : introduction à l'art d'inventer des histoires* (Paris : les Éditeurs français réunis, 1979). Jean-Marie Roth, *L'écriture de scénarios*, 1 vols., Éd. revue et augmentée (Paris : Chiron, 2009). Seger, *Créer des personnages inoubliables*; Seger, *Making a good script great*; David Bordwell, *Narration in the Fiction Film* (Routledge, 1985).

3. Les spécificités de la narration transmédia.

Comme nous venons de le voir, pour construire une fiction transmédia il est indispensable de respecter les règles fondamentales du scénario et de la création de personnages. Mais, l'application de ces règles, même excellente, ne suffit pas à créer un transmédia. La narration dynamique et complexe de ce type de fiction possède, en plus, ses propres particularités. Ce sont ces points incontournables qui seront étudiés dans cette sous-partie. Notons que ces spécificités sont, pour la plupart, liées à la caractéristique pluri-supports du transmédia.

a. De multiples points d'entrée pour une même trame narrative.

Les points d'entrée de l'histoire sont les façons mises à disposition du spectateur pour pénétrer dans l'intrigue. Nous ne parlerons pas dans cette partie des éventuelles campagnes publicitaires ayant généralement simplement pour but d'informer le spectateur de l'existence d'une fiction. Par contre, nous discuterons de ce qui va permettre au spectateur de découvrir l'histoire en elle même : son univers, ses personnages, etc.

À l'image de Rick Altman qui conçoit dans certaines narrations textuelles de « *multiple-focus narrative* »¹⁷, le transmédia permet différents points d'entrés dans la fiction. Certains transmédiés sont construits de façon à ce qu'un support, un événement ou un fait précis soit le point d'entrée narratif de l'ensemble des spectateurs. Cependant, il est impossible et généralement sans intérêt de limiter le premier accès à l'histoire à un seul support. Ainsi chaque support mis en place pour la narration transmédia est un éventuel point d'entrée de l'histoire pour tout potentiel spectateur. Ce fut le cas de l'ARG « *Ghost Invaders* » pour lequel il était prévu que le point d'entrée principal de la fiction soit le concert interrompu de Canardo¹⁸. Mais le spectateur avait de très nombreux points d'entrée dans l'histoire tels que les acteurs réels, la presse locale, etc.¹⁹

Par ailleurs, les différents points d'entrées de l'histoire jouent un rôle capital dans la création d'un transmédia, il ne faut pas perdre de vue que ces entrées narratives convergent toutes vers une même histoire et un même univers. Le but d'un transmédia est donc de mettre à profit ces multiples points d'entrée de la narration pour diriger le spectateur vers les autres pans de l'histoire amorçant ainsi sa navigation transmédia.

Il est aussi intéressant de remarquer que le nombre de points d'entrées narratifs et le type de ces points d'entrée peuvent changer avec l'évolution de la narration, il y a donc différents moyens

17 Rick Altman, *Theory of Narrative* (Columbia University Press, 2008).

18 Concert de rap avec lequel le projet a commencé, se référer au chapitre III, partie B.

19 Vous trouverez la liste préparative de tous les points d'entrée narratifs de « *Ghost Invaders* » en annexe.

d'entrer dans la fiction tout au long de la diffusion du transmédia. C'est notamment le cas des transmédias basés sur des événementiels comme l'ARG « *Ghost Invaders* », où les événements de type concerts ou performances étaient aussi des points d'entrée en cours de la fiction pour de nouveaux joueurs.

b. La fiction d'un support à un autre : liaisons et rétroactions.

Une des particularités de la fiction transmédia est son déploiement narratif sur plusieurs médias, cette répartition de la fiction sur différents médias se fait par des liens narratifs qui seront parfois rétroactifs ce qui peut donner un aspect un peu chaotique à la narration²⁰. On entend par rétroactive une liaison d'un support vers un autre qui déclenchera en retour une action du deuxième support sur le premier.

Dans les parties précédentes de ce chapitre, nous n'avons pas particulièrement distingué les trois types de transmédia, car les règles et incidences narratives étaient globalement communes aux trois formes. Cependant, les liaisons et rétroactions narratives changent en fonction du type de transmédia créé et même le déterminent²¹ : les transmédias à média maître inaltérable ne possèdent, par définition, que des liaisons non rétroactives, les transmédias à média maître altérable et les transfiction des liaisons rétroactives.

Ce sont ces impacts narratifs d'un support à un autre qui vont tisser le filet narratif dans lequel le spectateur sera emporté vers l'histoire. Plus les liens entre les supports sont nombreux et cohérents, plus l'univers commun transmédia est identifiable comme un tout par les



Illustration 7: Schéma d'une liaison rétroactive d'un support sur un autre.

spectateurs. Ainsi, ce sont ces liaisons qui permettent aux différents supports de quitter leur individualité et d'oublier leurs particularités pour former une même et unique histoire.

Par ailleurs, on peut remarquer dans l'ensemble des productions transmédia que les liens entre les différents supports se font très souvent *via* un facteur de temps, de lieu ou de point de vue.

20 Notons que l'idée de « *Chaos narrative* » est présente dans le travail de Jane McGonigal, Jane McGonigal, *Reality is broken : why games make us better and how they can change the world* (London : Jonathan Cape, 2011).

21 Notons que c'est aussi la présence de ces liaisons qui fait la différence entre les cross-média par adaptation et les cross-média de type transmédia, car s'il n'y a pas de liaison narrative entre les différents supports porteurs du même univers, il s'agira obligatoirement d'un cross-média par adaptation. Se référer au chapitre I.

- Le temps allié de la narration transmédia.

Nous avons vu avec l'exemple de « *L'ombre rose* »²² que le temps jouait un rôle important dans la diffusion d'un transmédia. C'est-à-dire que, comme une mécanique bien huilée, chaque support est offert au public selon un ordre bien précis et chaque nouvelle information fait avancer l'histoire et doit s'inscrire dans un plan de diffusion soigneusement préparé. Cette temporalité de la diffusion des différents pans de l'histoire est très importante, car elle permet de dynamiser le lien entre le spectateur et l'histoire qu'il découvre, ce qui rend le projet plus attrayant. Cependant, le temps n'a pas uniquement comme fonction d'égrener la diffusion des différents médias. Il peut aussi être un outil de narration transmédia particulièrement efficace et aussi particulièrement simple à mettre en place. En effet, quels que soient le sujet et le type de projet, la fiction possède un certain déroulement chronologique qui est appliqué à un support défini. Mais, pour créer un transmédia, il faut appliquer, sur un autre support, un pan de cette même histoire permettant aux spectateurs de découvrir de nouvelles informations sur les personnages, l'univers, les relations ou l'intrigue ; ainsi les deux supports s'enrichiront mutuellement. Pour créer cet autre pan de l'histoire, il est donc simple et efficace d'utiliser le temps :

- Soit en racontant sur ce deuxième média un moment antérieur ou postérieur simplement évoqué sur les autres supports. C'est un phénomène très fréquemment utilisé dans la narration transmédia. Les exemples sont donc assez nombreux à commencer par un des plus connus : la série *Wakfu* liée au jeu *Dofus*²³ par un passé et un univers communs. En effet, d'après la fiction, *Wakfu* (série) se déroule 1000 ans après *Dofus* (jeu). Ces deux médias sont diffusés simultanément, le spectateur peut découvrir l'univers par l'une ou l'autre des deux périodes fictionnelles :

- Soit en développant sur un autre support une ellipse temporelle narrative. Ce sera par exemple le détail d'un voyage évoqué précédemment, mais non développé sur la première réalisation.

Le temps nous permet donc de détacher facilement un pan de l'histoire pour le faire vivre indépendamment. Il est assez courant de trouver une histoire sur un support et un autre moment de l'histoire, comme la jeunesse des héros ou un voyage entrepris, raconté sur un autre support.

Néanmoins, il est important de noter que la plupart des pans d'histoires créés à partir d'ellipses temporelles (ou de faits antérieurs) sont généralement des anecdotes secondaires attachées à une histoire principale. De plus, ces faits n'intéresseront souvent que les *fans* qui seront heureux d'en savoir plus sur leurs héros et l'univers dans lequel ils vivent, et ce quelle que soit la qualité des intrigues proposées. Il en découle que ce type de support n'aura souvent pas la même intensité

22 Voir Chapitre III, partie A, 8.

23 Ankama, *Wakfu - Dofus*, 2003 - 2013.

narrative que l'histoire principale. Le lien ainsi créé entre deux médias est faible.

C'est un peu différent pour les faits postérieurs à l'histoire de base, car ils représentent une suite, quel que soit le temps qui sépare ce nouveau support de celui dont il est tiré. Il est donc, aux yeux du spectateur, une sorte de deuxième opus. Ces faits postérieurs permettent souvent une renaissance de l'univers.

Cependant, cette renaissance a une conséquence de taille : il ne s'agit plus vraiment des deux pans d'une même histoire, mais de deux histoires ayant un univers commun. Dans ce cas, plus le temps fictionnel séparant les deux histoires est long, plus il sera difficile de mettre en place des liens narratifs entre elles. Par conséquent, si le projet n'est basé que sur deux médias espacés de 600 ans (temps fictionnel), les liens très réduits entre les deux médias ne permettront probablement pas de faire de ce projet une fiction transmédia à média altérable²⁴.

Le temps permet donc de mettre en place facilement une variante : un autre pan de l'histoire qu'on détacherait comme une épluchure. Mais c'est une solution un peu limitée qui sera idéale en complément d'un transmédia déjà existant. Néanmoins, si le facteur temporel est bien utilisé : avec finesse, subtilité et modération, il est possible de garder des liens forts entre les médias.

- Le lieu

Les différents médias d'un transmédia peuvent aussi être déclinés par rapport au lieu où se passe l'action. C'est le cas du transmédia dans « *L'ombre rose* » où certains médias sont liés à un lieu particulier du conte²⁵ comme l'installation « *Miroir* » à la maison sans fenêtre ou la série « *Odette, Ilda et Gasparine* » à l'île paradisiaque. C'est aussi le cas du transmédia « *Sophia's Diary* »²⁶ dont la narration se déroule principalement sur deux supports se rapportant chacun à un lieu. Le premier support - *blog* Internet - est une sorte de journal intime en ligne. Sophia y raconte ses problèmes, ses états d'âme et le public peut réagir à ce qu'elle écrit. Il s'agit de ce qu'elle pense quand elle est dans son espace privé, le lieu de référence est la chambre de Sophia.

Le deuxième support est la série : les épisodes montrent ce qui se passe concrètement dans la vie de Sophia chez son père et au lycée. Ces lieux appliqués à différents supports permettent d'aborder l'histoire de deux manières différentes. Toutefois, ce que ces deux espaces nous permettent de connaître sur Sophia, sa vie et ses problèmes, forme une même histoire cohérente. Sur son *blog*,

24 Se référer au chapitre I concernant les différents types de transmédiats : à média maître inaltérable, altérable ou sans média maître.

25 Vous trouverez l'explication des différents lieux du conte « *L'ombre rose* » au chapitre III, partie A, 1, a.

26 Nuno Bernardo, *Sophia's Diary*. Vous trouverez une présentation par les auteurs de ce transmédia sur <http://www.youtube.com/watch?v=2gkB22Eg4V0>, Forum Blanc 2011.

Sophia nous livrera son point de vue. Elle demandera si elle devrait plutôt réviser ses maths ou sortir avec le beau garçon que nous avons vu cet après-midi pendant la série. Le lieu de la chambre permet d'avoir accès à l'intimité du personnage, c'est un lieu où elle peut se livrer, un lieu où elle nous invite comme si nous étions un(e) ami(e) proche. Sur le format série, quant à lui, les lieux exploités (le lycée en particulier) ne permettent pas cette même proximité entre Sophia et le spectateur. C'est un lieu qui grouille de danger, de rivaux, un lieu qui permet de découvrir l'environnement social, familial, amoureux et scolaire de Sophia d'un point de vue plus extérieur. Il est possible de trouver cette variante transmédia de lieu sur de nombreux projets. Par ailleurs, il est intéressant de noter qu'un changement de lieu implique aussi, en général, un changement de point de vue.

- Le point de vue.

Même si le changement de support, de temps ou de lieu peut induire naturellement un changement de point de vue certains transmédiats s'appliquent à mettre en valeur ces différences possibles entre deux supports. C'est le cas d'un projet qui fut présenté lors de la rencontre cross-média « Pixel »²⁷, qui met en scène la vie d'un stagiaire *via* le *blog* de ce dernier et une web-série de sa vie dans l'entreprise. On découvre sur son *blog* une pléthore de plaintes à l'encontre de son patron, il est stagiaire et se sent exploité. Mais dans la web-série on découvre avec humour qu'il est probablement le stagiaire le plus maladroit et nonchalant qu'il soit. Le lien entre ces deux médias repose donc sur ces deux points de vue opposés.

c. Impacts de changements de style entre les supports.

Dans une fiction transmédia, ce qui rattache toutes les créations est bien entendu l'histoire, mais aussi, comme nous l'avons déjà abordé, l'univers commun dans lequel évoluent les personnages qui permettront de maintenir l'unité entre les différents médias. Un même univers appliqué aux divers médias permet de consolider le lien narratif qui unit les différentes histoires, notamment car les personnages des différents supports qui se rencontrent ont une culture commune, ils vivent souvent dans le même monde, parlent des mêmes choses. C'est aussi cet univers commun qui va permettre de cadrer les différentes ramifications de l'histoire répandues sur les différents médias et qui va délimiter ce qu'il est possible ou non d'imaginer pour cette histoire si l'on veut qu'elle reste

27 Pixel : Premier Forum cross-média international du cinéma à Paris, 2009. Ce projet « *Le stagiaire* » était présenté par Ilann Girard de Arsam International. Il était encore à l'état de production. Son nom n'était pas définitif. Il n'a, à ma connaissance, pas encore été diffusé.

cohérente. Ainsi, un univers fort permet de protéger la cohérence du transmédia au travers des différentes ramifications de l'histoire.

Mais si toutes les créations d'une fiction transmédia ont un univers commun, doivent-elles pour autant avoir le même traitement graphique et stylistique ?

Les créations transmédiats actuelles s'appliquent à garder une cohérence visuelle entre les différentes réalisations. Pourtant, ne serait-il pas possible d'envisager un transmédia dans lequel la représentation du monde et des personnages change en fonction des supports ? Cela permettrait-il de valoriser les particularités des différents supports et d'élargir les représentations possibles de l'univers ? Ou, au contraire, cette disparité des représentations de l'univers ne briserait-elle pas l'unité narrative du transmédia ? Est ce qu'une histoire solide et une narration créant des liens forts entre les médias pourraient maintenir l'unité de l'univers malgré ces différentes représentations ?

Pour répondre à ces questions, j'ai décidé d'expérimenter l'impact de styles hétéroclites sur les différents supports d'une fiction transmédia dans mon projet « *L'ombre rose* ». Vous avez peut-être déjà remarqué lors de la présentation de ce projet (chapitre III, partie A) que les différentes œuvres, supports de ce transmédia, possèdent chacune un traitement graphique qui leur est propre.



Illustration 8: Extraits de trois créations composant la fiction « *L'ombre rose* » : « *Miroir* », « *Odette Ilda et Gasparine* » et le site www.unjour.uneombre.com

En effet, même diffusés côte à côte, rien ne vous permettrait de faire un lien entre l'installation « *Miroir* », les courts métrages d'« *Odette, Ilda et Gasparine* » ou le site « *Un jour, une ombre* ». Seule la lecture du conte (le média maître) inaltérable permet de comprendre que toutes ces œuvres sont issues d'un même univers.

Cette expérimentation me permet de proposer une première réponse à toutes ces questions. Dans un premier temps, il est très agréable, pour l'auteur, de ne pas se restreindre à un seul style graphique, il peut ainsi exprimer librement l'extension ou l'illustration du média maître qui lui vient à l'esprit. Cela permet aussi de travailler avec d'autres artistes sans leur imposer de contraintes sur l'aspect visuel de la réalisation. Cependant, les différents traitements graphiques sont un peu déroutants

pour les spectateurs qui ne peuvent pas naturellement lier les différentes créations. Il est donc indispensable, pour que les différentes réalisations apparaissent, aux yeux du public, comme un tout de travailler la diffusion globale de tous les supports et en particulier les renvois du support maître²⁸ vers les supports secondaires²⁹.

Il apparaît donc possible de changer l'aspect graphique et stylistique des différents supports d'un même transmédia et d'un même univers. Cependant, il faut, me semble-t-il, trouver la juste balance entre les libertés de création de l'auteur et l'homogénéité graphique qui permettra de faciliter la navigation et la compréhension du spectateur³⁰.

d. La survie du transmédia : intrigues et nœuds dramatiques à rallonge et multiples.

Nous avons vu précédemment qu'une création transmédia avait besoin pour être captivante d'un univers fourni, de personnages profonds et de relations fortes. Cependant, la mise en place de ces éléments ne suffit pas. L'intrigue d'un transmédia ne peut pas être élaborée de la même façon qu'une intrigue *classique*, c'est-à-dire une intrigue faite pour une histoire uni-média. Il en est de même pour les nœuds dramatiques. Nous entendrons par intrigue la trame de l'histoire, la succession d'évènements, l'enchaînement des problèmes, de toutes les situations, qui ponctuent une histoire. Le nœud dramatique quant à lui correspond aux dilemmes généralement déclenchés par un élément perturbateur et lentement amené par les prémices : toutes les informations nécessaires au spectateur pour comprendre l'ampleur du problème. Le nœud dramatique n'est donc pas un simple problème, mais un problème lentement mis en place qui possède plusieurs paramètres, plusieurs facettes et de nombreuses issues³¹.

L'intrigue et le ou les nœuds dramatiques servent à la mise en application de l'histoire, ils sont étroitement liés et influent continuellement l'un sur l'autre. Ainsi une intrigue particulièrement longue va demander la mise en place d'un nœud dramatique plus complexe, plus long ou, à défaut, une succession de nouveaux nœuds dramatiques. Ils permettront de ne pas faire sombrer le spectateur dans l'ennui.

28 Dans ce cas, il peut s'agir du support maître au niveau de la narration, mais aussi du support maître au niveau de l'usage tel que le site plateforme d'un ARG.

29 Vous pourrez juger par vous-même l'impression générale du spectateur en visitant le site www.uneombre.com

30 Lorsque tous les supports proposent une unité graphique et stylistique, le spectateur identifie plus rapidement ce qui fait partie de la fiction ou non.

31 Pour plus de précisions sur ces différents termes, se référer à Roth, *L'écriture de scénarios*.

Simone de Beauvoir écrit en 1976 « *Les gens heureux n'ont pas d'histoire* »³², je ne souhaite pas prendre le temps de débattre sur le fondement de cette phrase, néanmoins, il est indéniable que lorsqu'on parle de fiction, un héros heureux signifie un héros auquel il n'arrive rien de fâcheux. Or un personnage qui n'est pas dans une situation difficile c'est généralement ennuyeux. De plus, quoi de plus palpitant que de suivre les aventures d'un personnage malheureux qui va se battre pour trouver son bonheur ? Lorsqu'on y fait attention, on peut se rendre compte que la plupart des fictions (transmédia ou non) mettent en scène cette recherche du bonheur que ce soit en passant par la recherche de la liberté, de la justice, le don de soi, la vengeance, etc. En d'autres termes, l'intrigue pourrait être vue comme le chemin qui mènera le personnage à son bonheur et les nœuds dramatiques comme les embûches sur ce chemin du bonheur. Bien entendu, cette métaphore est un peu naïve, mais elle a le mérite d'être assez claire.

Quel que soit le projet (film, jeu, etc.), sa durée et sa complexité, les intrigues et les nœuds dramatiques sont des éléments fondateurs de la narration. Cependant, une des particularités du transmédia est d'être une fiction qui dure dans le temps généralement bien plus qu'un média unique. En effet, si un court métrage nous fait rêver quelques minutes, un film, quelques quarts d'heure et un jeu, quelques heures, la vocation d'un transmédia est de nous emporter dans une fiction pendant plusieurs semaines, voire plusieurs années³³... Or pour faire durer une fiction dans le temps, il faut travailler sur l'allongement, et/ou, la multiplication, des nœuds dramatiques et des intrigues. C'est donc ce qui se passe dans toutes les créations transmédiats. Conséquemment, dans cette partie, nous allons observer différentes manières de faire perdurer dans le temps une histoire transmédia grâce aux intrigues et aux nœuds dramatiques multiples et à *rallonges*³⁴.

- Une intrigue plus longue grâce à un nœud dramatique à *rallonge*.

Un nœud dramatique à rallonge est un problème qui tarde à être résolu. C'est un dilemme qui, au lieu de se résoudre avec le temps, sera continuellement enrichi par de nouvelles informations ce qui le rendra à la fois plus précis, mais aussi plus compliqué, rallongeant du même coup l'intrigue : la trame principale de l'histoire. Pour illustrer cela, nous pourrions prendre l'exemple du transmédia « Dexter » qui est un transmédia à média maître inaltérable³⁵. En effet, dans la première saison, le

32 Simone de Beauvoir, *La Femme rompue : L'Âge de discrétion. Monologue* (Folio, 1976).

33 C'est une particularité que le transmédia a en commun avec le format de la série qui permet lui aussi aux spectateurs de suivre une intrigue, des personnages, un univers sur plusieurs mois ou plusieurs années.

34 Notons aussi que ces différentes façons de prolonger la fiction sont aussi fonction du type de transmédia mis en place (à média maître inaltérable, altérable ou sans média maître).

35 Le média principal (la série) n'est pas modifié, ni influencé par les autres médias (*web*, installations, etc.) qui pourtant ajoutent des informations, permettent d'approfondir l'univers mis en place par la série.

nœud dramatique majeur est de trouver qui est le tueur en série qui semble bien connaître le côté obscur de Dexter. Ce problème s'intensifie au fil des épisodes et tient le spectateur en haleine durant toute la saison. Bien entendu, cela n'empêche pas, par ailleurs, la mise en place de multiples nœuds dramatiques secondaires (sur le même support ou sur d'autres supports) qui permettront de ponctuer cette longue intrigue³⁶.

- Une intrigue plus longue grâce à des nœuds dramatiques multiples.

Une succession de nœuds dramatiques permet de prolonger une intrigue de fond sur une très longue durée. Prenons l'exemple de « *Sophia's Diary* », transmédia à média maître altérable, dans lequel l'intrigue de fond est basée sur les relations sentimentales et l'évolution des personnages. Mais, pour une question de réalisme et de crédibilité (c'est aussi la cohérence qui permettra aux spectateurs de s'identifier aux personnages), la maturation des personnages ne peut se faire en quelques jours ni en quelques semaines, les relations entre les personnages se construisent très lentement. C'est d'ailleurs en grande partie cette intrigue de fond qui tient les spectateurs captifs : ils se demandent ce que vont devenir les personnages. Néanmoins, cette intrigue de fond ne peut pas, toute seule, passionner le spectateur pendant plusieurs mois. Pour cela, il faut dynamiser l'intrigue, trouver des problèmes (rappelez-vous, les gens heureux n'ont pas d'histoire dans une fiction...) ainsi on parsème épisode après épisode de nouveaux nœuds dramatiques plus ou moins en rapport avec l'intrigue de fond du transmédia. Par exemple, toujours dans « *Sophia's Diary* », l'intrigue amoureuse de fond est régulièrement éclipsée par un problème lié à autre chose comme un devoir de maths, à rendre pour le jour même, qui a été perdu, un objet qui a été volé, etc. Ces multiples nœuds dramatiques sous-tendent la trame de fond et la font durer, durer, presque indéfiniment.³⁷

- Des intrigues multiples.

Les multiples intrigues créent une sorte d'histoire ramifiée, c'est-à-dire que la trame principale se sépare en plusieurs sous-histoires. Évidemment, chaque ramification pourra être facilement appliquée sur un support différent. Ces intrigues ramifiées seront particulièrement utilisées par les transmédiés à média maître puisqu'il s'agira au final de créer, à partir d'une aventure principale sur

36 De plus, notons qu'un nœud dramatique à rallonge ne s'applique pas forcément sur un unique support. Le même problème, la même enquête peut être portée simultanément par plusieurs supports comme c'est le cas pour les ARG.

37 Notons que certaines productions transmédiés utilisent des nœuds dramatiques multiples sans pour autant avoir une trame de fond particulièrement fournie. Les épisodes s'enchaînent ainsi sans avoir de réelle continuité, seuls l'univers et les personnages restent les mêmes sans évolution particulière.

le média maître, d'autres intrigues qui alimenteront des médias secondaires. Les différentes ramifications créées seront issues d'un même univers et parfois d'un même élément déclencheur et permettront d'augmenter la durée de vie du projet en proposant aux spectateurs de découvrir un univers toujours plus vaste réparti sur différents supports. Le spectateur enrichira son expérience au fil des nombreuses intrigues mises à sa disposition. Par ailleurs, chacune de ces multiples intrigues sera supportée par un ou plusieurs nœuds dramatiques qui pourront être à rallonge ou multiples.

Pour conclure, il est important de ne pas oublier que pour être viable un transmédia doit avoir une intrigue longue ou bien une intrigue ramifiée qui devient multiple. Cependant, qu'elle soit longue ou multiple, l'intrigue doit être dynamisée par des nœuds dramatiques qui peuvent être à leur tour multiples (succession de problèmes) ou à rallonge (un problème qui ne cesse de s'intensifier au fil du temps).

L'articulation de ces trois *paramètres* peut devenir compliquée, car les trois possibilités peuvent s'additionner, se combiner de toutes les manières possibles. Nous ne prendrons pas le temps de voir en détail ces possibilités, car les différentes combinaisons sont presque infinies et les référencer n'apporterait rien d'essentiel à notre sujet. Par ailleurs, il est intéressant de remarquer que les différents nœuds dramatiques et les intrigues multiples peuvent faire référence les uns aux autres et s'influencer créant différentes liaisons parfois rétroactives.

4. Une narration renouvelée par un déploiement sur tous supports ?

Dans une production transmédia, il ne semble pas que les règles de narration traditionnelles soient réellement modifiées, nous avons même remarqué, dans la partie 1, qu'elles devaient, non seulement, être appliquées, mais aussi que certaines de ces règles devaient faire l'objet d'une attention particulière pour construire un transmédia viable, c'est-à-dire un transmédia qui passionnera le public et lui permettra de pénétrer un univers riche, passionnant et cohérent. Cependant, nous avons mis l'accent sur un point capital : les règles traditionnelles ne suffisent pas à créer un transmédia fonctionnel. En effet, la narration transmédia se voit appliquer de nouvelles règles indispensables à sa survie : les intrigues et nœuds dramatiques multiples et à rallonge qui permettront de faire durer le transmédia suffisamment dans le temps afin que le public puisse découvrir toute l'histoire et ses différents supports ; ainsi que les liaisons parfois rétroactives qui permettent d'accroître l'unité et la crédibilité de l'univers transmédia réparti sur différents supports. Toutefois, « *Au cours des siècles passés, chaque changement matériel des supports narratifs a entraîné d'importantes modifications dans l'art de raconter des histoires. [...] Nous ne sommes entrés dans l'ère du numérique que très récemment. Il n'est donc pas surprenant que les œuvres multimédias qui apparaissent aujourd'hui cherchent encore un mode d'écriture qui leur soit propre.* »³⁸ Les différentes formes de transmédiés, et le potentiel de ce type de narration n'ont probablement pas été explorés suffisamment pour établir un mode d'écriture du transmédia. Mais aujourd'hui, il est possible pour l'auteur, en raison de son vécu et de ses expériences multi-supports, de penser, dès le passage de l'histoire fondamentale à l'histoire appliquée,³⁹ au transmédia comme mode d'écriture de sa fiction.

Par ailleurs, il me semble essentiel de ne pas perdre de vue le but de cette narration transmédia. Il ne s'agit pas de répartir une histoire sur de multiples supports pour répondre à un *challenge* technico-narratif quelconque, on recherche la création d'une histoire fournie pouvant se développer longtemps, aussi longtemps que nécessaire pour que le public ait le temps de s'investir, de pénétrer l'univers et d'y croire. On crée des personnages forts, un univers dense, des relations puissantes et des intrigues ramifiées sur plusieurs supports, de manière à ce que l'histoire déborde de son format classique et qu'elle vienne envahir notre quotidien afin de rendre la fiction plus présente, plus réelle. Les différents points d'entrées permettent aux spectateurs d'avoir, tous, une approche

38 Jean Clément, "Hypertextes et mondes fictionnels ou l'avenir de la narration dans le cyberspace," dans *LES ENJEUX DU VIRTUEL* (Editions L'Harmattan, 2001). p. 136.

39 Voir la partie 1 de ce chapitre.

différente de l'histoire comme c'est le cas dans la vie réelle où nous n'avons pas tous le même point de vue de ce qui se passe. Les intrigues multiples permettent d'approfondir l'univers, et de lui donner une vie hors des supports classiques de la narration (livre, film), une vie sur Internet, sur les réseaux sociaux et même une vie dans le monde réel.

Effectivement, dans certains transmédiats (en particulier les transfictions), le réel est à envisager comme un support de la fiction à part entière. Bernard Guelton pose cette question à propos de certaines œuvres hybridant fiction et réalité : « *Si la fiction peut être habituellement conçue comme une recomposition d'emprunts au réel, n'est-ce pas plutôt le principe inverse, repris par les médias, d'une recomposition du réel à partir de la fiction, autrement dit "la réalité comme fiction" qui est visée ?* »⁴⁰ C'est assurément ce qui est visé dans une œuvre de transfiction, il n'y a plus de limite du support narratif. Tout devient un outil de narration, téléphone mobile, personnes réelles, lieux réels. C'est d'ailleurs ce qui se produit dans l'ARG « Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique » ; la ville, ses commerçants et certains habitants sont devenus complices de l'histoire et ont servi de support immersif à la narration de la fiction⁴¹.

Ainsi, si l'on considère la narration comme l'ensemble des codes qui permettent de raconter une histoire alors le transmédia est une narration renouvelée. Il est une nouvelle façon, plus immersive, plus globale, de livrer une fiction, qui augmente la crédibilité d'une histoire en intégrant le réel comme support de la fiction : une narration augmentée ?⁴²

40 Bernard Guelton, *Archifiction : quelques rapports entre les arts visuels et la fiction*, 1 vols., Collection Arts et monde contemporain 6 (Paris : Publications de la Sorbonne, 2007). p. 12.

41 Voir le chapitre III, partie B, 3.

42 Mélanie Bourdaa, maître de conférences à l'université de Bordeaux 3, a d'ailleurs récemment insisté sur le concept de narration augmentée lors de son introduction à la conférence de Henry Jenkins, le 25 mai 2012 au centre George Pompidou.

B. La quête du modèle type : du financement à la diffusion, quelles difficultés pour un auteur de transmédia ?

Lors des nombreuses conférences sur les fictions transmédias auxquelles j'ai eu l'occasion d'assister, une volonté semblait revenir sans cesse : trouver un modèle de création, de production et de diffusion transmédia dans un contexte économique et social en pleine mutation⁴³. Au travers des mots de l'un ou l'autre des intervenants, qu'il soit professionnel, chercheur ou auteur, on retrouvait toujours les mêmes questionnements : comment déterminer un modèle de transmédia viable et rentable ? Quelles sont les structures financières juridiques et économiques permettant l'élaboration d'un transmédia ? Quelles sont les ressources pour créer un projet transmédia ? Il est évident que chacune de ces questions pourrait être le sujet d'une thèse à part entière. Je n'aurais donc pas la prétention d'y répondre en profondeur, ni de développer tous les aspects que peuvent soulever ces questions, néanmoins ce sont des interrogations qu'il est impossible d'évincer, car elles reviennent sans cesse lorsqu'on parle de transmédia. Cette thèse traite plutôt de l'aspect créatif de la réalisation et du potentiel immersif d'un transmédia, mais j'ai pu constater lors de mes diverses expérimentations et recherches que sans l'appui d'un système de production viable aucune création transmédia ne pouvait être menée à terme non plus. Il est donc impossible, dans une thèse qui développe le processus de création d'un transmédia, d'ignorer la partie pratique et fonctionnelle de la création de tout transmédia, à savoir : les systèmes juridiques, financiers, économiques et organisationnels qui contraignent, accompagnent et influencent la création d'un transmédia.

Nous aborderons donc dans cette partie la complexité d'une chaîne de production transmédia, nous verrons quelles sont les difficultés et les contraintes qui entrent en jeu dans la production d'un projet transmédia et enfin nous observerons en quoi ce type de production peut se montrer particulièrement passionnant justement, en partie, parce qu'il pose de nouvelles contraintes, mais aussi de nouveaux buts.

À noter tout de même que cette partie est construite du point de vue d'un auteur-réalisateur de transmédia et à destination d'autres potentiels auteurs ou passionnés de transmédia. Il s'agit de retours d'expériences et d'observations pratiques d'une chaîne de production transmédia : quels sont les problèmes soulevés, les difficultés rencontrées, les défis à relever que va indéniablement

43 Lucien Perticoz, "Les industries culturelles en mutation : des modèles en question," *RFSIC (Revue française des sciences de l'information et de la communication)* (2012), <http://rfsic.revues.org/112>. Philippe Bouquillion, Yolande Combès, et Collectif, *Les Industries De La Culture Et De La Communication En Mutation* (L'Harmattan, 2007).

rencontrer un auteur de transmédia lors de la réalisation de son projet ? Cette partie vient d'une observation évidente : un transmédia ce n'est pas seulement une fiction qui se répand sur plusieurs supports, c'est aussi un projet soutenu par des lois, des partenaires et un système juridique, toute une structure qui parfois, contraint, mais aussi soutient la création.

1 . Une chaîne de production et de création transmédia ?

Avant de parler de production transmédia, nous sommes en droit de nous demander s'il existe à proprement parler une chaîne de production spécifique au transmédia. Ludovic Noël⁴⁴, lors du Forum blanc 2011, disait : « *une démarche cross-média est difficile à mettre en œuvre, on est face à des risques et à des confrontations de cultures. Il n'y a pas de modèle, pas de bonne façon de faire. La seule solution est de tenter, tenter et retenter encore.* »

Pour certains, la réponse semble donc claire, néanmoins, n'y a-t-il vraiment aucun modèle ? Est-ce que le transmédia se contraint et s'adapte à un système de production ancien qui a fait ses preuves en d'autres temps ? Et si c'est le cas, de quelle façon ? Ou bien est-ce que le transmédia, son potentiel en terme d'innovation et d'intérêts financiers, est en train d'engager une modification des formes usuelles de production, créant un remaniement des structures de production, de réalisation et de diffusion, et, par conséquent, une modification juridique, car les lois s'adaptent indéniablement aux usages ?

Ce que nous désignerons dans cette partie *chaîne de production* s'étend de la recherche de financement à la diffusion d'une fiction transmédia en passant par différentes étapes. Il s'agit des épreuves par lesquelles va devoir transiter le projet avant d'être offert au public. N'étant pas moi-même spécialiste du domaine de la production ou de la diffusion je souhaiterais dans cette partie traiter du sujet au travers de l'expérience acquise par les différents projets que j'ai menés à terme (ou étudiés) lors de ma recherche. Il s'agit donc ici d'une synthèse rapide des différentes étapes de production d'un projet transmédia du point de vue d'un auteur.

Premièrement : avoir un projet transmédia.

Avoir une fiction qui soit assez riche pour se déployer simultanément sur plusieurs supports. Bien entendu, il faut savoir vendre, mettre en valeur ce projet. Il faut, envers et contre tout, présenter les

⁴⁴ Ludovic Noël directeur de la « Cité du Design » de Saint-Étienne, directeur du pôle de compétitivité rhônalpin « Imaginove »

atouts du projet (notamment les atouts propres au fait que le projet soit transmédia, nous verrons cela plus en détail dans une des parties suivantes).

Il est important d'esquisser, dès cette première étape, la répartition de l'histoire sur les différents supports. Il est indispensable d'évaluer le coût du projet dans son ensemble et les bénéfices éventuels (qui ne sont pas exclusivement financiers). Cela permettra d'avoir un premier aperçu de la faisabilité du projet. Il faut ensuite prévoir quels seront les droits et l'implication de chaque personne ou entreprise travaillant au projet, tout en prenant en compte les différents codes juridiques qui sont impliqués dans le projet.

Deuxièmement : trouver des financements et un producteur, le cas échéant.

À partir de la prévision de projet de l'étape précédente, les auteurs doivent trouver des financements, et/ou un producteur qui accepteront de soutenir le projet, soit en le finançant directement (partiellement parfois), soit en trouvant d'autres financeurs pour ce projet. Il s'agit lors de cette étape de trouver des investisseurs. C'est à dire non pas uniquement un financement, mais aussi des personnes qui souhaitent soutenir le projet, qui croient en sa réussite suffisamment pour s'y investir à leur tour. Tous ces partenariats, ces soutiens, se font évidemment dans le cadre de contrat, de conventions et dans le respect des systèmes juridiques du pays, ce qui prend un temps non négligeable dans la chaîne de production. (Surtout quand elle est transmédia comme nous le verrons plus bas.)

Il est important à cette étape du projet de déterminer l'implication des financeurs (producteurs et autres investisseurs) dans la réalisation du projet.

Troisièmement, la réalisation.

Le producteur et les financements sont trouvés (au moins en partie), les différents acteurs impliqués dans la réalisation du projet sont fixés. Il s'agit probablement de la phase la plus éprouvante pour les réalisateurs qui vont devoir faire une multitude de choix, contraints par des problèmes techniques, logistiques, financiers et artistiques, qui vont mener le projet à son stade final : celui où il est prêt à être montré au public (ou à accueillir le public pour des projets immersifs). Mais c'est aussi la partie la plus créative du projet.

Quatrième et dernière étape : la diffusion, et/ou la distribution.

Il s'agit de rendre publique la réalisation, faire diffuser le projet sur plusieurs supports. Cette étape se prépare parfois en amont avec une campagne de publicité qui généralement se poursuit, ou

même s'intensifie, en même temps que commencent la diffusion et la distribution. C'est à l'issue de cette étape qu'on peut savoir si le projet est un succès, c'est-à-dire s'il est en bonne voie pour atteindre les objectifs prévus ou non.

Nous pouvons constater, dans un premier temps, que les grandes étapes de production d'une fiction transmédia ne sont pas différentes de celles d'un projet non cross-média⁴⁵. Cependant sous l'apparente simplicité de ces différentes étapes se cachent quelques spécificités du transmédia. Nous verrons donc les atouts propres à une production transmédia, mais aussi les difficultés qui semblent apparaître du fait de la multiplication des supports de la fiction. Pour illustrer ces remarques, nous verrons dans la partie suivante un exemple de production transmédia ; la production pratique du projet « Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique »⁴⁶.

a. Les atouts d'un transmédia.

Même si un transmédia semble être une production difficile à manier qui peut effrayer d'éventuels producteurs ou diffuseurs, les projets transmédiats possèdent aussi des avantages attrayants pour les acteurs d'un système de production classique. Il est intéressant pour un auteur de comprendre ces intérêts, car ils sont autant d'opportunités pour faire produire, diffuser ou distribuer son rêve transmédia.

Les fictions transmédiats permettent généralement de faire durer le projet plus longtemps, ce qui augmente l'éventuelle période de retour sur investissement⁴⁷. Par ailleurs, les différents supports mis en place forment un environnement fictionnel commun auquel le public peut faire confiance. Par conséquent, la fiction commune peut apparaître comme une image de marque ou un gage de qualité du point de vue des spectateurs.

De plus, la diversification des médias permet de toucher un public plus large. En effet, le jeu n'attirera pas le même public que le film. Ce fut le cas du transmédia « *Wakfu-Dofus* »⁴⁸, qui débuta avec un jeu en ligne multi-joueurs, puis lorsque la série fut diffusée une partie de la communauté adhérant à l'univers du jeu s'est mise à la suivre. Le jeu a donc permis d'amener une communauté

45 Notons tout de même que cette comparaison entre des projets pluri-supports ou non est faite entre différents projets du secteur du divertissement.

46 Karleen Groupierre et Edwige Lelièvre, « *Ghost Invaders -Les mystères de la Basilique* », avril 2012, voir chapitre III, partie B.

47 La longueur d'un transmédia a plusieurs causes en fonction des projets, mais souvent, l'apparition d'un nouveau support donnera envie aux utilisateurs de se replonger dans l'univers, ce qui a pour conséquence que l'utilisateur se réintéresse aux éléments précédemment diffusés, ralongant ainsi leur période d'utilisation.

48 Ankama, Dofus, Wakfu, 2006-2013.

déjà fédérée à ce nouveau support (série), mais les dessins animés attirèrent aussi un nouveau public, dont une partie a ensuite joué au jeu. Ainsi, les spécificités de chaque média permettent de toucher des publics différents et conséquemment un public plus large sur l'ensemble du transmédia⁴⁹.

Une fiction transmédia permet aussi de toucher un public assez jeune, qui a déjà pour habitude de naviguer avec aisance d'un support à un autre.

De plus, théoriquement, une création transmédia permet de faire des économies d'échelle, puisque toute une partie de la réalisation du projet (la définition de l'univers et des personnages par exemple) et la campagne de communication autour du projet peuvent se faire en commun pour tous les supports.

Par ailleurs, comme nous l'avons abordé dans le chapitre IV, la dimension ludique et participative du spectateur dans les transfiction et les transmédiats à média maître altérable induit un investissement important du public. Qui plus est, les transmédiats possèdent un fort potentiel créatif, car la répartition de la fiction sur différents supports permet de faire appel à différents domaines artistiques. Par conséquent, un transmédia est une occasion d'offrir au public une fiction ludique portée par des œuvres originales et poétiques.

b. Méconnu transmédia : difficultés d'adaptation aux systèmes de production actuels⁵⁰.

Dans cette partie, nous nous efforcerons de comprendre comment un transmédia peut se construire malgré un système de production qui lui est actuellement inadapté. Il est, en effet, possible de mener à terme un projet transmédia en utilisant les méthodes de production classiques, cependant elles ne sont pas optimisées pour la réalisation de ce type de fiction. Dans cette partie, nous tenterons de faire une liste (non exhaustive) des principales difficultés auxquelles sera confrontée l'équipe réalisant un transmédia dans un contexte de production classique. Il est important de pouvoir évaluer ces difficultés en amont, avant de se lancer dans la production d'un transmédia.

Une difficulté évidente vient du fait que, d'une manière générale, les gens (financeurs, partenaires, employés, etc.) ne savent pas ce qu'est le transmédia. Ils ont, au mieux, vaguement entendu ces termes sans savoir exactement à quoi cela fait référence. Il va donc falloir déployer une double

49 Notons tout de même que dans le cas des transfiction, les différents supports engagés perdent de leur spécificité au profit de l'unité de la fiction. Ils touchent donc un public moins large.

50 Nous entendons par *traditionnel*, un système de production classique et linéaire qui a fait ses preuves dans le passé et est à l'épreuve aujourd'hui dans la plupart des sociétés de production dans le domaine du divertissement.

dose d'énergie : une première, pour expliquer ce qu'est le transmédia et les avantages que sa forme procure (pour eux en particulier) et ensuite une autre pour expliquer quel est votre projet. C'est un peu comme si vous deviez vendre un film à quelqu'un qui n'en a jamais vu. Il faut donc trouver les comparaisons qui fonctionnent pour chaque partenaire en fonction de son domaine de connaissance : votre explication devra s'adapter, elle changera s'ils sont employés des télécommunications, d'une institution publique, ou d'une entreprise produisant des reportages vidéo.

Il est donc important pour un auteur de transmédia de bien comprendre les enjeux de ce type de création pour les différents acteurs de la production (financeurs, producteurs, diffuseurs, etc.) afin d'avoir les soutiens nécessaires à la réalisation de son projet.

- Principaux cas d'échecs

Dans un premier temps, il me semble important de faire une distinction entre les projets transmédiats qui ont *avorté*, c'est-à-dire ceux qui n'ont jamais pu être diffusés, et ceux qui ont été produits et diffusés, mais ont reçu un accueil très mitigé de la part du public.

Je ne détaillerais que très peu les projets *avortés*, car il est difficile d'évaluer si le non-aboutissement d'un projet est réellement dû à sa particularité transmédia. Cependant, notons qu'un grand nombre de projets transmédiats n'aboutissent jamais à une version finie et diffusable. Seulement 35 %⁵¹ des projets transmédiats financés par le CNC finissent par être diffusés.

Il arrive effectivement qu'un projet transmédia qui semble très intéressant reste à l'état de prototype par manque de moyens, souvent parce que le transmédia fait peur aux différents acteurs nécessaires à sa réalisation⁵². Il en résulte que les auteurs ne parviennent pas, malgré la qualité de leur projet, à rassembler suffisamment de fonds nécessaires à la réalisation d'un projet transmédia ambitieux (qui coûte logiquement plus cher qu'une réalisation sur un média unique). Il serait dans ce cas intéressant de valoriser les atouts d'un projet transmédia et donner suffisamment d'exemples de transmédia prestigieux afin de rassurer les différents acteurs et partenaires du projet. Il est indéniable aussi que le fait de trouver les bons partenaires est lié à un facteur de chance, chance qu'on peut tout de même provoquer, parfois, je l'espère. Par ailleurs, certains n'arrivent pas à terme, car le budget a été mal réparti, ou mal estimé.

Outre ces échecs financiers qui peuvent avoir des raisons multiples, il arrive souvent que les

51 Rapport présenté par Gaetano Stucchi lors du Forum Blanc 2011.

52 Ce fut le cas du projet « *Net Quest* », vous trouverez à ce sujet un article sur mon site : karleen.fr

particularités transmédias du projet posent des problèmes organisationnels.

Il arrive souvent qu'un projet transmédia nécessite le partenariat de plusieurs sociétés respectivement spécialisées dans le jeu, le film, et autres médias nécessaires au projet. Cependant, l'entente entre les entreprises n'est pas évidente, les désaccords et les différentes manières de travailler creusent le fossé entre ces entreprises auteurs du transmédia, menant le projet à sa perte.

Par ailleurs, certains projets parviennent à être réalisés et diffusés, mais ne rencontrent pas le succès voulu. Les raisons de ce type d'échecs peuvent être très nombreuses. Nous n'évoquerons donc que les échecs apparemment liés à des spécificités transmédias du projet.

Premièrement, comme nous l'avons noté plus haut, certains projets n'ont pas la matière suffisante pour devenir transmédia. C'est ce dont témoigne dans son livre Nuno Bernado, auteur du transmédia « *Sophia's Diary* » : « *I'll invariably meet a few film script who will tell me they have an amazing script [...] In many case, I will find they have already been turned down by all the other media gatekeepers.[...] in a large majority of cases, these previously rejected script would also not form the basis for a good transmédia series. [...] The point is, there are projects that make good movies and projects that make good documentaries, but not all of them make for good transmédia projects* »⁵³. Pourtant, on peut voir ces derniers temps une tendance générale à penser que le domaine du *web* est une sorte de *no man's land* dans lequel il est possible de diffuser tout projet transmédia. C'est en partie le cas, car Internet n'a pas de *gardien* ce qui permet facilement d'auto-diffuser un projet, cependant diffuser un projet à la fois sur le *web* et sur un média numérique quelconque ne garantit en aucun cas la réalisation d'un projet réellement transmédia, ni même d'un projet intéressant.

De plus, les transfictions nécessitent de faire le bon compromis entre l'intérêt immersif et subversif de la fiction proposée et la communication du projet envers le public. Il est aussi parfois délicat d'adapter ce type de transmédia à n'importe quelle cible, car le mode de jeu particulier qu'il propose restreint l'accessibilité du projet.

Cette difficulté de communication se retrouve souvent dans les ARG, comme ce fut le cas de l'ARG autour de l'exposition Monet, réalisé par Faber Novel⁵⁴. En effet, le site de l'exposition a accueilli de très nombreux visiteurs, mais le nombre d'inscrit au jeu est proportionnellement très faible :

53 Nuno Bernardo, *The Producer's Guide to Transmedia: How to Develop, Fund, Produce and Distribute Compelling Stories Across Multiple Platforms* (CR Entertainment Ltd, 2011). p. 14. « *Je rencontre toujours quelques scénaristes qui me disent qu'ils ont un scénario incroyable [...] Dans de nombreux cas, ils ont déjà été rejetés par tous les autres gardiens des autres médias. [...] Dans une grande majorité des cas, ces scénarios précédemment rejetés ne feraient pas non plus la base d'une bonne série transmédia. [...] Le fait est qu'il y a des projets qui font de bons films et projets qui font de bons documentaires, mais tous ne font pas de bons projets transmédias.* »

54 Agence qui a pourtant une bonne expérience des fictions transmédia. ARG réalisé en 2011.

« Au total, le site (toutes versions confondues) a fait l'objet de 2 536 851 visites par 1 859 627 visiteurs uniques, entre le 17 septembre 2010 et le 20 février 2011 [...] pour la première période, entre le 23 septembre 2010 (date de lancement de la première énigme) et le 21 décembre 2010 [...], on compte un total de 546 joueurs inscrits et de 47 joueurs actifs.

Le 20 février 2011, soit deux mois après la mise en ligne de la nouvelle version du jeu, on compte un total de 1356 joueurs inscrits et de 149 joueurs actifs, soit, 810 nouveaux inscrits, et surtout 102 nouveaux joueurs actifs. »⁵⁵ Pour expliquer cela, le rapport cible de nombreux problèmes parmi lesquels : le côté factice du scénario a semblé trop rapidement évident aux joueurs, et surtout il n'était pas interactif et les joueurs, par leurs actions, n'avaient pas la possibilité de le faire évoluer. Le jeu était trop court et l'histoire n'avait aucune fin concrètement identifiable. De ce fait, les rares joueurs étaient déçus, ils attendaient la suite et ne comprenaient pas la finalité de l'événement. Par ailleurs, le jeu a débuté trop tard après l'ouverture de l'exposition Monet et le lien entre l'exposition Monet et l'ARG « *Monet numérique* » n'était pas clairement identifiable. Un déséquilibre de qualité concernant les contenus des différents médias liés au site a discrédité le jeu. Par ailleurs, le site manquait de mises à jour, notamment dans sa rubrique *news*. Les réseaux sociaux utilisés pour le jeu peinaient à rediriger les joueurs vers le site Internet du jeu. L'accès au forum du jeu était secret (découverte nécessaire de l'URL⁵⁶ et du mot de passe). Pour finir, les joueurs n'ont pas immédiatement compris quel était le public cible du jeu (peut-être en raison de la charte graphique peu ciblée à l'exception des logos).

Les ARG sont des transmédias un peu particuliers, issus des jeux de rôle, ils demandent un investissement du public très important. De plus, ils intéressent généralement une cible caractéristique qui a déjà l'habitude de pratiquer les jeux vidéo, et les jeux de rôle sur table et même en grandeur nature, comme peuvent en témoigner les résultats de l'analyse de « *Ghost Invaders* »⁵⁷.

55 Camille Jutant et al., *Etude Sur Les Enjeux Des Dispositifs Numériques Pour L'exposition Monet* (Paris, 2011).

56 *Uniform Resource Locator*, c'est-à-dire l'adresse du site Internet.

57 Vous trouverez au chapitre III, partie B, 4, la méthodologie concernant l'analyse des données de « *Ghost Invaders* ».

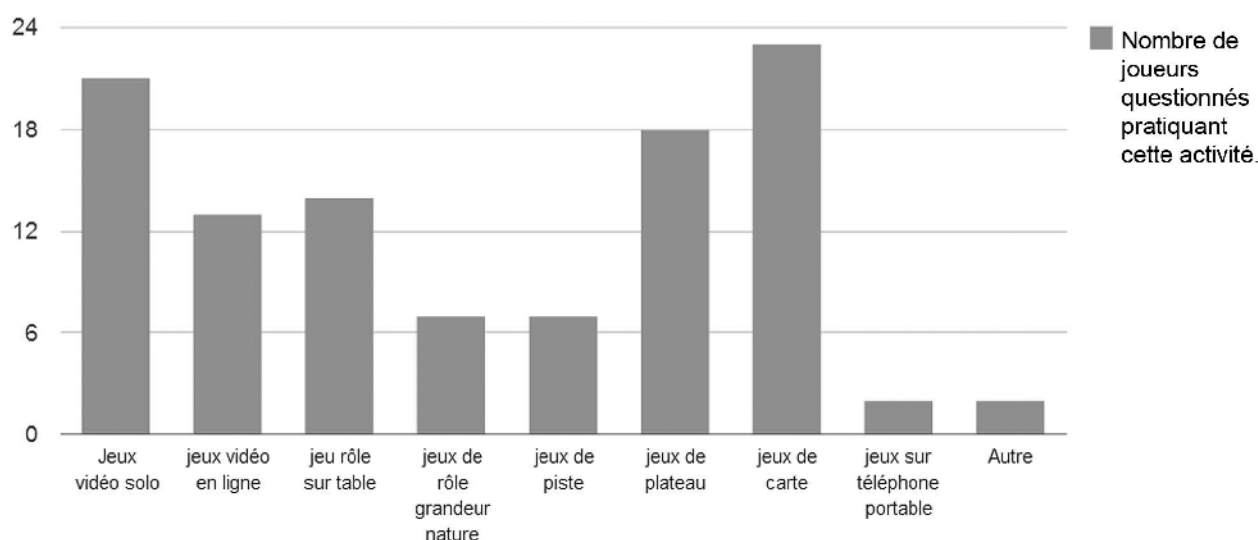


Illustration 9: Pratiques ludiques des joueurs de « Ghost Invaders » questionnés.

Par conséquent, il est important de prendre en compte le type de public qui est attiré par un transmédia de type ARG. Dans « *Ghost Invaders* », nous voulions à l'origine attirer les 15-25 ans d'île de France. Avec le recul, il apparaît évident aujourd'hui que c'est un public trop vaste, il y a plusieurs genres de 15-25 ans. Par conséquent, il aurait fallu se renseigner davantage sur ce public, connaître ses préférences musicales ou graphiques, par exemple, pour réaliser une fiction adaptée à ses goûts. Si nous avions pris le temps de mener cette étude avant la création du projet, il est certain que le concert d'introduction n'aurait pas été fait par Canardo, car il se trouve que le public qui écoute ce genre de musique, même s'il est dans la tranche d'âge que nous voulions motiver, n'est globalement pas le même que celui qui aime les jeux de rôle.

Ainsi, lorsqu'il s'agit d'un ARG, il est important de savoir que le type de public est déjà en partie défini par le fait même que la fiction soit de type ARG.

Il n'y a donc pas encore de modèle, mais de nombreuses solutions apparaissent. Il semble s'agir maintenant de trouver le juste équilibre notamment en s'appuyant sur l'étude de différents projets transmédiés en échec ou très réussis.

- Licences⁵⁸ et droits d'auteur pour le transmédia.

Actuellement, les systèmes de licences et de franchises du domaine du divertissement sont plutôt adaptés à des productions uni-média. Je ne suis pas une spécialiste du domaine juridique, néanmoins, il me semblait important de prendre en compte ces difficultés inévitables du transmédia.

Je vais donc, dans cette partie, tenter de décrire très simplement les principaux problèmes de licences et franchises soulevés par le transmédia. Il s'agira d'une description simplifiée, mais qui permettra de pointer du doigt une difficulté juridique posée par le transmédia qui ne peut pas être ignorée pour quiconque souhaiterait créer un tel projet.

Dès 2001, Frédérique Asseraf-Olivier écrivait au sujet des projets multimédias « *Pour certains, le cadre juridique classique, tel qu'il existe encore aujourd'hui, paraissait totalement inadapté et tout bonnement inapplicable. Pour d'autres, la majorité sans doute, la réglementation devait être modifiée afin que soient levés les obstacles juridiques identifiés comme de nature à nuire au développement des nouvelles technologies de l'information. En tout état de cause, le multimédia apparaissait au plus grand nombre, soit comme le produit de non-droit, soit comme l'objet d'une introuvable réglementation.* »⁵⁹ Il en est de même actuellement avec les créations transmédiats.

La première difficulté vient du fait que les différents supports de fiction formant l'œuvre transmédia (jeu, film, etc.) ne sont pas soumis aux mêmes systèmes juridiques. De plus, actuellement les producteurs, de même que les entreprises sont généralement spécialisés dans un seul type de création. En effet, les sociétés de distributions comme les producteurs sont des structures cloisonnées ; certaines s'occupent de musique, d'autres de cinéma, etc. Alors faudrait-il trouver un diffuseur et un producteur qui travaillent avec différents domaines de créations ? Ou bien en faire collaborer plusieurs *via* un même contrat ? De plus, habitués aux productions uni-média, la plupart sont réticents à l'idée de prendre en charge un projet transmédia complexe⁶⁰.

Il sera très difficile, avec les lois actuelles, d'établir un contrat de licence adapté à cette forme de création. Il existe différents types de contrat de licence, mais tous définissent certains points indispensables tels que : l'identification des parties (comme pour tout contrat), la durée du contrat, les territoires d'exploitation (qui peuvent varier suivant les différents supports du transmédia) et le

58 Une licence est une autorisation d'exercer une activité économique ou réglementée. (Larousse) Le contrat de licence est donc celui par lequel le propriétaire d'un projet (le producteur généralement) donne à un autre (le licencié) le droit de reproduire et de commercialiser le projet. Ce droit peut être exclusif ou non.

59 Frédérique Asseraf-Olivier et Éric Barbry, *Le droit du multimédia : du CD-Rom à l'Internet* (Presses Universitaires de France, 2001).

60 Nous reviendrons sur ce point à propos de l'organisation au sein des structures pour produire un transmédia.

régime juridique applicable. Par exemple, droit français, droit du cinéma ou du jeu, sachant que le cinéma et le jeu vidéo⁶¹ ne sont pas soumis aux mêmes systèmes juridiques. Seront définies aussi les différentes exploitations pour lesquelles les supports de la fiction ne seront pas forcément soumis aux mêmes exigences, ainsi que les éventuelles redevances⁶², exportations (ventes à l'étranger, mise en place de séries de produits à coût réduit, etc.) et les droits voisins⁶³.

En tant qu'auteur, créateur de transmédia, il est important, sans être spécialiste, d'être renseigné sur les difficultés juridiques que peut poser un projet transmédia. Par ailleurs, il est possible d'imaginer que les difficultés juridiques permettront aussi des contournements créatifs.

Outre les difficultés posées pour les licences, le transmédia soulève aussi des problèmes par rapport au droit d'auteur. En effet, généralement, une réalisation transmédia nécessite de nombreuses compétences dans différents domaines de création (BD, jeu); cela implique souvent la collaboration de plusieurs spécialistes issus chacun d'un de ces domaines. Par conséquent, il y aura non pas un, mais plusieurs auteurs à l'origine du transmédia. Il faudra donc définir le statut de ces auteurs (collectif, co-auteurs, etc.).

Le droit d'auteur français est lié notamment au code de la propriété intellectuelle et au droit moral⁶⁴. Le code de la propriété intellectuelle est basé sur le principe de l'originalité, l'empreinte de l'artiste⁶⁵, et le droit moral, assez fort en France⁶⁶, protège l'intention et la volonté de l'artiste sur son œuvre. Un auteur peut utiliser son droit moral pour empêcher, par exemple, une exploitation de son œuvre sur un support donné. En France, ce droit moral est perpétuel et inaliénable. Cependant, lors d'une conférence, Yves Bismuth⁶⁶ nous expliquait que le droit moral est simplement du bon sens, que, généralement, tant que l'harmonie de l'œuvre est conservée, qu'elle n'est pas dénaturée, le droit moral n'a pas lieu de s'appliquer. Mais ce n'est pas forcément évident dans un transmédia, car le principe même de changement de support modifie la nature de l'œuvre initiale. Dans le cas d'une œuvre non écrite de base pour un transmédia, ce sera difficile de ne pas dénaturer l'œuvre en la déployant sur plusieurs supports, il faudra donc continuellement jongler entre respect et originalité.

61 Concernant le jeu vidéo, le droit est extrêmement récent et même dans certains cas pas fini.

62 Par exemple, pour un enregistrement musical, en contrepartie des droits d'exploitation des enregistrements qui lui sont cédés, le licencié verse au producteur une redevance sur chaque exemplaire vendu.

63 Sachant qu'il faut prévoir dans le contrat les applications de la fiction qui n'étaient pas prévues, où n'existent pas encore.

64 Le droit moral n'existe pas en Angleterre par exemple, où les lois sont faites pour protéger l'intégrité du bien culturel (l'œuvre) plus que la volonté de l'auteur.

65 C'est à partir de l'originalité qu'on définit tout droit d'auteur en France. De plus, tout ce qui n'est pas écrit n'existe pas et tout ce qui est écrit est d'interprétation restrictive : ce qui n'est pas daté ou détaillé clairement devient caduc en cas de litige.

66 Conférence « *La chaîne des droits* », Forum Blanc 2011, Grand-Bornand.

Actuellement, le droit spécifiquement transmédia ou même de manière plus générale, cross-média, n'existe pas encore, mais s'il existait, il serait probablement une déclinaison de droits déjà appliqués pour d'autres produits culturels ou de divertissement. Il semble aussi possible de se rapporter au droit applicable au multimédia pour résoudre la plupart des problèmes de droit transmédia. Le problème du droit en transmédia ne vient donc pas des lois en elles-mêmes, mais du fait qu'il faille déterminer quel droit appliquer puis comment exploiter ces droits : en considérant le projet comme une succession d'œuvres multiples ou comme une œuvre unique, mais multi-supports. Il semble donc utile d'étudier chaque transmédia individuellement et d'identifier les différents besoins et d'appliquer les lois qui y correspondent.

Par rapport à cette dernière remarque, il semblerait judicieux de considérer différemment les trois types de transmédia. Effectivement, les supports d'un transmédia à média maître inaltérable devraient probablement être traités juridiquement comme des œuvres séparées, tandis qu'une transfiction gagnerait à être envisagée comme une création unique. Quant aux transmédias à média maître altérable, ils nécessiteraient probablement une solution hybride, par exemple, en considérant le média maître comme une œuvre à part et les médias secondaires comme un ensemble multi-supports.

Si le transmédia reste un objet juridique complexe, il ne semble pourtant pas être un objet du non-droit, mais plutôt une œuvre multi-supports faisant appel à du *multi-droits*. Pour conclure, avant de se lancer dans la réalisation d'une fiction transmédia, il apparaît important d'avoir un soutien juridique efficace et compétent sur les différents droits du domaine du divertissement.

- Un prototype créatif et unique.

Comme l'a écrit Pierre-Jean. Benghozi « *Contrairement à d'autres biens industriels, un film est tout d'abord un prototype.* »⁶⁷ En effet, même s'il peut s'agir d'un produit de grande consommation, un film n'en demeure pas moins une œuvre unique. C'est-à-dire que même si un modèle de production peut être similaire pour différents films, chaque film peut avoir ses propres particularités de réalisation. Il en est de même pour un transmédia, qu'il s'agisse d'un projet de grande ampleur ou non, il peut être une œuvre unique.

C'est le cas de toute production impliquant une certaine création artistique. Le transmédia, tout comme un film doit être considéré comme une création qui fait appel à plusieurs registres : celui de la consommation (la façon dont le public va explorer ce produit culturel ou de divertissement), de

⁶⁷ Pierre-Jean Benghozi, *Le cinéma : entre l'art et l'argent* (Editions L'Harmattan, 1989). p35.

la communication (la façon dont le transmédia va être présenté au public : comment va-t-on transmettre un univers et une histoire) et celui de la création d'une œuvre (comment les auteurs vont réaliser ce projet unique). En cela, le transmédia doit pouvoir être créé *via* des systèmes productifs classiques et systématiques sans que cela ne l'empêche d'être un prototype unique et créatif de par son sujet et sa mise en œuvre (la façon dont il est réalisé, son design, etc.). Un transmédia n'est pas un produit de consommation reproductible à l'identique, c'est une œuvre unique demandant l'implication et la participation d'auteurs-artistes. C'est ce qui fait son intérêt, mais aussi ce qui rend « *difficile le contrôle de la production à cause du déséquilibre entre les aspirations “artistiques” et les nécessités “gestionnaires” (Gil et Spiller, 2007) »*⁶⁸.

Néanmoins, tout comme dans le cas d'un film, il semble possible d'envisager des modèles de production qui pourraient s'adapter au genre transmédia notamment en observant les similitudes entre les réalisations de différents transmédiés. Nous verrons d'ailleurs dans la suite que des ébauches de modèles de production transmédia se créent.

68 Romain Gandia, Dirigée par Mothe Caroline, et Brion Sébastien, “L’organisation du processus d’innovation pour créer et s’approprié de la valeur : une application aux secteurs du jeu vidéo et de l’animation.” (ESC Chambéry, 2010). p. 10.

2. L'exemple de « *Ghost Invaders* »⁶⁹ : quelles structures pour sous-tendre la création transmédia ?

Dans cette partie, au travers d'un exemple d'ARG⁷⁰ nous observerons les différentes étapes de la chaîne de production d'un projet de création et de recherche, soutenu et financé par de nombreux partenaires. Nous verrons donc quelles structures juridiques, financières et organisationnelles ont permis la création de l'ARG « *Ghost Invaders* ».

Il me semble important d'insister, une fois de plus, sur le fait qu'il s'agit ici d'un retour d'expérience, et non d'un état de fonctionnement de spécialiste de la production. Cependant, même si vous êtes juriste, producteur, ou diffuseur, ce retour d'expérience vous permettra certainement d'aborder des questionnements liés à votre spécialité *via* un autre point de vue.

a. Génèse de « *Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique* ».

Ce projet est né de plusieurs rencontres. En 2008, Edwige Lelièvre, amie et collègue, rencontre les responsables de la Basilique de Saint-Denis pour laquelle elle réalise dans le cadre de son Master 2 une reconstitution d'architecture en 3D d'un bâtiment anciennement annexe à la Basilique : la rotonde des Valois. Par ailleurs, à cette même période, les administrateurs de la Basilique de Saint-Denis font face à un constat : il y a de très nombreux visiteurs chaque année, mais très peu de jeunes (15-25) non captifs⁷¹ et assez peu de personnes résidant en île de France. À la suite de ces observations, les responsables du monument ont suggéré de mettre en place un jeu, comme une borne ludique, qui pourrait rendre la visite de la Basilique plus attrayante pour les jeunes. Ils parlèrent donc de cette envie à Edwige, mais dans un premier temps, rien ne se concrétisa, car l'idée d'une borne comportait un inconvénient majeur : elle rendrait peut-être la découverte des lieux plus dynamique, mais avec le risque que les visiteurs restent les yeux rivés sur un écran durant toute la visite.

En février 2010, lors des séminaires de mon groupe de recherche, je fis une présentation de ce qu'était un ARG, Edwige vint me voir à la fin de mon exposé : il lui semblait, à juste titre, qu'un ARG pourrait être une réponse efficace au problème d'audience du monument. Le projet « *Ghost Invaders : Les mystères de la Basilique* » était né.

Il a fallu un peu de temps pour expliquer aux responsables de la Basilique ce qu'était un ARG et

69 Voir la description de cet ARG, Chapitre III, partie B.

70 *Alternate Reality Game* soit jeu à réalité alterné, se référer au chapitre I, partie B, 3.

71 On désigne par public non captif des jeunes qui ne viennent pas malgré eux emmené par les parents ou autre institution éducative, de loisir, etc.

pour leur permettre de saisir les avantages que cela représentait pour eux. Nous avons eu la chance qu'ils aient l'esprit assez ouvert et curieux pour avoir envie de se lancer avec nous dans ce projet. Notons, par ailleurs, qu'il semble très important que les partenaires (ou futurs partenaires) aient bien compris le concept de transmédia, car c'est eux qui devront par la suite réexpliquer le projet à d'autres éventuels partenaires ou à leurs responsables. Dès le départ du projet, nous avons donc un partenaire fort, très impliqué et motivé pour réaliser ce projet avec nous, cependant ce premier accord était un accord tacite, un soutien non-officialisé.

b. Communiquer, budgéter, planifier.

Avant d'officialiser les choses, nous avons dû passer par une phase de préparation, pour cela, la première chose indispensable est un petit document de présentation qui résumera en deux ou trois pages le principe du projet. Bien entendu, ce document sera amené à évoluer durant toute la mise en place de l'ARG, car sa présentation devra inclure les modifications issues des choix que nous faisons⁷².

En octobre 2010, sur les conseils de messieurs Monod et Santos (administrateur et administrateur adjoint de la Basilique de Saint-Denis) et armées de notre document de présentation nous avons commencé à discuter du projet avec de nombreuses personnes susceptibles d'être intéressées (ou de connaître des gens intéressés) par notre initiative. C'est ainsi que nous en avons parlé avec différents services de la ville de Saint-Denis.

Lors de cette première étape de discussion et d'information autour d'une initiative, il est important de préparer les gens. C'est-à-dire, non seulement de les sensibiliser au principe d'un l'ARG, mais surtout mettre en avant les intérêts de ce projet pour eux. Il faut donc se renseigner suffisamment afin de voir quels pourraient être les avantages du projet de leur point de vue à eux. Nous avons souvent eu la surprise de constater que les éventuels partenaires, en découvrant notre initiative, y voyaient tous des intérêts différents auxquels nous n'avions souvent même pas pensé. Ces discussions permettent aussi d'avoir un premier aperçu des éventuels soutiens financiers, et des possibilités techniques et logistiques pour le projet.

C'est d'ailleurs lors de cette phase de préparation que nous avons découvert la charte entre notre université (Paris 8) et la ville de Saint-Denis. Cette charte tend notamment à renforcer le partenariat culturel déjà existant, et avance pour cela plusieurs propositions :

« - *Promouvoir les activités culturelles de l'université dans la ville et celles de la ville à l'université*
- *Inciter les étudiants à exprimer leurs travaux pratiques sur le territoire de la ville ;*

⁷² Vous pouvez consulter ce document de présentation en annexe.

- faire connaître la politique culturelle et patrimoniale de la ville aux étudiants, enseignants et personnels de l'université ;

- faire de l'université Paris 8 un lieu de ressources pour les acteurs culturels de la ville et réciproquement. »⁷³

Ce document et nos différentes rencontres avec du personnel (notamment avec Mr Gagnet, responsable du service enseignement secondaire et supérieur de la ville et Mme Dupuy Verrier, directrice des affaires culturelles) nous ont permis de comprendre à notre tour quels étaient les besoins de ces éventuels partenaires et de saisir dans quelles mesures notre projet permettrait de répondre à leur demande. Nous nous sommes rapidement rendu compte que notre projet s'inscrivait tout à fait dans ce que souhaitait valoriser la charte. Cela n'avait évidemment pas échappé à Frédéric Gagnet qui nous a aussitôt suggéré d'étendre un peu la cible de notre ARG en proposant un jeu qui donnerait aussi envie aux étudiants, aux enseignants de Paris 8 et même à tous les Dionysiens de découvrir un peu mieux les richesses culturelles de leur ville. Bien entendu, tout cela semblait très alléchant, mais ne courions-nous pas le risque de diluer un peu trop notre projet en tentant de le rendre attrayant pour tous et qu'il ne soit au final adapté à personne ? Est-il envisageable de faire jouer au même jeu une vieille retraitée fatiguée et un jeune dionysien suractif, ou est-ce simplement une belle utopie ?

Cette phase de la mise en place d'un projet est intéressante, car elle permet de rencontrer des gens de différents domaines, de leur parler d'un projet et d'avoir leurs impressions sur celui-ci. Globalement, nous avons de très bons retours sur notre initiative, et chaque personne proposait quelques modifications ou apportait de nouvelles idées au projet. Il n'était pas question d'accepter toutes les propositions, ou mises en garde, mais il était important d'en tenir compte. Cette phase de préparation permet de mettre en place les contours du projet, d'avoir une idée plus précise de notre cible, du territoire à impliquer, du genre d'occupation des lieux qu'il est possible de mettre en place, etc.

C'est ainsi que, sur les incitations des élus et du personnel de la ville de Saint-Denis, nous avons décidé d'étendre le projet à tout le centre-ville, sans nous limiter à l'occupation de l'espace de la Basilique. Nous avons envoyé une lettre d'intention à la municipalité de Saint-Denis afin de lancer officiellement le projet. Nous avons aussi commencé à entrer en contact avec d'éventuels investisseurs privés.

73 Extrait de la charte entre l'université Paris 8 et la ville de Saint-Denis.

- Budget et planning :

Tandis que la phase de préproduction se poursuit, il est indispensable de créer un budget et un planning prévisionnels, car aucun partenaire ne peut soutenir notre initiative sans ces documents. Dans notre cas, nous avons fait deux propositions : un budget à 40 000 € pour un *petit* ARG, celui que nous souhaitions faire initialement, et un autre à 220 000 € qui correspondait au projet répondant à nos folies créatrices et aux exigences (et éventuels besoins) que nous avons identifiées chez les partenaires, ou futurs partenaires⁷⁴.

Réaliser un budget demande d'avoir une vision d'ensemble assez précise du projet notamment des médias et des technologies à utiliser. Nous avons donc commencé à imaginer quels seraient les différents médias, et les supports nécessaires à leur mise en place. Nous avons une vague idée d'un *pitch*⁷⁵ de départ, mais pas encore de scénario complet. À mesure que nous faisons le budget, nous devons éclaircir les points d'ombres et faire des choix aussi bien matériellement qu'au niveau du personnel. Dans ce budget, nous devons indiquer le montant de la participation souhaitée et estimée de chaque futur partenaire. C'est pour cela qu'il est indispensable d'avoir eu une première discussion avec ces éventuels partenaires afin de mettre des sommes qui correspondent à leur investissement potentiel. C'est en travaillant sur les plannings et budgets que nous avons décidé de cibler plus clairement les 15-25 ans. Nous savions que c'était une cible difficile, mais comptions sur le potentiel immersif et subversif de l'ARG pour toucher la cible.

Nous nous sommes aussi interrogés sur la communication autour du projet. Il nous semblait intéressant d'utiliser quelque chose de différent, d'expérimenter une communication discrète qui ne viendrait pas briser l'immersion proposée aux joueurs.

- Communication

Pour expérimenter cette communication particulière visant à protéger l'immersion, nous avons imposé à nos partenaires un silence complet sur le projet, c'est-à-dire aucune communication autour du projet tant qu'il n'était pas commencé. Nous avons aussi demandé à nos partenaires de ne pas s'associer publiquement au projet tant qu'il n'était pas fini. Nous ne voulions pas que le projet soit identifié comme un jeu soutenu par la ville et les monuments nationaux, ou même un grand nom de la télécommunication, car ce genre de jeu estampillé « partenaires prestigieux » ne nous semblait pas adapté à la cible et à l'aspect *border line* que nous voulions donner au projet. Quel jeune de 15-25 a envie de jouer à un jeu organisé par sa mairie ?

74 Vous trouverez ces deux budgets prévisionnels en annexe.

75 Résumé en quelques phrases d'un scénario.

Pour cela, le projet avait même deux noms : pour les partenaires et durant toute la pré-production il a été nommé « *Les Mystères de la Basilique* », mais il a été diffusé pour le public sous le nom de « *Ghost Invaders* ». Cela permettait d'éviter d'éventuelles fuites d'informations.

Le fait que nous soyons un projet de recherche nous permettait aisément ce genre de risque, car nous n'avions pas d'obligations de réussite financière ou d'audience. Néanmoins, ce fut probablement une des plus grosses *erreurs* du projet. Cependant, il nous tenait à cœur de pouvoir tenter cette expérience.

Ainsi, comme dans « *Monet Numérique* », nous voulions, dans « *Ghost Invaders* », laisser les origines du jeu invisibles, de manière à ce que le jeu garde son aspect immersif et *borderline*. Par conséquent, il n'y a eu aucune communication sur le jeu en amont de celui-ci puisque l'élément réel déclencheur de de l'intrigue fictionnelle n'avait pas eu lieu⁷⁶. Évidemment, cela a créé des difficultés concernant la visibilité du jeu, d'ailleurs quelques personnes présentes à la remise des prix nous ont fait part de leur regret de ne pas avoir eu connaissance de l'existence du jeu avant sa fin...

Malgré ces problèmes de communication, le projet en lui-même a reçu un accueil favorable du public, d'ailleurs, on peut remarquer sur le schéma ci-dessous que la majorité des joueurs questionnés ont rejoint le jeu sur les conseils d'un ami (ou famille) ce qui laisse supposer que les participants inscrits ont apprécié le jeu.

Comment avez-vous connu « *Ghost Invaders* » ?

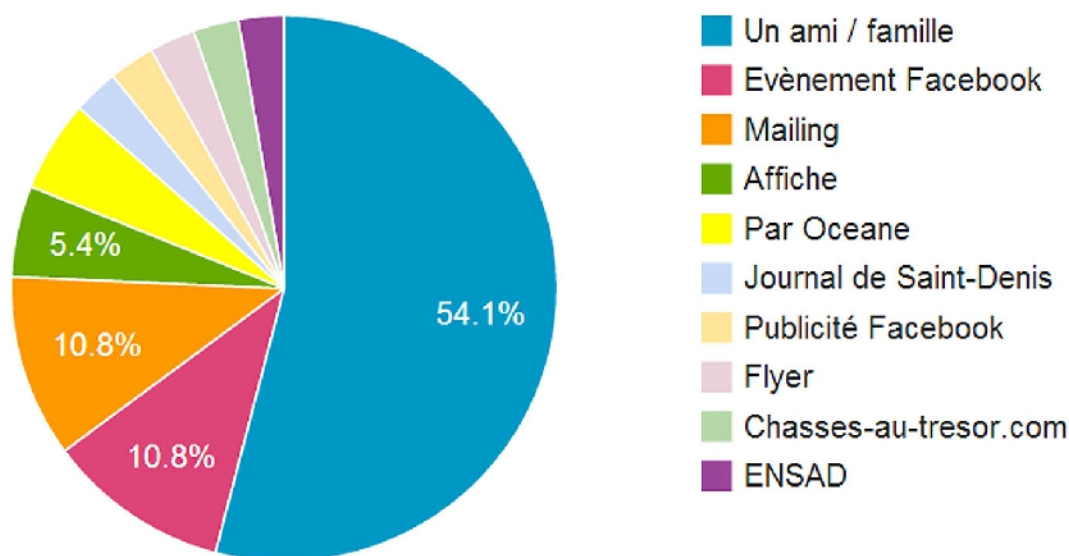


Illustration 10: Répartition des joueurs questionnés pour : comment avez-vous connu « *Ghost Invaders* » ?

⁷⁶ L'élément réel est le concert interrompu de Canardo, voir chapitre III, partie B.

Concernant les différents partenaires, il me semble important de distinguer les partenaires scientifiques (Labex, INREV, Université Paris 8) et de *pilotage* (unité d'archéologie, musée d'Arts et d'Histoire, Basilique), c'est-à-dire ceux qui ont assisté notre création, et les partenaires exclusivement financiers⁷⁷.

Face à d'éventuels financeurs très enthousiastes, qui nous incitaient toujours à étendre le projet, nous pensions pouvoir rassembler l'argent relativement facilement. Cependant, lorsqu'on en arrive là, nombreuses sont les personnes qui veulent *absolument* le voir se réaliser, mais nous conseillent chaudement de demander de l'argent plutôt à leur voisin. C'est ainsi que dans un premier temps, chacun se renvoyant la balle, nous nous heurtions à la réalité financière de la vie.

C'est en septembre 2011 que la première institution nous a soutenues officiellement. Il s'agissait du Centre des Monuments Nationaux *via* leur appel à projets « *Monuments et Imaginaire* ». Cet accord officiel des monuments nationaux était indispensable au projet, car sans cela nous n'avions tout simplement pas le droit de placer des dispositifs numériques artistiques dans la Basilique de Saint-Denis, ou d'y faire venir des musiciens, donc le projet ne se serait pas fait. Mais en plus de leur accord pour réaliser nos folies créatives, ludiques et immersives dans le monument ils nous finançaient à hauteur de 10 000 euros.

Dès que nous avons eu ce premier soutien officiel, une bonne partie des autres partenaires institutionnels, encore un peu hésitants, suivirent. La recherche de financement fut la partie la plus astreignante, car elle donne vaguement l'impression de mendier. Ce fut aussi la plus longue ; il faut convaincre puis insister encore et encore. De plus, les financeurs pour des raisons politiques ou diplomatiques sont toujours d'apparence absolument intéressés par le projet, mais ils ne savent plus vraiment à quel point ils le sont à partir du moment où il faut le financer. Notons aussi que certains partenaires décident de mettre à disposition du matériel ou des services pour le projet.

L'appel à projets Labex.

Dans notre cas, « *Ghost Invaders* » est un projet de création, mais aussi de recherche, nous avons donc sollicité le soutien du Laboratoire d'excellence H2H en répondant à leur premier appel à projets. « *Ghost Invaders* » est aussi un outil d'expérimentation scientifique et artistique permettant de questionner et supporter des thèmes de cette recherche et de celle de ma collègue Edwige Lelièvre⁷⁸. Le soutien du Labex a été très important, il nous a notamment permis de mener dans de

⁷⁷ Notons que certains partenaires scientifiques et de pilotage nous ont aussi apporté un grand soutien financier.

⁷⁸ Edwige Lelièvre, sous la direction de Marie-Hélène Tramus, « Des jeux de rôle en ligne tridimensionnels aux jeux à réalité alternée : expérience esthétique, création et expérimentation » (Paris 8, 2012).

bonnes conditions le travail d'analyse à l'issue du projet.

Concernant les appels à projets moins spécifiques, il faut être observateur et voir à quel appel peut correspondre le projet. La difficulté pour un ARG, ou plus généralement un transmédia, c'est qu'il s'agit d'un projet hybride. On pourra difficilement prétendre à une subvention spécifiquement créée pour un jeu, une série ou un film, même si notre ARG est tout cela à la fois. Ainsi un transmédia ne correspondra pas à la plupart des appels à projets classiques.

Même s'il s'agissait pour nous avant tout d'une création artistique, ce projet demeurerait aux yeux du jury une œuvre hybride, ni vraiment film, ni vraiment jeu.

Par ailleurs, il nous a fallu présenter le projet de différentes manières, suivant les intérêts que semble montrer l'appel. On montre donc le projet sous son aspect le plus attrayant pour une demande spécifique. Il s'agirait presque d'un exercice de style, néanmoins il est important de ne pas devenir mensonger, mais aussi de ne pas diluer ou modifier le projet pour le faire correspondre à un appel. Il faut rester soi-même.

Cependant, un ARG est une production hybride quant aux médiums de création impliqués : jeu, film, installation, site Internet ? On pourrait donc croire qu'un tel projet permet de demander une assez grande variété d'aides, et c'est le cas. Mais, toujours avec le risque d'être un peu à la limite de ce qui correspond aux attentes du jury et de grandes chances de se voir rejeté avec comme commentaire : « Intéressant, mais hors sujet ».

Conventions de partenariat.

Dans la plupart des cas, pour officialiser le soutien d'une institution, nous avons dû rédiger des conventions de partenariat. Il s'agit d'un document officiel qui décrit l'engagement réciproque des différents partenaires. La rédaction et la validation du document par les différents partenaires prennent beaucoup de temps. Dans notre cas, pour chaque partenaire-financeur, nous avons dû faire une convention impliquant plusieurs entités :

- Le partenaire qui est différent sur chacune de nos conventions.

- L'université Paris 8, étant donné que nos recherches, et notre laboratoire de rattachement sont de l'université. Or, ce projet est bien un projet de recherche du groupe de recherche INREV (Images Numériques et Réalité Virtuelle) de l'université Paris 8.

- Les auteurs et l'association des Doctorants en Arts de Paris 8.

Les auteurs sont une entité toujours présente sur nos conventions, car le projet « Les Mystères de la Basilique - Ghost Invaders » est aussi un projet artistique (le terme d'auteur désigne ma collègue et moi-même). Il nous tenait à cœur d'être placé en tant qu'auteur de ce projet, car nous ne voulions pas que l'ARG devienne un simple jeu immersif, ou seulement un outil d'expérimentation. Nous voulions que ce projet ludique et de recherche soit aussi une œuvre expérimentale, une création d'auteurs.

L'association des Doctorants en Arts de Paris 8, dont nous étions membres, soutenait aussi le projet. Son statut d'association nous permettait, par exemple, d'acheter du matériel dans l'heure même en cas de besoin, d'embaucher des stagiaires (avec possibilité de gratification), des intermittents (via le système GUSO), des freelances, et autres contractuels (grâce aux chèques emplois associatifs).

De plus, compte tenu de la nature de notre projet : un ARG, il était indispensable de pouvoir être très réactif. Il fallait être en mesure de répondre aux attentes ou aux questionnements des joueurs, parfois en créant à la volée un site Internet (en moins de 24 h, car c'est le temps maximum pendant lequel les community managers pourront détourner l'attention de nos joueurs). Dans une telle situation, l'aide de l'association nous était précieuse, car même petite, elle pouvait être immédiate. À l'inverse, les fonds liés au laboratoire sont plus difficilement utilisables, car il faut passer par les marchés de l'université pour acheter le moindre boulon. Or, cela restreint notre choix matériel à certaines marques et demande aussi plus de logistique du fait du délai plus important (passage de bon de commande, transit dans plusieurs services, puis délais de livraison, *via* le service courrier de l'université, etc.). Avec une telle procédure, il nous était impossible de payer un hébergement de site dans la minute pour répondre en urgence à une suspicion des joueurs, etc.

Nous reviendrons sur l'importance de la réactivité de l'équipe-auteur dans une partie ultérieure.

d. Création, production, diffusion.

Nous avons déjà abordé les étapes de création de production et de diffusion du projet lors de sa description au chapitre III, partie B. Cependant, je souhaite ici faire un point sur les aspects organisationnels et fonctionnels de ces étapes.

Évaluer ce qu'on a le droit de faire ou pas.

L'ARG « *Ghost Invaders* » est un jeu qui prend place dans un espace physique, la ville de Saint-Denis. Or, l'espace public est sujet à différentes réglementations ; il est donc important de se renseigner rapidement sur ce qu'on a le droit de faire ou pas dans l'espace public. Par exemple, dans « *Ghost Invaders* », il a fallu prévoir, plusieurs semaines en avance, les besoins en terme de sécurité nécessaire pour le concert d'introduction du projet : avertir les forces de l'ordre, les médiateurs de nuit, envisager un renfort de sécurité *via* des prestataires privés, organiser avec la ville l'extinction d'une partie des lumières de la place, etc. ; mais aussi prévoir, par rapport à l'interruption programmée du concert par les fantômes, les contraintes de sûreté : le type de fumées à utiliser, la distance réglementaire du public par rapport aux sources émettrices, la nature du système de déclenchement, etc.

De même, le trajet et l'horaire de la parade musicale de fin de projet ont été prévus avec la mairie plusieurs semaines avant.

Nous avons aussi dû nous adapter, par rapport au nombre maximum de personnes qu'un lieu tel que le musée d'arts et d'histoire peut accueillir, et prévoir dans le cas où ce nombre serait atteint de diviser nos spectateurs en deux groupes en donnant, par exemple, un horaire à une partie des joueurs et un autre à l'autre partie.

Par ailleurs, nous voulions aussi baser certaines énigmes sur des *tags* au sol, fait avec de la craie, mais la municipalité refuse ce genre d'intervention. De même, nous avons pensé à faire intervenir Léa vocalement dans certains halls de gare, ou sur certaines lignes de métro, en faisant comme si elle avait piraté le système de sonorisation, mais la SNCF comme la RATP réserve ces systèmes à des annonces sur le trafic uniquement ou en cas d'urgence (enfant perdu, appel d'une personne).

Le recrutement.

Nous avons dû recruter différentes personnes capables de nous épauler dans ce projet. Le recrutement était une expérience nouvelle pour nous, nous avons d'ailleurs réalisé que pour travailler sur un ARG les personnes susceptibles de rejoindre l'équipe devaient avant tout saisir le principe d'un ARG, quel que soit leur rôle (acteur de terrain, acteur virtuel [*community managers*], assistant de production, chargé de médiation...).

Cependant, même si les gens qui se présentent aux entretiens sont allés voir rapidement sur Internet ce qu'était un ARG ils n'en avaient généralement saisi le principe que très superficiellement. Il faut donc recruter des gens que ça intéresse. Des gens curieux qui n'ont pas peur de travailler sur un projet expérimental et innovant, car il me semble qu'à l'heure actuelle lorsqu'on travaille sur un transmédia on est presque systématiquement dans un projet qui relève de l'expérimentation. Mais malgré cette sélection, il faudra tout de même former les personnes recrutées.

La Production

Toute la période de recherche de financements est extrêmement chronophage. Nous avons donc commencé la période de production assez tard. Les dernières subventions sont arrivées pendant la phase de production (il a donc fallu gérer la production) de front avec les derniers dossiers de partenariats et autres soucis administratifs.

Par ailleurs, durant toute la production, il est important de rassurer les partenaires. Même si cela prenait un temps précieux, nous avons organisé régulièrement des réunions avec les partenaires les plus proches afin de leur exposer nos avancées.

Par ailleurs, il faut aussi relancer les partenaires fonctionnels (non financiers, comme le lycée ou les commerçants, etc.) afin de pouvoir réaliser ce que nous avons seulement proposé à l'oral (interventions, projections, etc.).

Il arrive un moment où comme on ne peut pas tout faire, il faut cesser de chercher de nouveaux partenaires, et de nouvelles idées pour se concentrer sur la réalisation de ceux que nous avons déjà proposés.

De plus, il faut se concentrer sur l'étape de diffusion qui demande une parfaite synchronisation dans le cas d'un ARG. Le minutage de la diffusion joue un rôle important dans l'immersion du spectateur.

Pour conclure, cet ARG s'est contraint à des systèmes qui n'étaient pas conçus pour porter ce type de production. Il faut donc savoir présenter le projet sous son meilleur jour, trouver la facette de

l'ARG qui correspond le mieux aux systèmes porteurs utilisés.

Nous étions épaulés par des institutions solides, il serait impossible pour une entreprise privée de réaliser un tel projet avec le même budget. De plus, nous avons pu nous rendre compte que, pour faire les choses correctement, il faut être entouré de personnes ayant de très bonnes compétences juridiques, administratives et organisationnelles.

Par ailleurs, nous avons dû endosser des postes qui n'étaient pas les nôtres : commerciales, responsables des partenariats, DRH, etc., nous avons dû acquérir aussi quelques compétences notamment juridiques et comptables.

En outre, toutes ces étapes qui ne semblent pas faire partie de la création du projet en tant qu'œuvre ont pourtant un rôle très important et un impact sur la partie créative et artistique du projet. Il est donc intéressant de noter que même si toutes ces structures organisationnelles et juridiques peuvent sembler rébarbatives elles jouent un rôle important dans le potentiel créatif et innovant d'un projet. La réactivité de l'équipe face aux joueurs durant le jeu, par exemple, a une importance capitale dans la réalisation d'un ARG. Or cette réactivité est contrainte par le choix des partenaires et par les libertés qu'ils laissent aux auteurs. Elle est aussi fonction du recrutement, car des personnes impliquées et compréhensives seront plus réactives et plus autonomes. C'est pour cette raison que j'ai souhaité dans cette thèse aborder cet aspect moins créatif de la création d'un ARG, mais qui conditionne toute la réalisation du projet.

3. Un transmédia viable ?

Nous avons vu dans la partie précédente qu'il n'existait pas, actuellement, de modèle de production transmédia clairement établi. Les projets transmédiés viables, comme le célèbre « *Wakfu-Dofus* » d'Ankama, font beaucoup parler d'eux, mais ces différentes créations semblent être, en définitive, des cas assez isolés à partir desquels il semble impossible d'établir des règles de productions applicables à d'autres réalisations. Cependant, la recherche d'un système de création et de production viable⁷⁹ et l'attrait du transmédia ont sensibilisé certains acteurs de la chaîne de production et entraîné des modifications dans le paysage de la réalisation transmédia permettant de faire évoluer favorablement le contexte de ce type d'œuvres. Même si de nombreuses questions demeurent, l'observation de réalisations transmédiées abouties permet tout de même de relever quelques méthodes qui semblent faciliter la création d'un transmédia viable.

a. Un système de financement, diffusion et production qui s'adapte au processus de création et d'innovation transmédia ?

Face à l'augmentation du nombre de projets transmédia, certains acteurs du domaine tentent de modifier leur structure afin d'être plus productifs et de répondre à un besoin (demande du public) ou une envie (désir d'auteur) de produire des projets transmédiés.

Dans un premier temps, le cross-média par adaptation, moins risqué, plus simple à mettre en place a attiré l'attention des producteurs et diffuseurs du domaine du divertissement, car il semblait posséder des avantages financiers certains, permettant de réduire une partie des coûts de production et d'améliorer les bénéfices.

Cependant, dans la pratique, les structures d'entreprises, les habitudes de fonctionnement et les systèmes juridiques ne sont pas optimisés pour la création et la diffusion de transmédia. Il semble donc que, même si le transmédia a un potentiel financier indéniable, les rouages des différents acteurs œuvrant à la réalisation et à la diffusion d'un tel projet sont inadaptés. Cela a pour conséquence de perdre en pratique les avantages théoriques que pourrait avoir un tel projet. C'est pour cette raison que, face au potentiel présenté par un projet transmédia, certaines organisations ont pris la décision de réorganiser leurs structures, on voit donc apparaître dans le paysage de la production du divertissement le début d'une dérégulation des anciens modèles de production.

⁷⁹ Ce que je souhaite définir par viable est un projet transmédia qui ait pu, premièrement, être réalisé et diffusé, deuxièmement, avoir un retour correspondant aux minimums des attentes initiales tant en terme d'accueil du public que financièrement le cas échéant.

De la production linéaire à la production croisée : Un décloisonnement des productions ?

Comme nous l'avons évoqué précédemment, la production dans le domaine du divertissement se fait généralement par média. Cependant, on voit récemment certaines entreprises se restructurer et mettre en place un décloisonnement de ces différentes productions. L'exemple parmi les plus anciens et le plus connu de ce genre de restructuration est celui de la société Disney, lancé dès 2002 avec l'instauration des licences de groupe. Avant cela, une licence était créée pour une seule branche du groupe (une division précise) et par conséquent pour un média. L'instauration de la licence de groupe permet de dériver plus facilement un projet à succès, en permettant à toutes ou une partie des autres divisions du groupe d'exploiter ce même projet facilitant ainsi la création de produits dérivés ou la déclinaison sur différents supports. Les licences de groupe, créées pour des raisons économiques, représentent la première restructuration facilitant une éventuelle production transmédia.

De plus, on voit arriver en 2003 des déclinaisons inhabituelles comme l'adaptation en film des attractions « *Pirates des Caraïbes* » et « *Le Manoir hanté* »⁸⁰. Cela permet d'ouvrir les portes à des déclinaisons d'un support à un autre dans tous les sens, hors de la déclinaison plus traditionnelle du film vers le jeu, par exemple.

Un nouvel élan dans ce sens se fait sentir en 2006 : « *R. Iger (PDG Disney depuis 2005) lance un programme donnant plus d'indépendance et autorisant plus de relations entre les divisions. La division cinéma utilise des licences des autres divisions. [...] Le 6 février 2007, Disney fusionne ses différentes entités de promotion et de publicité pour les enfants et la famille dans les domaines de la télévision, d'internet, la radio et la presse en un seul groupe, le Disney Media Advertising Sales and Marketing Group.* »⁸¹

Le transmédia étant un outil permettant une forte présence d'un univers auprès du public il semble naturel qu'une société comme Disney s'y intéresse, car cela corrobore avec les objectifs de la société : « *The Walt Disney Company's key objective is to be the world's premier family entertainment company through the ongoing development of its powerful brand and character franchises. The company's primary financial goals are to maximise earnings and cash flow from existing businesses and to allocate capital profitably toward growth initiatives.* »⁸²

Par ailleurs, de nombreuses sociétés dans le domaine de la production audiovisuelle et du jeu vidéo

80 *Pirates of the Caribbean : the Curse of the Black Pearl* (quadrilogie de films) et *The Haunted Mansion*.

81 Walt Disney Company, *Form 8K, reflecting the segment reporting of the Interactive Media Group* (Washington, février 2009). et Jennifer Gillan, "Sync in Progress: Disney/ABC Transmedia Marketing and Audience Address," dans *Unstable Platforms : the Promise and Peril of Transition*. (presented at the Media in Transition, Cambridge, USA., 2011), <http://web.mit.edu/comm-forum/mit7/subs/abstracts.html>.

ont des objectifs assez semblables. Or, le transmédia relève généralement d'une stratégie invasive permettant à ces entreprises de réaliser ce rêve : envahir d'une fiction le monde du public...

Intégration partielle, totale ou collaboration, quelles solutions pour créer un transmédia.

Il existe différentes structures et différentes échelles pour une société porteuse de fiction transmédia.

L'intégration totale désigne une structure qui s'occupe de tous les aspects de la fiction : de la préproduction à sa diffusion, et de tous les médias utiles à la mise en place de la fiction. Ce sont souvent des sociétés assez grandes avec différents pôles (édition, jeu, etc.), comme Disney ou Ankama, ou des transmédiats à plus petite échelle gérés par des équipes polyvalentes comme souvent dans le cas d'un ARG. Il s'agit de la configuration la plus apte à réaliser un transmédia viable.

L'intégration partielle est une solution plutôt pour les structures moyennes. Dans ce cas, la structure s'occupera de la plus grande part de la réalisation du transmédia, mais la diffusion ou distribution sera prise en charge par d'autres sociétés. De plus, elle pourra faire appel à des sous-traitants pour certains pans de la réalisation du transmédia.

Enfin, certaines sociétés ont tenté la collaboration pour réaliser un projet transmédia, mais il s'avère que, dans la plupart des cas, ce type de configuration ne permet pas d'aboutir à un transmédia diffusable. Car comme l'observe Romain Gandia, chaque collaborateur souhaite prendre le contrôle du projet et le réaliser à sa façon. Il en résulte au mieux plusieurs créations (jeu et film par exemple) qui n'ont plus grand-chose d'un transmédia. Généralement, le budget commun sera épuisé avant que les différents collaborateurs ne se soient mis d'accord⁸³.

Il existe, cependant, de nombreuses variantes, les stratégies d'entreprises face au transmédia sont multiples, mais nous ne détaillerons pas davantage les différents choix d'intégrations ou de collaborations qui font par ailleurs l'objet d'études très intéressantes en sciences de la communication et en gestion⁸⁴. Nous remarquerons cependant que diverses solutions sont expérimentées régulièrement par différentes structures, mais la production transmédia en est au commencement, les changements des structures mises en place, ou des méthodes de fonctionnement ne peuvent pas s'exécuter très rapidement, car modifier des structures comme

82 Robert G. Picard, *Media Firms: Structures, Operations, and Performance*, Routledge, n.d. p 98. « L'objectif fondamental de Walt Disney Company est d'être la première société mondiale de divertissement tout public au travers le développement continu de sa marque puissante et des franchises de personnages. Les principaux objectifs financiers de la compagnie sont de maximiser le bénéfice et les flux de trésorerie provenant des activités existantes et d'allouer le capital rentable dans des initiatives de croissance. »

83 Gandia, Dirigée par Mothe Caroline, et Brion Sébastien, « L'organisation du processus d'innovation pour créer et s'approprier de la valeur : une application aux secteurs du jeu vidéo et de l'animation. » p 98 à 111.

celles-ci demande à tous de changer ses habitudes de travail. Par ailleurs, ce changement de structure peut s'avérer long et coûteux. Il existe toutefois de nouveaux soutiens financiers destinés spécifiquement aux projets multi-supports transmédias intégrant des nouveaux médias⁸⁵.

Par ailleurs, une fiction transmédia peut être très différente d'une autre, de par son genre, le public qu'elle cible, l'atmosphère qu'elle porte et même le type transmédia qui lui est propre. Par conséquent, une structure d'entreprise pour créer des ARG ne sera probablement pas la même que celle produisant des transmédias à média maître inaltérable de grande ampleur. Il semble donc naturel que les différentes structures se forment en fonction des différents types de transmédia, nous tendrions donc vers une spécialisation au sein même de la réalisation transmédia. Chacun devrait trouver son propre modèle de production et se spécialiser dans une forme de transmédia définie par leurs genres (fantastique, réaliste, thriller, science-fiction), leur cible (adultes, adolescents, jeunes actifs, etc.), et le type de transmédia (média maître altérable, inaltérable, transfiction), car, faire du transmédia ne veut pas dire rester flou et généraliste, faire de tout sans distinction. Une spécialisation (genre, cible et type) permettra donc d'augmenter l'efficacité et la réussite des projets portés par la structure spécialisée.

b. Quel transmédia pour ma fiction et quel public pour mon transmédia ?

Outre, le désir de création multi-supports qui anime l'auteur, il me semble important de se demander pourquoi et pour qui on fait un transmédia, ce que veulent les partenaires et le public et à quel point les différentes volontés (auteur, public, financeurs, partenaires) sont compatibles. Quelles sont les attentes de chacun par rapport au projet transmédia et comment les concilier ? Même si ça peut paraître évident, pour créer un transmédia viable il me semble indispensable de s'être posé ces questions. Qu'est-ce qui motive principalement la narration transmédia de votre fiction ? Est-ce un transmédia réalisé pour des raisons financières, est-ce un produit commercial ?

84 Voir à ce sujet des ouvrages comme : Ghislain Deslandes, *Le management des médias* (La Découverte, n.d.) ; Romain Gandia, "Organization of Innovation processes in the Context of Convergence Between the Animation Movie and Video Game Industrie : A Case Study of French Firms.," dans *Cultural Production in a Global Context: The Worldwide Film Industries* (Grenoble, 2010), 23; Elodie Gardet et Romain Gandia, « Quelles Stratégies Pour Diminuer La Dépendance Dans Une Filière ? Une Application Aux Studios De Jeu Vidéo Français. », dans *XIXème Conférence De l'Association Internationale De Management Stratégique*, 2010 ; Kenneth C. Killebrew, *Managing Media Convergence: Pathways to Journalistic Cooperation* (John Wiley & Sons, 2004).

85 Parmi les soutiens financiers destinés en particulier à des projets impliquant les nouveaux médias, dont les transmédias, nous noterons « *L'aide aux projets nouveaux médias* » du CNC, les aides du « *Dispositif pour la Création Artistique Multimédia* » (DICRéAM), la bourse « Orange / Formats Innovants » menée avec l'association Beaumarchais-SACD, on trouve aussi sur le site www.transmedialab.org/appels-a-projets/ une rubrique sur les appels à projets pour le transmédia. Certaines régions, aussi, soutiennent les projets aux formats novateurs comme les transmédias.

Est-ce une évolution naturelle d'un projet qui fonctionne déjà très bien sous forme uni-support ? Est-ce une évidence en tant que créateur : une volonté, une façon de s'exprimer ? Peut-être que les différents acteurs du projet auront chacun une réponse différente. Dans ce cas, il faut quand même se mettre d'accord sur la raison d'être du projet de façon à ce que chacun comprenne les objectifs des différents partenaires du projet transmédia. En tant que scénariste-auteur, par exemple, je souhaite faire une fiction transmédia pour diversifier mes modes de création, étendre mon histoire, la révéler sur différents médias. Mais, c'est important de comprendre les enjeux financiers de mon producteur, les envies de mon public, non pas pour diluer mon projet et le dénaturer afin qu'il réponde à des exigences qui ne sont pas miennes, mais justement pour être en mesure de justifier, de défendre et créer au mieux mon histoire par rapport aux problématiques pratiques, fonctionnelles et organisationnelles qu'il pose à mes partenaires.

Il faut donc être clair aussi sur le type de transmédia qu'on souhaite faire. Généralement, on sait déjà s'il va plutôt s'agir d'une transfiction ou d'un transmédia à média maître inaltérable. Néanmoins, il est possible que le type du projet évolue ultérieurement, notamment en fonction de la réceptivité du public après les premières diffusions. Un média inaltérable, par exemple, pourra éventuellement devenir altérable⁸⁶.

Il faudra, aussi, définir les modes de narration, et la répartition de la fiction sur les différents supports de la fiction. Par ailleurs, on peut observer que chaque type de transmédia semble avoir son genre de prédilection. Les transmédiés de type ARG, par exemple, sont presque toujours des enquêtes fantastiques, nous ne prendrons pas le temps de développer cette observation, mais il serait intéressant de rechercher si certains genres (comédie, science-fiction, etc.) se prêtent particulièrement à un type de transmédia ou non.

Dans le cas d'un transmédia à média maître, il faudra définir, en toute connaissance de cause, le support et la nature du média maître et des médias secondaires. Ces choix modifieront profondément le rapport de l'auteur à sa création, mais aussi celui du public à la fiction. Il est évident, par exemple, qu'un média maître jeu rendra naturellement le transmédia plus interactif qu'un média maître film. Par conséquent, suivant le type de transmédia le spectateur devra être plus ou moins actif. Il est alors important de se demander si le public visé correspond à la forme transmédia choisie.

⁸⁶ Les évolutions ont lieu plus souvent dans ce sens-là, car le succès fait qu'on veut ancrer davantage la fiction dans le réel.

Quelle que soit la réalisation, il est important d'en définir la cible : à qui sera destinée cette fiction ? Il en va de même pour les projets transmédias, cependant en plus des choix d'audience traditionnels, issus d'une étude de marché classique, il est important de prendre en compte les spécificités transmédias qui peuvent avoir un impact sur ce choix.

Effectivement, comme nous l'avons abordé précédemment, la narration transmédia est une narration éclatée sur différentes créations. Ainsi pour suivre l'histoire et découvrir l'univers proposé dans sa globalité, le spectateur devra naviguer sur différents supports. Par conséquent, il est important dans un premier temps de s'assurer de l'accès aux différents supports mis en place pour la narration. Si le public est très jeune, une application pour *smart phone* n'est peut-être pas adaptée. Il faudra se demander si c'est une technologie que le public a à sa disposition, (y a-t-il suffisamment accès par rapport au temps qu'il doit passer sur ce support ?). Si le temps d'accès à ce support est limité pour une partie du public, il faudra peut-être envisager d'alléger son importance dans la fiction globale⁸⁷. Bien entendu, face à ces questions, il s'agit simplement de faire un choix. Il n'y a pas de règles particulières quant aux choix à faire, mais il est important de prendre ces décisions en toute conscience des particularités et des besoins du transmédia que l'on souhaite mettre en place.

Une fois l'accès aux supports vérifié, il faut accorder une attention particulière à la *compatibilité* du public avec un mode de narration transmédia. Ce que je nomme la *compatibilité* se rapporte aux usages et habitudes de consommation de la cible : est-ce que mon public a déjà un mode de consommation multi-supports ? Est-ce que mon public a l'habitude d'être réactif au sein d'une fiction ?

Si mon public y est déjà habitué (digital native, etc.), la navigation transmédia ne posera pas de problème particulier, cependant, si le public n'y est pas particulièrement habitué, il faudra prévoir un système de ponts narratifs entre les différents supports assez clairs, simples et intuitifs. De manière à ce que la navigation en elle-même relève davantage du parcours fléché afin que le public profite de l'aspect transmédia de la fiction qui lui est proposé.

Notons, par ailleurs, que si le public ciblé a déjà des habitudes multi-supports, il est important de savoir quels sont ces supports, combien d'heures par jour ils les utilisent, etc. Cela permettra de choisir le support le plus adapté au public, comme dans le cas du transmédia « *Sohpia's Diary* »

⁸⁷ C'est ce que nous avons choisi de faire dans « *Ghost Invaders* » par rapport à l'application Adroid. Nous n'avions pas les moyens de faire l'application sur *iPhone* et il est certain qu'une partie de notre public n'avait pas de *smart phones*. Nous avons donc donné à l'application un rôle secondaire.

dans lequel l'équipe s'est mise à la place de son public et a décidé d'axer une partie de la fiction sur la téléphonie mobile qui était sur-utilisée par les adolescentes formant leur cœur de cible. Il ne s'agit pas là d'un simple choix marketing dont l'auteur n'a pas à se préoccuper. Une fiction transmédia a pour but d'être immersive (c'est aussi ce jeu de l'immersion du public, comme nous en avons déjà parlé, qui est attirant pour l'auteur) ; or pour être immersive, la fiction doit se répandre dans la réalité du public et notamment transiter sur les canaux de communication habituellement utilisés dans la vie de tous les jours du public.

c. L'équilibrage des supports de la fiction.

Ce que je nomme l'équilibrage des supports s'applique principalement à deux facteurs⁸⁸ : la répartition de la fiction sur les différents médias qui est, par ailleurs, fonction du type de transmédia et du genre de support utilisé ; et, la péréquation du budget (coût et retours sur investissements) pour les différents supports. Nous ne re-détaillerons pas dans cette sous-partie ce qui est relatif au choix du type de transmédia, mais nous aborderons quelques particularités transmédias auxquelles il est nécessaire de porter attention pour créer ce juste équilibre des différents supports entre fiction et réalité, entre originalité et cohérence et entre coûts et recettes.

Dans un transmédia, les différents éléments porteurs de l'histoire n'ont pas la même importance narrativement parlant, ainsi la répartition de l'histoire sur les différents médias n'est pas équitable et, de plus, elle peut évoluer avec le temps.

Dans les cas de transmédias à médias maîtres en particulier, la répartition doit permettre à une majorité de supports d'avoir une valeur narrative en eux même (en solo), car un jeu auquel on ne peut pas jouer sans avoir vu le film perd beaucoup de valeur. Il faudra donc trouver le juste équilibre pour créer, dans notre exemple, un jeu autonome, mais nourrissant une histoire commune aux autres supports. Par ailleurs, cette balance des médias porteurs de fiction est aussi fonction de la temporalité des différents médias. Un jeu pourra en général porter la fiction plusieurs heures, tandis qu'un film n'interviendra dans la navigation transmédia du public qu'un peu plus d'une heure. Il est donc nécessaire de prendre aussi ces différences en considération, notamment pour le choix du média maître et pour la répartition des intrigues multiples (le cas échéant).

Dans une transfiction, même si aucun support n'est porteur d'une trame narrative principale, cela ne signifie pas pour autant que tous les médias de la fiction ont la même importance dans la narration.

⁸⁸ Le juste ajustement de ces différents paramètres se fait, une fois encore en fonction du budget global, du public visé, etc.

Dans « *Ghost Invaders* », par exemple, les installations, le site et les échanges avec les différents personnages étaient les principaux vecteurs de fiction, même si les autres supports étaient indispensables à la résolution de l'intrigue.

Dans ce genre de réalisation, il faut aussi, comme nous l'avons déjà remarqué, faire la différence entre les supports de la fiction créés pour l'occasion et ceux qui étaient déjà présents dans le quotidien du public (presse, commerçants, ville). Dans les transfictions il faut donc envisager le réel (véritables personnes, vrais lieux, et vrais évènements parfois) comme un support de la fiction à part entière. Par conséquent, il faut s'assurer que parmi les supports de la narration une proportion suffisante soit issue du quotidien réel du public, car c'est principalement l'usage de ces supports (vrais) qui permettent de créer cette ambiguïté entre fiction et réalité.

Outre la répartition entre des supports préexistants détournés et des supports créés pour le projet, il est intéressant de définir à l'avance quels seront les liens narratifs ou fonctionnels⁸⁹, simples ou *rétroactifs*, entre les différents médias. Quel que soit le transmédia, l'univers commun crée un *lien naturel* qui permet de lier les supports, mais d'autres liens peuvent être mis en place. Ils peuvent être créés grâce à des personnages, un lieu, un fait ou encore un objet, mais aussi par des évènements réels, des lieux réels ou des actions réelles du public que l'on retrouve sur différents supports.

Une partie des liens rassemblant tous les supports en un transmédia se fera naturellement, il ne sera pas utile de définir tous les liens dans les moindres détails en amont du projet. Certains se feront tous seuls sous l'action du public, d'autres seront créés en cours de route face à une opportunité narrative. Cependant, il est tout de même nécessaire de porter, tout au long du projet, une attention particulière à toutes les formes de liens qui pourraient rassembler les différents médias de la fiction de manière à ce que la narration transmédia ne s'estompe pas au fil du temps.

L'autre versant de cet équilibre des médias, invisible pour le public, est celui de la péréquation budgétaire des différents supports de la fiction. Nous n'entrerons pas dans les détails de ces spécificités financières du transmédia, cependant, il me semblait important de les notifier rapidement.

La difficulté principale de la répartition budgétaire d'un transmédia vient du fait qu'un film et un jeu, par exemple, n'ont pas le même coût ni la même rentabilité. De plus dans un transmédia certaines réalisations peu rentables permettent pourtant de valoriser les autres créations, d'augmenter le public et par conséquent les bénéfices de cet autre support. Il est d'ailleurs souvent

⁸⁹ Le lien narratif correspond à des composantes de l'histoire (personnages, lieu, etc.) qui apparaissent ou se répondent sur différents supports. Les liens fonctionnels sont plutôt liés à l'usage des joueurs.

pratiqué sur certains médias d'un transmédia le *Itemming* : il sera mis à disposition du public complètement gratuitement, mais amènera ensuite les spectateurs à porter leur intérêt sur un autre média de la fiction qui, lui, génère un certain retour sur investissement⁹⁰. Il devient alors difficile de savoir exactement combien chaque support, considéré individuellement, a rapporté. Il sera donc difficile dans le cas d'une éventuelle redistribution des bénéfices générés d'établir précisément la part de gain revenant à chaque création. Il sera envisageable de faire une répartition des gains globaux proportionnelle au coût de création de chaque support.

Dans le cas de « *Ghost Invaders* » même si le projet était une création artistique, proposée aux joueurs de manière tout à fait gratuite et ne générant aucun retour sur investissement, nous avons pu constater que certains supports de la fiction (événements, application, etc.) représentaient une part du budget non proportionnelle à leur taux d'utilisation par le public et à leur importance dans la narration comme vous pouvez l'observer sur le schéma ci-dessous :

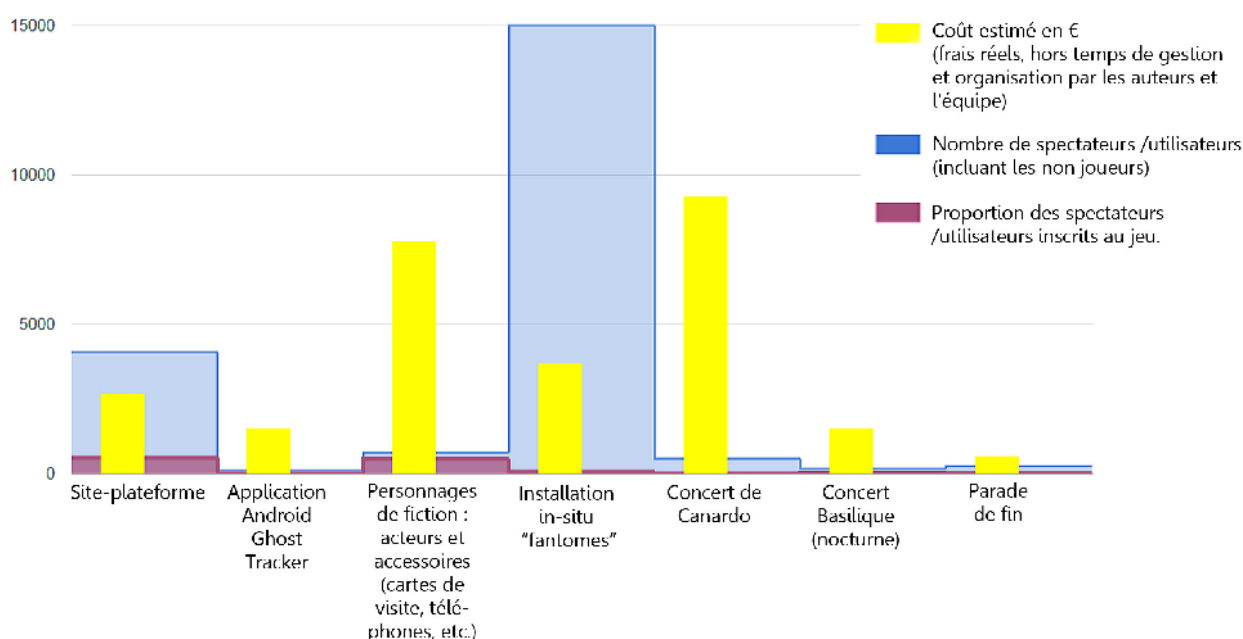


Illustration 11: Rapport coût et audience des supports de la fiction « *Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique* ».

On peut remarquer que les supports ayant un coût inférieur à un euro par spectateur (le site plateforme et les installations *in situ* « *Fantômes* ») sont aussi ceux qui portent une grande partie de l'intrigue.

90 Le *Itemming* peut aussi être utilisé sur un même média, par exemple en rendant son accès gratuit, mais en proposant des options et accessoires payants.

Supports de la fiction :	Coût (€) par personne de l'audience globale	Coût (€) par joueur inscrit ayant utilisé ce support ou assisté à l'évènement
Site-plateforme	0,66	5,1
Application Android Ghost Tracker	15,2	49
Perso. de fiction (acteurs, cartes visites, téléphones)	11,14	15,6
Installations in-situ	0,25	52,85
Concert de Canardo	18,6	664
Concert de la Basilique en nocturne	9	76,5
Parade de fin	2,4	27

Illustration 12: Tableau comparatif de l'estimation du coût de chaque support de la fiction par spectateur (inactifs : audience globale et actifs : joueurs inscrits sur le site du jeu).

Par ailleurs, certains supports de fiction tels que les commerçants et médiateurs impliqués, les articles de presse, ne représentent aucune dépense matérielle, mais l'organisation de ces partenariats prend un peu de temps en amont et pendant le projet.

d. Une équipe polyvalente et de nouvelles compétences.

Une équipe transmédia sera souvent constituée de personnes assez polyvalentes et regroupera dans tous les cas des compétences variées. Il faudra, idéalement, rassembler pour un même projet des auteurs spécialisés dans le jeu, le film, l'ergonomie de site Internet, etc. ou faire collaborer plusieurs équipes disposant de ces compétences. Par conséquent, les gestionnaires d'équipes devront prendre en compte la multiplicité des compétences impliquées dans la création du projet. De plus, il faudra s'assurer que les différents membres de l'équipe de réalisation comprennent ce qu'est le transmédia et adhèrent à ce principe de narration. L'idéal serait donc d'embaucher des *fans*, *fans* de transmédia⁹¹ et même, *fans* de la fiction que vous souhaitez déployer sur les différents supports. Cela permettra de constituer une équipe de passionnés qui sera en mesure de comprendre les principes du projet et les enjeux qui y sont liés. De plus, il est possible d'impliquer les différents membres de l'équipe dans la création même du projet en leur permettant, par exemple, de proposer et d'ajouter des liens narratifs ou visuels entre les différents supports qui renforceront les liens inter-médias. C'est ce qui se passe notamment dans les studios de la société Ankama. En effet, Anthony Roux m'expliquait⁹² que les différents graphistes d'Ankama connaissent cet univers et

91 Ou, à défaut, des personnes sensibilisées ou formées au transmédia, il y a d'ailleurs ces dernières années de nombreuses formations autour du transmédia qui émergent, comme le *Master Pro Transmédia* (Science Po Grenoble), l'école de Gobelins qui dans son cursus 2013 propose un stage de 162 heures « *Auteur réalisateur d'œuvre transmédia : la communication audiovisuelle* », l'INA (Enseignement Formation Recherche) qui propose un stage « *Créer et concevoir un projet transmédia* », ou encore l'école supérieure Louis Lumière qui a intégré à sa formation continue un module « *Narration transmédia et webdocumentaire* ».

92 Discussion privée lors d'une rencontre à « *PIXEL, le premier salon cross-média international du cinéma* », organisé par ARTE, le 3 décembre 2009 au Forum des Images, Paris.

qu'il n'est pas rare qu'une personne chargée des décors dans la série propose d'elle-même de rajouter un élément qu'elle a vu apparaître récemment dans le jeu, permettant ainsi de lier un peu plus les deux supports.

Cette anecdote peut nous faire envisager la possibilité de métiers passerelles, c'est-à-dire des métiers qui semblent pouvoir s'adapter aussi bien à la création pour le *web*, le jeu console ou le film. Nous pourrions imaginer qu'un animateur ou un graphiste, par exemple, puisse travailler indifféremment pour tous ces supports. Ce n'est pas faux, cependant, dans la pratique les petites particularités de chaque média font qu'un graphiste ou un animateur se spécialisera dans un de ces trois domaines (jeu, *web*, film). Il nous vient alors une question tout à fait naturelle : pourquoi ne pas former ces personnes aux particularités propres à ces différents médias ? Théoriquement, cela devrait fonctionner, mais j'ai pu remarquer que dans la pratique il en est autrement. En effet, la formation Arts et Technologie de l'Image⁹³, par exemple, forme depuis des années ses étudiants aux bases du temps réel, comme à celles du précalculé, mais il apparaît que la première expérience professionnelle est plus déterminante que la formation. J'ai vu plusieurs infographistes sortir de cet établissement avec des compétences leur permettant de faire du jeu vidéo comme du film. Ils se sont pourtant, dès leur premier emploi, spécialisés malgré eux dans un de ces deux domaines. Cette observation nous permet de supposer que tant que les entreprises n'offrent pas de postes polyvalents, ces doubles compétences ne pourront pas être valorisées.

Par ailleurs, on peut observer la naissance de nouveaux métiers (ou un renouvellement de certains postes existants) permettant la réalisation d'un projet transmédia dans de bonnes conditions tels que : les *community managers* ou les *gardiens de l'histoire*.

En effet, dans un transmédia et en particulier dans une transfiction, différents supports ont un lien fort avec les spectateurs. Les *community managers* ne sont plus de simples fédérateurs de communauté, ils sont pour le public une interface humaine, mais virtuelle avec la fiction. Ils guident les spectateurs en faisant corps avec la fiction, ils ne sont plus simplement modérateurs, ils sont acteurs, personnages, conseillés, concurrents, etc.

Dans la transfiction « *Ghost Invaders* », par exemple, le premier aspect du *community management* a concerné la gestion des personnages de fiction notamment sur Internet et les réseaux sociaux. En amont de l'ARG, la première mission *des community managers* a été de donner vie aux personnages du scénario. Il a fallu les étudier pour leur donner une existence tangible *via* Internet et les réseaux sociaux et pouvoir parler en leur nom, tout en restant cohérent avec les acteurs réels qui

93 Formation Licence et Master de l'Université Paris 8.

incarnaient parfois ces mêmes personnages. Il a également fallu créer de *faux* joueurs, dotés d'une présence sur différents réseaux sociaux et leur donner vie à travers différents sites, forums, *blogs*, parfois même sur de *faux* sites créés spécifiquement pour le jeu. Ces faux joueurs ont eu pour but d'aider et d'orienter les joueurs sans briser leur immersion dans la fiction. Ce travail permettait aussi de créer un contexte, une reconstitution de la réalité dans laquelle viendrait se poser l'histoire de « *Ghost Invaders* ». Les *community managers* sont comme une interface entre les joueurs et l'équipe : ils transmettent les retours des joueurs en temps réel pour que l'équipe règle au plus vite les problèmes, ajuste la difficulté des énigmes quand c'était nécessaire, détaille une information mal comprise, etc. Ils veillaient également au bon usage du site www.ghostinvaders.fr : validation des quêtes de joueurs, vérification anti-triche, etc.

Il apparaît aussi que la cohérence sur tous les supports et entre tous les acteurs de fiction (virtuels et réels) en contact avec les joueurs gagne à être protégée par ce que je nomme *les gardiens de l'histoire*. Il s'agit d'une personne (ou d'un groupe de personnes) ayant une parfaite connaissance de l'univers, des personnages et de l'intrigue passée et à venir. Ces connaissances lui permettront d'assurer la cohérence entre les différents supports. Dans « *Ghost Invaders* », la plus grande partie du travail des auteurs fut d'ailleurs de veiller à ce respect de la cohérence fictionnelle des différents supports.

De plus, le transmédia donne un rôle différent aux acteurs de la chaîne de production. Il demande des compétences nouvelles, et un renouvellement de compétences anciennes. La manière de diffuser les médias, par exemple, fait intégralement partie du processus de création d'un transmédia, à ce titre est-ce que le diffuseur devient auteur ?

Conclusion : un modèle type transmédia ?

Après cette analyse, nous sommes enclins à penser que les attraits d'une réalisation transmédia incitent les structures de production à se renouveler. Cependant, nous pourrions aussi envisager le transmédia comme une résultante de mutations *naturelles* des systèmes de production actuels⁹⁴ face à une envie du public et un désir des auteurs.

Par ailleurs, il semble important de réaliser que malgré ses avantages apparents, le transmédia n'est pas une invention révolutionnaire et magique, d'autant plus qu'actuellement les systèmes de production ne sont pas encore adaptés à cette forme de création.

⁹⁴ Concernant les attentes, notons qu'elles varient en fonction des différents points de vue (édition, pub, TV, etc.).

D'une part, il ne me semble pas qu'il puisse y avoir un modèle type unique. Il paraît plus réaliste d'envisager une multitude de possibilités de modèles de productions transmédiés. Dans tous les cas, il est impossible de réaliser un transmédia viable sans avoir une idée claire de ce que l'on veut faire : quel type de transmédia, sur quels supports, pour qui, et avec qui ?

D'autre part, si l'on arrivait à automatiser la production d'un transmédia, quelle place reste-t-il à la créativité ? Le fait qu'il n'y ait pas encore de modèle permet aussi d'expérimenter, d'explorer un support de création qui est encore vierge et qui semble avoir un potentiel incroyable. Le transmédia apparaît alors comme un nouveau mode de raconter des histoires, qui serait encore un peu *sauvage*, un terrain d'explorations artistiques et créatives, mais, le serait-il encore (ou le sera-t-il encore) s'il était appliqué à un système de production viable, mais rigide qui ne laisse pas suffisamment de libertés. Si la méthode de production guide la créativité de l'auteur, ne risquons-nous pas d'avoir des transmédiés standardisés, créés sur un unique modèle viable ?

C. Le transmédia comme exhausteur de créativité ?

Outre les difficultés et spécificités de la production et les particularités de la narration, une création transmédia semble offrir aux auteurs une nouvelle forme d'expression artistique et de création. Comme nous l'avons vu dans le chapitre II, le transmédia est le riche héritier de nombreuses volontés créatrices déjà présentes dans les arts depuis des siècles. Mais on peut aussi observer que l'auteur, dans une création transmédia, a souvent une place particulière.

Jusqu'à présent, en fonction de sa formation et de son expérience, l'auteur choisissait instinctivement s'il souhaitait faire de son idée, un film, un jeu ou un livre. Il est vrai que chacun décide de ce que sera une œuvre par rapport à ce qu'il sait faire et à l'expérience de création qu'il a acquise dans le passé. Lorsque je pense à un dispositif pour une installation interactive, par exemple, il me vient naturellement en tête des solutions en relation avec ce que je sais déjà faire ou ce que j'ai vu faire. Cela paraît évident, mais il est important de se rendre compte que l'expérience de l'auteur a un impact fort sur le projet final. Lorsqu'un illustrateur lit une histoire, il verra probablement naturellement des images, un compositeur entendra déjà une mélodie, etc. Mais que verrait quelqu'un qui est sensibilisé à la musique, aux interfaces numériques, aux illustrations, aux jeux et au cinéma ? Quelle forme de création choisirait quelqu'un qui n'a pas d'habitude de création attachée à un support en particulier ? Ne verrait-il pas, pour raconter l'histoire qu'il vient de lire ou penser, une création hybride diffusant son interprétation *via* différents vecteurs de fiction ? Ne verrait-il pas une fiction transmédia ? Ainsi, il existerait des auteurs capables de créer, quel que soit le support : des auteurs transmédiats ?

Par ailleurs, nous avons vu qu'une fiction transmédia nécessitait la création d'un univers vaste, d'intrigues longues ou multiples et de personnages forts, par conséquent, nous pouvons nous demander si cette nécessité a été provoquée par l'aspect multi-supports de la narration transmédia, ou au contraire si la narration transmédia vient elle-même d'un désir naturel du créateur.

1. La création sans limites : le *trans-arts*.

« Je crois qu'aujourd'hui plus que jamais l'Artiste a cette mission para-religieuse à remplir : maintenir allumée la flamme d'une vision intérieure, dont l'œuvre d'art semble être la traduction la plus fidèle pour le profane. »⁹⁵, disait, en 1960, Marcel Duchamp. Pourrait-on envisager le

⁹⁵ Marcel Duchamp, « « L'artiste doit-il aller à l'Université ? » (Extraits de l'allocution à l'université d'Hofstra, New York, 1960), » dans *Duchamp du signe suivi de Notes*, ed. Michel Sanouillet et Paul Matisse, 1 vols., Nouvelle éd. revue et corrigée, Écrits d'artistes (Paris : Flammarion, 2008), 218–220. p220.

transmédia comme une forme de création artistique répondant à cette *mission* des auteurs ? Une forme de création plus adaptée à la vision intérieure de certains artistes ?

Par ailleurs, c'est le commentaire d'un joueur de « *Ghost Invaders* », laissé sur le forum à la fin du jeu, qui a renforcé cette idée profonde que le transmédia n'était pas simplement un outil de narration, mais une forme de création multiple : du *trans-arts*. « Réussir à combiner un jeu web, avec des films, théâtre, musique, calligraphie, et d'autres formes d'art et tout l'aspect culturel et historique... J'ai rarement vu une œuvre aussi complète. Même jamais, en fait. »⁹⁶

a. Des auteurs sans restriction à une forme de création unique.

On peut voir que certains auteurs créent sans frontières de genres ou de supports. En effet, de très nombreux artistes, au fil des siècles, ont ressenti l'envie ou le besoin de s'exprimer *via* différentes formes de création artistique. Nous connaissons, par exemple, les différents travaux de Léonard de Vinci notamment en peinture, sculpture ou en architecture ; je ne reviendrais donc pas sur ce maître du XVI^e siècle. Je souhaiterais cependant citer quelques auteurs qui, eux aussi, ont déployé leur création dans différents domaines de l'art.

Lewis Carroll (de son vrai nom Charles Lutwidge Dodgson), connu pour être l'auteur d'« *Alice au Pays des Merveilles* »⁹⁷, était aussi photographe, inventeur, illustrateur et mathématicien (et passionné de théâtre et de musique). D'ailleurs, le premier manuscrit d'« *Alice au Pays des Merveilles* » (alors nommé « *Alice's Adventures Under Ground* ») a été illustré par lui-même.

Cet auteur s'appliquait à donner vie à un monde étrange. Il est aussi intéressant de noter qu'Alice

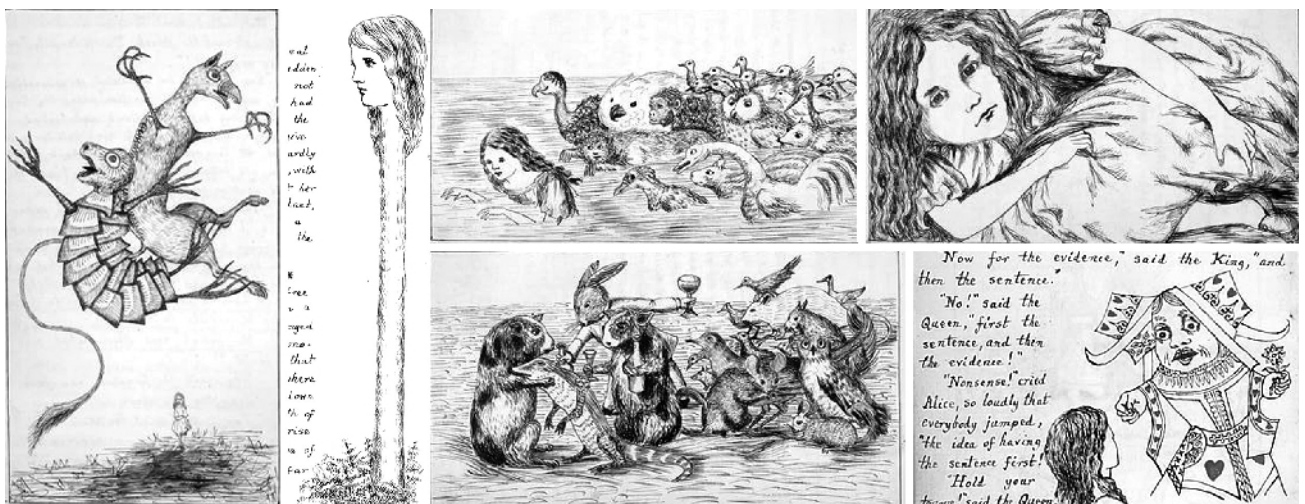


Illustration 13: Lewis Carol, extraits du manuscrit « *Alice's Adventures Under Ground* », 1864.

96 Extrait du Forum (page « discussions ») du site www.ghostinvaders.fr, 2012, posté par un joueur répondant au pseudonyme de Amroth (Historien niveau 5).

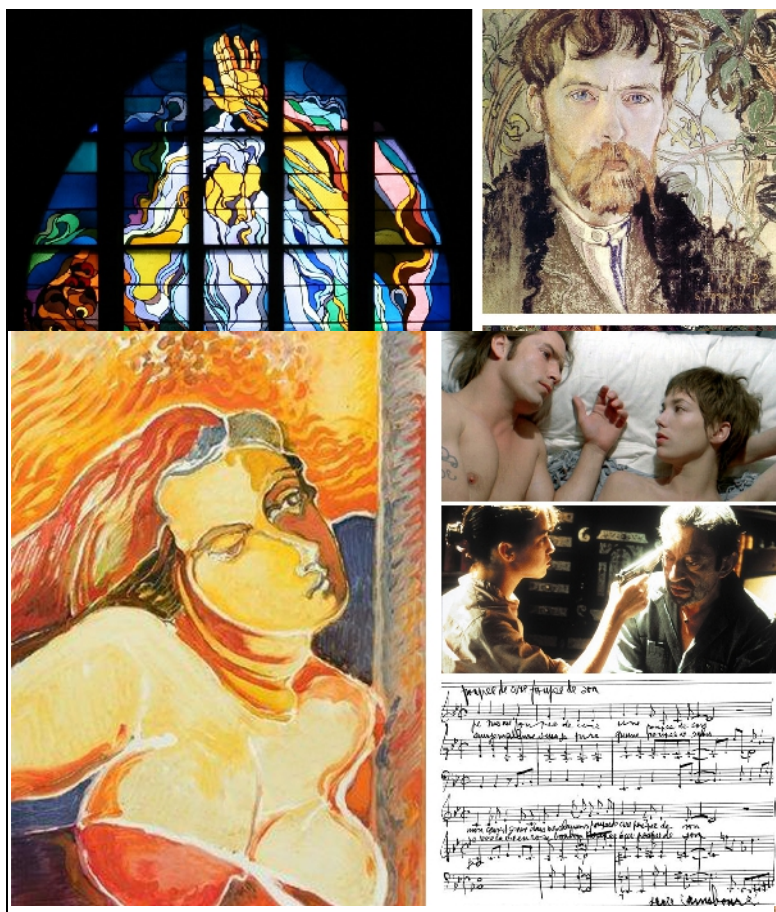
97 Charles Lutwidge Dodgson, *Alice's Adventures in Wonderland.*, 1865.

Pour compléter cet univers, Lewis Carroll a notamment inventé un timbre-poste pour envoyer du courrier « *Au pays des merveilles* ».



Illustration 15: O.Redon, « *Le Mystique* » 1880, Otterlo, Kröller-Müller Museum

Le peintre Redon avait une passion pour la littérature. Ses contes fantastiques, publiés posthumes⁹⁸, forment avec ses peintures de la même période un tout cohérent. « *Il rêve, il a l'esprit perdu dans le monde incompréhensible. On le voit souvent seul au sein des foules actives, courbé sous des retours, son mystère, et ses larmes. Soit qu'il songe au passé d'une vie qui s'effeuille et tombe, mystérieuse, inconnue, sur son corps qu'elle opprime, soit qu'un tourment l'accable, soit qu'un mal d'infini l'élève encore au faite des aspirations humaines, à l'extrême désir des heures suprêmes et inespérées, il rêve, il rêve toujours.* »⁹⁹



De très nombreux artistes, bien que beaucoup moins connus, créent sans pouvoir se restreindre à un seul support. C'est le cas de Stanisław Wyspiański¹⁰⁰ un dramaturge, poète, peintre, metteur en scène, architecte et ébéniste polonais. Les différents travaux qu'il a réalisés portent sa touche particulière.

Bien entendu, le domaine artistique de prédilection ou d'origine de l'auteur ne change rien à cette envie ou cette faculté de déployer un

(Paris : RMN-Grand Palais, 2011).
te à côté dans l'ouvrage.

31. Illustration 17: Serge Gainsbourg, « *Portrait de femme et poème* » huile sur toile, 1969 ; extrait du film « *je t'aime moi non plus* » réalisé par S. Gainsbourg 1976 ; S.Gainsbourg dans le rôle de Stan dans le film « *Charlotte for ever* » 1986 ; manuscrit de la chanson « *Poupée de cire* » 1965.

univers imaginaire sur de multiples supports. En effet, de nombreux musiciens sont également peintres, poètes ou cinéastes, comme le guitariste Django Reinhardt connu aussi pour ses peintures ou encore Serge Gainsbourg, qui fut l'un des auteurs-compositeurs-interprètes les plus prolifiques de son époque, touchant à tous les styles musicaux, mais aussi au cinéma, à la littérature et à la peinture, sa grande passion. Il a réalisé plusieurs films et vidéo-clips et composé plus de quarante bandes sonores de films.

Nous pourrions citer des centaines d'auteurs qui, comme Gainsbourg, Lewis, etc., ont des pulsions créatrices *multi-arts*. De plus, on peut se rendre compte que ce potentiel *trans-artistique* existait déjà bien avant l'apparition des nouveaux médias et de la narration transmédia. Cependant, il est possible que cette faculté *trans-artistique* soit de plus en plus présente dans les mœurs des créateurs probablement aussi parce que la technologie (utilisée dans les arts) est de plus en plus accessible. Il y a encore quelques années, faire un film n'était accessible qu'à une poignée de personnes dont c'était le métier ; aujourd'hui, la démocratisation des outils comme l'apparition d'appareils (le Canon 5D, par exemple) permet à un coût abordable de s'équiper et de filmer avec une qualité professionnelle. Cela ne signifie pas, pour autant, que n'importe qui peut s'inventer cinéaste, mais la possibilité d'expérimenter ces diverses formes d'expression artistique s'est nettement accrue.

b. Transmédia : la réalisation naturelle d'un désir de création.

Si les auteurs d'aujourd'hui sont des créateurs multi-arts, il semble que le transmédia puisse être la forme de création correspondant à ce désir trans-artistique qui les anime.

Ce qui m'a effectivement attirée vers le transmédia c'est le potentiel illimité des formes de création qu'il semble offrir. C'est d'ailleurs, à mon sens, ce qui incitera probablement d'autres auteurs à créer des fictions transmédias. Le transmédia ne m'est pas apparu comme une évolution technologique et complexe, mais plutôt comme une méthode naturelle d'expression artistique dans l'air du temps, profitant, tout simplement, des moyens mis à disposition pour créer une fiction en utilisant avec insouciance tout ce qui pourrait permettre d'immerger un public. Mc Luhan a d'ailleurs fait remarquer que : « *Today we are beginning to notice that the new media are not just mechanical gimmicks for creating worlds of illusion, but new languages with new and unique powers of expression.* »¹⁰¹

Je me suis ensuite rendu compte qu'il y avait derrière la plupart des transmédias ce que Anthony

101 Marshall McLuhan, Eric McLuhan, et Frank Zingrone, *Essential McLuhan* (London: Routledge, 1997), p 272.
« *Aujourd'hui, nous commençons à remarquer que les nouveaux médias ne sont pas seulement gadgets mécaniques pour créer des mondes d'illusion, mais de nouveaux langages possédant des pouvoirs d'expression uniques et novateurs.* »

Roux, un des fondateurs d'Ankama, appelle un « *super-créateur* ». Il semble effectivement que la cohérence et l'originalité d'un transmédia soient maintenues grâce à l'existence de ce super-créateur. Une personne avec un imaginaire débordant capable de créer un univers cohérent immense, de recréer une société entière gouvernée par de nouvelles règles. C'est le cas de J. R. R. Tolkien, auteur du « *Seigneur des Anneaux* »¹⁰², qui a recréé un univers fictionnel complet incluant des dizaines de biographies de personnages, l'invention de plusieurs alphabets imaginaires, et bien d'autres détails formant l'univers global de cette trilogie. Il serait d'ailleurs extrêmement long d'étudier l'œuvre dans sa globalité. Il y a ainsi derrière certains transmédiats, un auteur qui sera capable de créer une bible fictionnelle assez solide et assez grande pour nourrir plusieurs médias. Un auteur possédant cette envie indomptable de « *raconter des histoires [...] qui est probablement une obsession du cerveau* »¹⁰³ sans se soucier de choisir un support.

Néanmoins, laisser libre cours à ce potentiel et écrire une bible fictionnelle riche ne suffit pas, le transmédia naît aussi de la capacité multi-tâches de l'auteur, ou de son intérêt pour plusieurs arts, car, si l'on parle bien d'œuvre transmédia, il s'agit d'une œuvre multifacette impliquant plusieurs formes artistiques. Le transmédia apparaît donc comme une forme de narration de la fiction, adaptée à des auteurs qui ressentent le besoin de déployer, sans limites de support ou de technique, leur univers imaginaire.

c. Une création sans fin.

Il m'arrive parfois à la fin d'un film d'éprouver un sentiment de tristesse. Non pas parce que le film m'a déçu ou déçu, mais simplement parce que c'est fini. Le rêve est parti et le générique nous ramène doucement et en musique à la réalité, faisant défiler les noms de toutes ces personnes qui ont bâti cet instant imaginaire. Instant qui vient de mourir. Triste aussi, car, ce voyage vers un autre espace-temps, celui du film, est définitivement hors de ma portée. En effet, même si je revois le film, ce sera différent, je n'apprendrai rien de plus, je saurai que tout est déjà écrit, la fiction me semblera statique, je ne serai plus surprise, je n'aurai plus la sensation accéder à un autre monde, mais simplement celle de percevoir un souvenir. Lorsque je crée, il en est de même, je suis presque toujours déçu. À peine la création est-elle terminée que je me sens obligée, par consolation, de me plonger dans une nouvelle réalisation, laissant à regret le dernier espace-temps que j'avais souhaité créer.

Cependant, dans une fiction transmédia c'est différent, la longévité de cette dernière nécessite une

102 J. R. R. Tolkien, *The Lord of the Rings*, 1954-1955.

103 Antonio R. Damasio, *Le Sentiment même de soi : Corps, émotions, conscience* (Odile Jacob, 1999).

création multiple qui n'en finit pas de prolonger la vie de cette fenêtre vers un nouvel espace-temps : celui de l'univers en cours de création. Il me semble donc que la multiplicité des médias engagée dans un transmédia vient autant d'une volonté du public, qui aime retrouver encore ses héros préférés, que d'un plaisir de l'auteur de persister dans la création d'un monde imaginaire l'empêchant ainsi de sombrer en souvenir.

Toutefois, la longévité de la fiction ne veut pas dire qu'il n'y aura pas de fin à l'histoire, sinon ce serait probablement lassant, mais plutôt que chaque fin est aussi le commencement d'une autre histoire appartenant au même univers. Ainsi, le monde fictionnel, ce monde de rêve qui porte toutes les histoires, ne mourra pas, il deviendra comme un monde parallèle au nôtre, toujours vivant tant que nous en rêvons. Bien entendu, il est possible que même un transmédia ait une fin, mais l'univers porteur aura tellement été développé que la fin sera souvent le symptôme d'un monde qui s'épuise. De plus, nous aurons tellement été habitués à ce que la fin soit aussi un début que l'arrêt d'un transmédia nous semblera simplement temporaire ; on se laisse croire que l'aventure continue même si nous n'en avons pas connaissance, même si nous ne l'avons pas écrit.

En outre, l'univers presque infini porteur d'un transmédia n'est pas une simple lubie d'auteur, c'est une condition indispensable afin que le transmédia soit viable. En effet, comme nous l'avons vu dans la partie A de ce chapitre, une fiction transmédia nécessite tout un univers en *hors-champ* qui permettra aux auteurs et à l'équipe de création du transmédia d'alimenter la fiction au-fur-et-à-mesure de sa diffusion.

Mais la création de cet univers en *hors-champ* indispensable peut se faire, pour certains auteurs, tout à fait naturellement. Effectivement, un auteur habitué à écrire pour le film créera probablement une fiction orientée pour ce média (il écrira directement une intrigue pour laquelle il a déjà quelques idées de mise en scène, de cadrages, etc.¹⁰⁴), mais un auteur qui n'aurait aucune idée précise sur la façon de communiquer sa fiction n'orientera pas son histoire pour une forme particulière de narration. Il créera un univers plus global, sans contraintes. Cette façon de concevoir un univers permet de ne pas mettre en forme l'histoire, on crée une matière dans laquelle de nombreuses intrigues peuvent prendre forme. Cet univers, tel quel, ne peut pas être communiqué. Il faudra scénariser cette matière brute et l'adapter à un support avant de l'offrir au public. Mais la nature sans forme de ce vaste monde fictionnel permettra de grandes libertés dans la façon dont il sera modelé pour être présenté au public.

De plus, les intrigues issues de cet univers infini seront mises en place sur les différents supports par tous les moyens et toutes les techniques à disposition de l'auteur et de l'équipe de réalisation

104 Il y aura tout de même dans son écriture une partie de *hors-champ* liée à l'investigation. Voir partie A au sujet de l'investigation.

(même celles ordinairement non utilisées pour la fiction). « *La technique n'impose rien : elle propose, et l'homme dispose, ou compose. [...] ainsi, les médias nous surprennent toujours : leur usage correspond très rarement à ce que leurs inventeurs avaient imaginé.* »¹⁰⁵ Ce sera aussi le travail de l'auteur d'appliquer son univers à différents médias et même d'en détourner l'usage afin qu'ils portent au mieux le rêve fictionnel.

2. Le rôle de l'auteur renouvelé ?¹⁰⁶

Certaines particularités du transmédia telles que la mise en place de plusieurs supports (liés parfois par des liens rétroactifs) ou la longévité d'une fiction transmédia nécessitent un renouvellement de la place de l'auteur. Si le rôle traditionnel d'un auteur de fictions est de transmettre à l'équipe de réalisation une histoire qui sera appliquée à un support sous sa surveillance, l'auteur d'un transmédia, lui, sera moins passif. Le fait qu'une œuvre transmédia (en particulier celles à média altérable et les transfictions) soit modelée ou influencée sous la pression et les actions du public demande à l'auteur de prendre continuellement de nouvelles décisions à propos de l'orientation de sa fiction. Il ne sera donc plus simplement à l'origine de la fiction, mais aussi en interaction avec son public. De plus, certains détournements d'usages, comme l'utilisation de la téléphonie mobile ou des réseaux sociaux pour porter la fiction, nécessitent une attention particulière de l'auteur qui a soudainement à sa disposition de nouveaux supports pour son histoire tels que les personnages augmentés.

a. Les personnages *augmentés* de « *Ghost Invaders* », un nouveau vecteur de fiction.

La réalité augmentée est un système informatique permettant de superposer un modèle 3D (un élément potentiellement imaginaire) à la perception que nous avons de la réalité. Les interfaces permettant de voir cette superposition peuvent avoir plusieurs formes (lunettes, écran). Ainsi la réalité augmentée peut être comprise mot à mot, il s'agit d'une perception du réel (notre réalité) qui est augmentée par l'ajout en temps réel d'éléments de synthèse qui s'intègrent à cette perception. En

105 Francis Balle, *Les médias* (Presses universitaires de France, 2004).

106 Les idées de cette sous-partie ont été alimentées par un article de la revue MEI 2012 et une proposition d'article présélectionné pour la revue Réel Virtuel 2013 : Karleen Groupierre et Edwige Lelievre, "Création et Direction de Personnages augmentés dans Un Jeu à Réalité Alternée : L'exemple du Projet Ghost Invaders – Les Mystères de La Basilique. (article en Cours de Correction)" Du dispositif à l'imprévu, *Varia*, no. 4 (2013) : 12.

Karleen Groupierre, "Ghost Invaders comme Paradigme Du Métissage Entre Territoires Réels, Territoires Virtuels, Territoires Fictionnels ?," *MEI LES TERRITOIRES DU VIRTUEL*, no. 37 (2013) : 11.

effet, les modèles 3D respectent l'environnement réel auquel ils sont superposés comme la perspective, le mouvement ou la lumière. Le résultat nous permet donc de voir un nouvel espace où se mêlent réalité et simulation.

De la même façon, dans l'ARG « *Ghost Invaders* », les personnages de fiction que nous avons créés ne sont pas simplement imaginaires et simulés, ils sont aussi réels, ils sont augmentés. Sauf que, cette fois-ci, c'est le personnage (la fiction) qui est augmenté avec des éléments issus de la réalité s'intégrant dans notre perception : carte de visite, téléphone portable, compte sur des réseaux sociaux, etc. Ces différents éléments formant l'augmentation du personnage imaginaire servent à renforcer la présence et la crédibilité des personnages auprès des joueurs.

La première phase de la création d'un personnage augmenté ne diffère pas de celle de n'importe quel personnage de fiction. Il est important de définir qui il est : son âge, ses origines, son milieu social, son travail, ses centres d'intérêt, ses traits de caractère principaux, son physique, son style vestimentaire, etc., en s'attachant à ne pas créer un personnage caricatural. Tout cela forme le cœur, la cohérence du personnage. De plus, il est important d'approfondir et d'octroyer au personnage des petits détails qui vont faire de lui un être unique, plus crédible (comme, le rouge, sa couleur préférée, une passion pour Tim Burton ou une allergie à *Facebook*)¹⁰⁷. Tous ces petits détails, qui donnent du corps au personnage, sont d'autant plus importants quand on souhaite mettre en place des personnages augmentés, car ils influencent largement la façon dont il sera perçu par le public et définissent la manière dont le personnage sera augmenté (quels accessoires ? Quel genre de messagerie vocale, etc.)

De plus, divers détails fournis dans la bible du personnage peuvent être utiles pour la résolution de certaines énigmes¹⁰⁸. Les joueurs cherchant à résoudre des mystères vont tenter de connaître les personnages, de découvrir qui ils sont, quelle est leur implication dans l'histoire et ce qu'ils savent, car chaque détail pourrait être un indice. Par conséquent, tout au long du jeu, l'auteur doit préciser aux interprètes ce que chaque personnage sait ou ne sait pas (encore) et ce qu'il sait, mais ne veut pas dire ou encore ce qu'il dira *par accident* et quand.

Qui plus est, les personnages augmentés nécessitent une mise en place préalable au lancement du projet, afin qu'il y ait déjà des traces de leur existence lorsque l'enquête démarre. Pour cela, on peut commencer par leur donner une présence sur Internet. C'est ainsi que le personnage de Léa

107 Ce sont différents goûts de personnages de *Ghost Invaders*, mais nous reviendrons sur la création de personnages pour le transmédia dans la partie A du chapitre V.

108 Pour plus de détails sur ce principe voir Chapitre III, partie B.

Mélessare¹⁰⁹ avait déjà 210 abonnés à son compte *Twitter* avant même le lancement du jeu « *Ghost Invaders* ».

La *bible* permet notamment de définir quel genre de contenu sera créé autour du personnage : intensité de l'activité sur Internet, contenu et apparence du *blog*, site Internet professionnel, photos de profil, catégories de contenus postés (par rapport aux passions, peurs ou centres d'intérêt), type de réseaux sociaux utilisés, façon d'écrire, niveau d'orthographe, expressions fréquentes, tics de langages, etc.

Il est aussi possible de munir ces personnages de fiction de cartes de visite, téléphone portable ou tout autre accessoire porteur de fiction permettant de les ancrer dans la réalité.

La mise en place d'un tel personnage et son niveau de ressemblance avec une personne réelle n'a de limite que l'imagination et le temps que l'on peut consacrer à le créer. Il est possible de justifier le personnage en lui créant des collègues, des amis, une entreprise, un patron, une famille, un passé, etc., le tout étant accessible par tous sur Internet¹¹⁰.

Dans le cas de « *Ghost Invaders* », nous avons mis en place plusieurs personnages augmentés possédant des degrés variables d'intégration au réel en fonction de leur implication dans la fiction. Parmi ces personnages, quatre avaient un rôle particulièrement important et possédaient différents accessoires d'ancrages dans le réel (tableau ci-dessous).

Personnages/accessoires	Léopold Dumaine	Ilyas Hamah	Claire de Poirant	Léa Mélessaré
Acteur	x	x	x	x
Acteur sur le terrain de jeu (à Saint-Denis)	x	x	x	
Téléphone portable	x	x	x	
Site Web perso / <i>blog</i>			x	x
Site Web professionnel	x			
Compte <i>Twitter</i>		x	x	x
Compte <i>Facebook</i>		x	x	x
Compte <i>Dailymotion</i>				x

109 Voir Chapitre III, partie B, 1, a.

110 Le but n'est pas, non plus, de tout rendre visible, car ce ne serait pas réaliste.

Compte Tumblr				X
Adresse Email	X	X	X	X
Carte de Visite	X		X	

Ces accessoires sont autant de moyens utilisés par les différents interprètes pour mettre les personnages augmentés *en jeu*. En effet, si l'auteur veille à la cohérence du tout, les rôles sont assumés conjointement par des acteurs et des *community managers*.



Illustration 18: Echanges SMS entre un joueur et le personnage de Claire

Ainsi, chaque personnage est incarné par un acteur assurant les rencontres physiques dans les espaces réels de jeu, les appels téléphoniques et une partie des SMS et *e-mails* ; mais aussi par les *community managers* qui assument le rôle du personnage sur l'espace numérique du jeu (activités sur Internet, *e-mails*, forum, réseaux sociaux, SMS, etc.). Dans « *Ghost Invaders* », 20 heures de permanence téléphonique¹¹¹ ont été réalisées par les acteurs et plus de 270 SMS ont été échangés entre les personnages et les joueurs. Même

si le joueur a la sensation d'interagir avec un seul et même personnage, c'est en réalité plusieurs personnes différentes qui lui répondent.

La multiplicité des moyens d'interaction avec les personnages de fiction a permis aux joueurs de croire (ou de jouer à croire) à l'existence réelle des personnages.

b. Multiples supports, multiples auteurs ?

La complexité et la variété des supports d'un transmédia rend presque impossible l'existence d'un auteur unique qui serait maître de tous les médias et de tous leurs contenus. Même si l'auteur, gardien de l'histoire, veillera au respect de la cohérence de son univers sur toutes les extensions, la multiplicité des formes de créations impliquée dans un transmédia amènera généralement à une

¹¹¹ Heures pendant lesquelles les acteurs téléphonaient aux joueurs (appels émis), leur laissant un message vocal au besoin. Dans ces 20 heures ne sont pas comptabilisés les appels reçus.

multiplication des auteurs. Il se peut que l'auteur à l'origine de l'univers soit capable de créer pour différents supports et de pratiquer diverses formes de création artistique¹¹², mais une fiction transmédia n'en reste pas moins une fiction immense avec beaucoup de contenu, il sera alors généralement impossible à un auteur unique de mettre en place tout le contenu de tous les médias.

On peut souvent observer au fil de la création et de la diffusion d'un projet transmédia le nombre d'auteurs augmenter. Il y a en amont l'auteur de l'univers, des personnages et de l'intrigue principale, celui dont nous parlons sans cesse dans cette partie, mais à mesure que le projet se dessine, ces aspirations de l'auteur sont influencées et limitées par les différents financeurs et partenaires qui ont souvent leur propre interprétation de ce que leur a montré l'auteur. Puis ce sera au tour des différents interprètes (acteurs, *community managers*, graphistes, musiciens, etc.) de retranscrire la fiction. Dans un transmédia, il est probable que ces différentes personnes faisant partie de l'équipe de création de la fiction ne soient pas uniquement des interprètes, mais aussi des co-auteurs. En effet, un graphiste pourra, comme nous l'avons vu précédemment, créer un lien narratif supplémentaire entre deux supports, dans un ARG, les *community managers* seront contraints d'adapter la fiction en fonction des réactions de la communauté de joueurs. Ainsi petit à petit une œuvre transmédia échappe à son créateur originel pour prendre une autre forme.

Il existe toutefois des œuvres transmédias généralement de petites ampleurs où l'auteur reste unique en particulier sur un transmédia à média maître inaltérable qui peut être préparé dans les moindres détails assez longtemps avant sa diffusion. Cela paraît cependant plus compliqué avec une transfiction ou un transmédia à média altérable dans lesquels les réactions du public ont une influence en temps réel sur la fiction. Par conséquent, plus la fiction devra être influencée par les spectateurs (et plus ils sont nombreux), plus ce sera difficile d'être auteur unique.

En effet, dans le cas des transfictions ou de certains transmédias à média maître altérable, il est possible que la communauté de joueurs s'empare de l'histoire et modifie à son tour la création de l'auteur original : soit en influençant un des supports, créant des variantes de l'histoire par leur implication, soit en créant du contenu servant à alimenter l'univers proposé par l'auteur. C'est le cas dans le transmédia « *Le récit des 3 espaces* »¹¹³ dans lequel n'importe quel membre de la communauté peut ajouter au récit principal un récit annexe qui sera intégré dans l'histoire (à condition qu'il respecte la cohérence de l'univers).

Une fiction transmédia peut donc rapidement devenir une œuvre façonnée par différents auteurs, une création qui échappe à son auteur originel pour devenir le produit d'un imaginaire collectif (créé à partir de l'œuvre initiale). Ce potentiel de création de plusieurs auteurs à partir d'un univers

112 Il est d'ailleurs idéal d'avoir comme auteur une personne qui sera sensible à diverses formes de création artistique.

113 Carole Lipsyc, *Le récit des 3 espaces*, 2007-2013. (Détails au chapitre II)

proposé par un créateur source peut nous rappeler le concept de « *fondeurs de discursivité* » proposé par Michel Foucault. Le philosophe explique que « *Dans l'ordre du discours, on peut être l'auteur de bien plus qu'un livre : d'une théorie, d'une tradition, d'une discipline à l'intérieur desquelles d'autres livres et d'autres auteurs vont pouvoir à leur tour prendre place.* » Les auteurs de ces concepts originaux tels que Freud ou Marx « *ont produit quelque chose de plus : la possibilité et la règle de formation d'autres textes* »¹¹⁴. En ce sens, un auteur de transmédia, créant un monde dont s'empareront d'autres auteurs, pourrait être considéré comme un « *fondeur de discursivité* » ou un *fondeur de fiction*. Cependant, contrairement à la philosophie, dans le cas d'un transmédia, l'auteur de l'univers originel garde une part de contrôle sur toutes les créations issues de sa proposition. Il semble donc que le terme de *fondeur de fiction* par analogie au « *fondeur de discursivité* » ne soit pas tout à fait représentant de la *fonction* d'auteur dans un transmédia.

c. L'auteur : un directeur omniscient ?

En tant qu'auteur, la création d'un transmédia demande un mélange de compétences issues de plusieurs métiers devenus relativement classiques (*game designer*, scénariste, metteur en scène) et de pratiques de loisir (joueur et maître du jeu de jeu de rôle sur table).

Lorsqu'il s'agit de transfiction ou de transmédia à média maître altérable (d'autant plus si le transmédia possède des personnages augmentés), l'auteur devra, par moment, modifier le scénario global et le rôle des personnages pour répondre aux actions des joueurs ou à l'initiative des acteurs qui improvisent. Cette posture impose donc de constamment négocier entre une part de co-création laissée aux joueurs et aux acteurs, et la maîtrise de son histoire. Ainsi, le terme de « *maître des poupées* », introduit par Jane McGonigal¹¹⁵, qui détermine l'auteur d'ARG comme ayant un contrôle presque absolu sur la fiction, semble inapproprié pour caractériser l'auteur d'une transfiction. Car, si l'auteur tire bien les ficelles de l'intrigue dans l'ombre, les poupées que sont les personnages augmentés sont vivantes et réagissent par elles-mêmes. De plus, la multiplicité des supports et le besoin de réactivité l'empêchent d'avoir un contrôle absolu sur tout ce qui sera produit durant la fiction.

L'auteur de transfiction ou de transmédia à média altérable ne sera donc ni un « *maître des*

114 Michel Foucault, "Qu'est-ce qu'un auteur ?," dans *Dits et écrits, 1954-1988, I : 1954-1975*, Quarto (Paris : Gallimard, 2001), 817-849. p 832-833.

115 Jane McGonigal, "The Puppet Master Problem: Design for Real-World, Mission Based Gaming," ed. Pat Harrigan and Noah Wardrip-Fruin, *MIT Press Second Person* (2006).

poupées » contrôlant l'ensemble de la fiction, ni seulement un « *fondateur de discoursivité* » puisqu'il garde une part de co-création sur tous les éléments créés durant la fiction. Par rapport à ces observations, il nous¹¹⁶ a semblé plus approprié de nommer l'auteur de transfiction « *directeur omniscient* ». Directeur par analogie à la direction d'acteur : bien qu'une part de la réalisation ne lui appartienne pas, il oriente dans l'ombre toute son équipe et les différents interprètes de la fiction qui, eux, sont en rapport direct avec le public. Omniscient, car il doit tout savoir, pas seulement en se souvenant de ce qu'il a créé ou imaginé, mais aussi en se tenant toujours au courant de ce que les différents interprètes auront extrapolé à partir de sa fiction originelle. Il devra aussi prendre en compte les modifications qu'induit la part de liberté des différents acteurs de la fiction (acteurs, *community managers*) sur la suite de la fiction qu'il a créée.

Ces aller-retour entre la création de l'auteur et les actions autonomes des interprètes obligent l'auteur à être très réactif. Ce rôle particulier de l'auteur, pendant toute la fiction, me semble très intéressant. Non seulement parce qu'en tant qu'auteurs nous pouvons nous amuser de voir la façon dont la fiction prend vie indépendamment de nous et en dehors de ce que nous avons imaginé, mais aussi, car cette relative autonomie de la fiction nous demande de toujours rebondir, arranger et recréer afin de maintenir la cohérence de notre histoire originale. Il ne s'agit plus d'une création posée, réalisée bien à l'avance, car, même si une part de création anticipée demeure, dès que la transfiction est lancée, il ne s'agit plus de préparer, mais de créer en temps réel et d'orchestrer la participation des différents co-auteurs.

En prévision de cette création *live*, il est possible de mettre en place des systèmes de joker, c'est-à-dire des outils de fiction réalisés à l'avance, mais paramétrables à la dernière minute. Les systèmes de paramétrages sont variés. Dans « *Ghost Invaders* », par exemple, nous avons filmé, des semaines avant le jeu, les acteurs interprétant le rôle des personnages historiques dans les installations *in situ* « *Fantômes* »¹¹⁷. Ces derniers donnaient souvent verbalement des indices aux joueurs. Nous avons donc préparé pour le tournage des indices ne renvoyant sur rien (une date, un lieu, des heures ne correspondant à rien d'écrit encore dans le jeu), mais nous pouvions à tout moment choisir de diffuser sur les installations ces plans-jokers et les faire correspondre à un quelque chose créé sur l'instant (site Internet, photomontage) qui n'était pas prévu au départ, mais dont nous avions alors besoin. Cela permettait de modifier certains détails de la fiction en laissant croire aux joueurs que tout était prévu, car, extérieurement, il n'y a pas de différence entre les éléments modifiés en cours de route et les éléments prévus dès le départ.

116 Edwige Lelièvre et moi-même.

117 Voir Chapitre III, partie B, 3, a.

Il est important de remarquer que le rôle de l'auteur transmédia ne sera pas le même suivant le type de transmédia créé. Dans le cas d'un transmédia à média maître inaltérable, l'auteur n'a pas besoin de diriger ni de suivre la fiction durant la diffusion de celle-ci. Il reste donc extérieur au déroulement effectif de l'histoire.

À l'inverse, comme nous venons de le voir, dès que le transmédia inclut des liens rétroactifs (entre les différents supports) provoqués par des actions du public, comme dans la plupart des transmédiats à média maître altérable, l'auteur devra être actif aussi pendant la diffusion de la fiction. Dans une transfiction, non seulement certains vecteurs de fiction comme les personnages augmentés peuvent modifier en partie le cours de l'histoire, mais le public qui n'est pas entièrement contrôlable fait partie de la fiction ; il en est le héros. L'auteur sera donc en constante interaction pour adapter sa fiction et conserver la cohérence de son univers face à ces vecteurs de fiction autonomes, et à ces nouveaux héros que sont les spectateurs.

Conclusion : un auteur transmédia ?

Comme nous avons pu nous en rendre compte tout au long de ce chapitre, la création d'une fiction transmédia nécessite des compétences diverses. Le déploiement narratif de la fiction sur les différents supports demande une grande attention. De plus, même si un modèle de production adapté est mis en place, les différentes observations faites ne m'ont apporté qu'une seule certitude : il faut, dans tous les cas, une bonne histoire, un univers riche et cohérent et des personnages complets. Sans cela, même un modèle de production parfaitement adapté ne permettra pas d'obtenir une réalisation transmédia satisfaisante.

Mais, à l'inverse, ces qualités ne garantissent pas, non plus, la concrétisation d'un projet transmédia viable. En effet, de nombreuses questions concernant la méthode de réalisation d'une fiction transmédia demeurent. Même si je me suis appliquée dans ce chapitre à livrer quelques pistes, ce sujet pourrait faire l'objet de nouvelles recherches dans différents domaines : quelles structures et quelles compétences sont nécessaires à l'aboutissement d'une fiction transmédia ? Est-ce que des méthodes de production agiles¹¹⁸, ou des systèmes de prototypage, par exemple, seraient plus adaptés à la réalisation de projets transmédiats ? Quelles transformations, au sein des sociétés de production et de diffusion, permettraient la possibilité de systèmes de créations à la fois souples et productifs ?

Il semble aussi important de trouver le juste équilibre entre la viabilité du système de production, les rêves de fiction du public et les envies créatrices des auteurs. Si le transmédia est actuellement une nouvelle forme d'expression artistique, héritière de désirs d'auteurs ancestraux, quelles structures permettraient de conserver les avantages créatifs du transmédia ?

D'un autre côté, il semble nécessaire pour mener à terme un projet transmédia, d'avoir à ses côtés un auteur pratiquant une forme de réalisation *trans-artistique* (non limité à une forme d'expression artistique). Un auteur, habité par un imaginaire débordant, des univers cohérents et presque infinis, un goût pour l'interaction avec le public et un besoin de rendre la fiction plus vraie. Par ailleurs, de tels auteurs trouveront dans le transmédia, en tant que forme de création, une manière de concrétiser leurs désirs *trans-artistiques*.

Mais le transmédia n'est pas seulement un outil d'expression adapté à des envies d'auteurs, c'est

¹¹⁸ La méthode agile est une méthode de production permettant d'être plus réactif. Elle est souvent opposée à des méthodes de production plus linéaires.

aussi, comme nous l'avons vu dans le chapitre I, une forme de création résultant de mutations de notre société et de notre usage des nouveaux médias. Une façon de raconter des histoires qui use de tout ce qui fait notre quotidien, comme une manière « *d'habiter poétiquement* »¹¹⁹ notre réel. Le transmédia, lorsqu'il se répand sur certains supports, permet à la réalité de notre quotidien¹²⁰ d'être investie poétiquement par l'imaginaire d'un artiste. Conséquemment, si le transmédia n'est pas une invention pratique, il n'en demeure pas moins une forme de narration renouvelée par de nouveaux usages et une nouvelle manière d'exprimer un monde imaginaire. Ainsi, le transmédia agrandit le champ des possibles de la création d'un auteur, mais renouvelle aussi le rôle de l'auteur.

En effet, différentes spécificités de la création transmédia nécessitent un renouvellement de la place de l'auteur devenant alors un « *directeur omniscient* », un chef d'orchestre de la fiction, à mi-chemin entre le « *maître de poupées* » de J. Mc Gonigal et le « *fondateur de discursivité* » de M. Foucault, s'appliquant continuellement à protéger la cohérence de sa fiction qui lui échappe sans cesse.

C'est précisément ce renouvellement du rôle de l'auteur, la nécessité, dans certains transmédiats, de créer en temps réel par rapport aux réactions d'un public, qui exacerbe le potentiel créatif d'un transmédia en imposant au créateur un mode de création d'un nouveau genre. On peut, alors, envisager le transmédia comme une création qui rehausse la créativité de l'auteur, non seulement parce qu'elle inclut diverses formes d'art, mais aussi parce qu'elle l'oblige souvent à être réactif au sein de sa propre fiction.

119 En référence à Hölderlin « *Il faut habiter poétiquement la terre* » cité dans : François Cheng, *Cinq méditations sur la beauté* (Albin Michel, 2008).

120 Notre réel est représenté par nos usages et les médias que nous utilisons à des fins non fictionnelles : téléphones, e-mails

CONCLUSION GÉNÉRALE

À l'origine de cette recherche se trouvent deux interrogations, liées l'une à l'autre : premièrement, peut-on penser les transmédiats comme un vecteur de l'imaginaire, comme un outil de création qui permet de rendre les rêves plus vraisemblables induisant un renouvellement créatif ?

Corrélativement, cette nouvelle forme de création entraîne le fait que le spectateur ne soit plus face à une œuvre unique, mais à une multitude de créations formant une fiction globale. Cela amène une deuxième question : en quoi le transmédia renouvelle-t-il le rapport du spectateur à l'œuvre et en particulier sa participation et son immersion fictionnelle ?

Ces différentes questions et observations ont guidé l'ensemble de cette recherche et m'ont incitée à réaliser des projets afin de tenter de vérifier certaines hypothèses.

Le transmédia est un sujet actuel, soulevant de très nombreuses interrogations. Il fut parfois difficile de ne pas se perdre dans l'exploration de toutes les inconnues qui gravitent autour des fictions transmédiats. Le transmédia en tant qu'œuvre pourrait faire l'objet de nombreuses recherches et cette thèse s'est proposée de fournir quelques pistes qui pourraient probablement inciter d'autres études. Mon but n'était donc pas de m'accrocher à une particularité précise du transmédia, mais d'étudier un ensemble de problématiques soulevées par cette forme émergente de création et de réception.

La malédiction des définitions

Lorsque j'ai commencé cette thèse, j'ai dû faire face au flou actuel quant à la signification du terme de « transmédia ». Malgré la définition relativement généraliste proposée par H. Jenkins, il s'est avéré que, d'une conférence à une autre, les intervenants proposaient toujours une signification différente (et souvent incomplète) du terme de transmédia. La confrontation de toutes ces idées m'a permis de dresser une cartographie sémantique du transmédia et plus généralement du cross-média. Cette typologie s'est construite par rapport à l'observation de ce que semblaient être effectivement les fictions transmédiats : des fictions invasives dans lesquelles les médias secondaires sont autant d'attaches de la fiction dans le quotidien (réel) du public.

J'ai commencé cette cartographie en me basant sur un procédé bien défini, que chacun connaît : le principe d'adaptation. J'ai ensuite différencié les **adaptations simples** (qui proposent un passage unique d'un média à un autre ou la remise en œuvre d'un même sujet sur un support identique), des adaptations **multiples** (dans lesquelles une même histoire est déclinée un grand nombre de fois sur

différents médias). Ces conversions multiples se modernisent et il arrive parfois qu'une même fiction fasse simultanément l'objet d'un jeu, d'un film et d'une série télévisée. Pourtant, ce n'est pas parce qu'une fiction est concomitamment traitée sur différents supports qu'il s'agit d'un cross-média.

Ainsi, plusieurs particularités distinguent l'adaptation multiple du cross-média. Premièrement, une histoire cross-média nécessite une diffusion synchronisée prévue en amont, car la fiction sera présentée au public comme un tout. Deuxièmement, les différentes créations composant un cross-média (réalisées au travers de divers médias) forment un ensemble cohérent : les événements de fiction se produisant sur un support ne contrediront pas ce qui s'est passé sur un autre.

Ces particularités distinguant la fiction cross-média des adaptations multiples m'ont permis de proposer la définition suivante : **la fiction cross-média est un ensemble de médias constitutif d'un même univers imaginaire global et cohérent qui est diffusé de manière coordonnée et synchrone, et présenté comme un tout à un public choisi.**

Nous remarquerons, cependant, que cette définition fait état d'univers et non de narration, ni d'histoire. Or, c'est précisément ce point qui a permis à son tour de distinguer une forme particulière de cross-média : le transmédia. Au vu de cette remarque, j'ai proposé cette nouvelle définition : **la fiction transmédia est un ensemble de médias ou d'œuvres bâtissant conjointement une histoire fictionnelle globale et cohérente, qui sera diffusée de manière coordonnée et synchrone et présentée comme un tout à un public choisi.**

Toutefois, cette définition, proche de celle de H. Jenkins¹, demeure très généraliste et pour les besoins de cette recherche, j'ai avancé trois sous-catégories de transmédias de fiction : les transmédias à média maître inaltérable, les transmédias à média maître altérable, et les transmédias sans média maître.

Le transmédia à média maître inaltérable est une fiction transmédia (voir définition ci-dessus) portée principalement par un média ou une œuvre unique qui ne peut pas être influencée ni modifiée durant sa période de diffusion.

Les autres médias, secondaires, sont liés au média maître et permettent de compléter ou d'étendre la fiction globale dans le but de l'intégrer au quotidien réel du spectateur.

Le transmédia à média maître altérable est une fiction transmédia portée principalement par un média ou une œuvre unique qui peut être influencée ou modifiée, durant sa période de diffusion,

1 Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (NYU Press, 2006), p 95-96.

par ce qui se passe sur les médias secondaires. Les autres médias, secondaires, sont liés au média maître, l'influencent et permettent de compléter ou d'étendre la fiction globale dans le but de l'intégrer au quotidien réel du spectateur.

Notons que les évènements, portés par un média secondaire, qui influencent le média maître peuvent avoir pour origine l'auteur (choix narratif) comme le spectateur (interaction avec le média secondaire).

Le transmédia sans média maître est une fiction transmédia dans laquelle tous les supports s'assemblent comme dans un puzzle pour constituer une histoire cohérente et intégrée dans le quotidien réel du spectateur. Le spectateur d'un tel transmédia est donc obligé de naviguer sur l'ensemble des supports pour saisir l'histoire fictionnelle qu'ils portent.

On remarque que les trois formes de transmédias proposés révèlent aussi trois degrés d'imprégnation de la fiction dans la réalité. En outre, cette cartographie sémantique a servi de soutien à toutes les analyses des projets transmédias rencontrés lors de cette recherche.

À l'origine du transmédia

J'ai souligné, dans ce mémoire de thèse, que le transmédia de fiction n'est pas une invention apparue récemment, contrairement à ce que certains tentent de soutenir, mais le symptôme d'une époque (médias numériques) et d'une génération (de connectés et de créatifs). Pourtant, si le transmédia n'est pas une innovation, il centralise et valorise les nouveaux usages qui sont les nôtres. Bien entendu, ces usages innovants sont nés, quant à eux, d'évolutions techniques telles que la portabilité des supports, l'accès à internet et l'internet mobile. Le transmédia apparaît alors comme une évolution naturelle résultant des récentes mutations, sociétales, générationnelles, techniques et d'usages de notre monde.

Mais, il faut préciser que le transmédia n'est pas seulement le symptôme d'une époque, il est aussi un mode de réalisation héritier de jeux créatifs présents depuis toujours dans l'histoire des arts.

Les fictions transmédias par leur histoire dense et leur invasion pluri-supports tendent à immerger le public dans l'imaginaire de l'auteur. Mais cette particularité animait aussi les artistes du passé. On pensera, par exemple, à la chapelle Sixtine² entièrement peinte qui entoure l'observateur d'une

² Michel-Ange, Le Péruçin, Sandro Botticelli, Domenico Ghirlandaio, Cosimo Rosselli, Pinturicchio. *Fresques de La Chapelle Sixtine*, 40 mètres (L) X 13m(l) X 21m(H), 1482 1481.

autre réalité : une réalité divine. On pourra aussi se souvenir des grottes, comme celle de Lascaux, recouvertes de peintures rupestres, ou plus récemment des installations *immergente* de Weber Heike³, autant de réalisations qui visent à immerger le public dans un imaginaire.

Différentes observations m'ont permis de mettre en évidence que les fictions transmédias proposent au spectateur d'être particulièrement dynamique dans son rapport à l'histoire, créant lui-même son parcours fictionnel d'un support à un autre. Or, cette participation active du public n'est pas sans nous rappeler les frises des grands maîtres chinois des 15^e et 16^e siècle qui, par leur format (une trentaine de centimètres de haut pour plusieurs mètres de long en général), invitent le visiteur à créer son propre parcours visuel entre les différentes scènes peintes⁴. Plus récemment, nous penserons aussi à de très nombreuses installations, plus récentes, portées par des systèmes informatiques dans lesquelles le spectateur entre en interaction avec l'œuvre.

Il est apparu qu'un point essentiel des fictions transmédias est la volonté des auteurs de créer des jeux de porosité entre l'espace fictionnel et l'espace réel. C'est souvent la raison d'être des médias secondaires qui s'ancrent dans le quotidien du public, comme les fontaines de sang pour le transmédia à média maître inaltérable « *Dexter* »⁵. Cependant, cette volonté de porosité entre le réel et la fiction est aussi très présente dans les arts comme peut en témoigner le travail de Sophie Calle et Paul Auster, passant d'une héroïne de roman, à une artiste de chair, l'un s'inspirant de l'autre et l'autre prolongeant le premier⁶. Nous pensons aussi aux espaces réels simulés dans des jeux comme la ville de Venise du 15^e siècle dans le jeu « *Assassin's Creed* ».

J'ai constaté également que la plupart des installations *in situ* semblent aussi témoigner d'un passage de l'imaginaire d'un artiste dans notre monde réel. Nous nous remémorerons à ce sujet l'œuvre « *Metro-Net* »⁷ dans laquelle l'artiste a imaginé une carte des métros du monde et a construit de véritables stations (inutilisables, mais bâties réellement) dans différents points du globe dans le but de figurer ce rêve de pouvoir voyager d'un bout du monde à l'autre. Cette œuvre témoigne aussi de l'importance des rêves ou des imaginaires collectifs.

3 Weber, Heike est l'auteur d'œuvres telles que *Stage for the Opera*, 1998 ; *Room 104*, 2000.

4 Nous penserons par exemple à Ch'iu Ying. *Spring Morning in the Han Palace*, Encre et peinture sur soie, 30.6 x 574.1 cm, 1500 1552.

5 James Manos Jr, *Dexter*, 2007. Voir chapitre I, partie B, 1.

6 Voir chapitre II, partie A, 2, a.

7 Martin Kippenberger, *Metro-Net*, première station en 1993.

En effet, le principe même de traverser la terre comme si nous prenions le métro est un rêve partagé par des millions de personnes. Or, nous avons eu la possibilité de relever que les fictions transmédias reposaient très souvent sur des imaginaires partagés, sur l'idée commune que l'on se fait d'un monde imaginaire et qui nous amène à dire : « c'est dans la fiction, mais, est-ce que ça ne pourrait pas être vrai ? ».

En outre, j'ai attiré l'attention sur le fait que l'usage de plusieurs formes d'expressions artistiques pour raconter une même histoire n'est pas apparu avec le transmédia. Dès 1764, Johann Gottfried von Herder pense « *Des œuvres où la poésie, la musique, l'action et la décoration ne feraient qu'un.* », arrivent ensuite les concepts d'« *art total* » (Wagner 1850) et d'« *intermédialité* » (Higgins 1966) qui donneront naissance à ce que j'ai nommé des *œuvres composites*, des réalisations qui, comme le transmédia, mêlent plusieurs arts : vidéos, acteurs, danse, musique. Pourtant, si le rapprochement de ces créations avec le transmédia est évident, ces dernières ne sont pas des transmédias, car l'œuvre composite est une réalisation unique dans laquelle sera intégrée, à un instant donné, de la danse, de la vidéo, etc. Il s'agit d'une superposition de pratiques et de créations dans un temps et un espace donné, alors que le transmédia est un art de la multiplicité, il intègre plusieurs œuvres, parfois disposées dans des espaces variés et à des instants différents. Seule l'expression d'émotions et d'une histoire par le biais de plusieurs formes d'arts est commune à ces deux modes de création.

Par ailleurs, il s'est dégagé de ces observations l'importance, dans les fictions transmédias, de la subjectivité actante du spectateur, c'est-à-dire la possibilité que lui offre la structure transmédia d'une fiction de naviguer d'un support à un autre créant ainsi son parcours fictionnel personnel.

Cette posture participative du spectateur n'est pas sans rappeler la navigation multimédia permise par les hyperliens. Toutefois, même si les hyperliens ont initié le spectateur à construire son propre parcours, le multimédia propose une navigation d'un contenu à un autre sur le même support tandis que le transmédia suggère une navigation d'un média à un autre.

De plus, si les hyperliens sont *balisés* et facilement identifiables par le navigateur, les liens du transmédia, eux, ne le sont pas toujours, certains spectateurs peuvent même ne pas les voir ou ne pas en avoir conscience. Ainsi, l'hyperlien est un lien informatique, sa présence relève du 0 et du 1 (il y a un lien ou il n'y en a pas), alors que dans le transmédia les liens sont généralement narratifs et imaginaires se construisant dans l'esprit même du spectateur. Les liens transmédias relèvent donc, non pas du 0 ou du 1, mais de l'inventivité et de la perspicacité du public.

Une pratique qui a porté la recherche

Les deux transmédias réalisés dans le cadre de cette recherche sont très différents, mais ils m'ont permis, chacun à leur manière, d'expérimenter et de mettre en relief les particularités de leurs formes transmédias respectives.

« *L'ombre rose* » m'a amenée à réaliser que les différents supports d'un transmédia pouvaient être des créations d'auteurs originales et poétiques, éloignant ainsi le transmédia de l'idée négative que l'on peut se faire de certains cross-média trop commerciaux. Ce projet a particulièrement soutenu mes questionnements liés à la structure narrative dans une fiction transmédia.

Rappelons que « *L'ombre rose* » est un transmédia à média maître inaltérable. Celui-ci est un conte diffusé sur le site www.uneombre.com. Ce récit est augmenté, prolongé ou précisé par différentes réalisations autonomes, mais faisant partie intégrante de la fiction portée par le conte : le site communautaire www.unjour.uneombre.com, des textes annexes, la série de très courts métrages « *Odette, Ilda et Gasparine* »⁸ et les installations interactives de réalité augmentée « *Parallèle* »⁹ et « *Miroir* »¹⁰.

La transfiction « *Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique* » et le travail d'enquête mené à son issue m'ont permis d'approcher les enjeux du transmédia du point de vue des spectateurs en récoltant de nombreux témoignages, des observations sur le terrain et les données quantitatives provenant du jeu. C'est aussi grâce à ce projet que j'ai pu saisir l'existence d'une relation ludique entre l'auteur d'un transmédia et son public.

En quelques mots, le transmédia sans média maître « *Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique* » est une aventure transmédia particulièrement immersive, entre mondes physique et numérique. Un jeu d'enquête qui s'est déroulé au mois d'avril 2012, sur Internet et dans le centre-ville de Saint-Denis. Tout au long du jeu, les participants pouvaient interagir avec les personnages de la fiction *via* email, réseaux sociaux, téléphones et découvrir sur Internet une partie des informations nécessaires à la résolution de notre enquête. Les participants ont aussi été incités à se rendre à de nombreux événements *in situ* : concerts, illusions fantomatiques, rencontres avec des acteurs, etc.

8 Karleen Groupierre, *Odette, Ilda et Gasparine*, série de courts métrages, 2013

9 Karleen Groupierre, *Parallèle*, jeu de course poursuite mêlant maquette réelle et éléments virtuels, 2010

10 Sophie Daste, Adrien Mazeau, Karleen Groupierre, *Miroir*, installation, 2011.

Un nouveau spectateur

Il est apparu que de nombreuses spécificités du transmédia entraînaient un renouvellement de la posture du spectateur face à l'œuvre, mais aussi une modification de son rôle et de sa place dans la fiction.

Le changement de la perception sensori-fictionnelle et temporelle dû aux multiples supports engagés dans la narration est l'un des points essentiels ayant surgi.

En effet, premièrement, la nature des divers supports permet au spectateur une perception de la fiction différente. C'est-à-dire qu'un film, par exemple, ne propose pas le même rapport à l'histoire qu'un jeu vidéo.

De plus, il s'est avéré que chaque support propose une temporalité fictionnelle qui peut être tout à fait différente. Ainsi, deux créations faisant partie d'un même transmédia n'ont pas la même temporalité dans le déroulement de la fiction. Qui plus est, elles s'inscrivent différemment dans le temps réel de la vie et des actions du spectateur.

Ensuite, l'analyse des projets et en particulier du transmédia « *Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique* » a fait ressortir avec force la tendance du transmédia à brouiller les frontières perceptives entre la fiction et la réalité. D'ailleurs, rappelons que 35 % des joueurs questionnés à la suite du transmédia « *Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique* » témoignent avoir confondu au moins une fois la réalité et la fiction.

Bien entendu, cela ne signifie pas qu'ils ont cru à l'histoire globale comme à une réalité, mais simplement qu'ils ont eu des moments de doutes, des instants où ils se sont sincèrement demandé s'ils avaient envoyé un SMS à un personnage de fiction ou à une véritable personne.

Paradoxalement, il s'est avéré indispensable, pour que ces jeux de confusions fonctionnent, que la fiction soit identifiée, dès le départ, comme telle. Car, « *il faut que ce ne soit pas vrai, que nous sachions que ce n'est pas vrai, afin que les images de l'inconscient soient vraiment libres.* »¹¹

J'ai ainsi constaté qu'une des limites de l'immersion fictionnelle ludique reposait sur le fait que l'histoire doit être identifiée comme fictive. En effet, il apparaît qu'un spectateur conscient du fait qu'on lui propose une fiction se débarrasse d'une certaine méfiance, et réalise ainsi plus facilement des actions non-ordinaires rendues possibles par le cadre fictionnel. Dans le cas contraire, la perte de l'identification première de la fiction engendre la disparition du recul nécessaire afin qu'il dédramatise et se divertisse.

11 Octave Mannoni, *Clefs pour l'imaginaire ou l'Autre scène* (Paris: Éditions du Seuil, 1969), p. 66.

L'étude des projets m'a aussi amenée à constater que l'immersion fictionnelle transmédia renforçait ou renouvelait les caractéristiques de l'immersion fictionnelle proposées par Jean-Marie Schaeffer en 1999¹². En effet, l'immersion fictionnelle, selon lui, « *se caractérise par une inversion des relations hiérarchiques entre perception (et plus généralement attention) intramondaine et activité imaginative. Alors qu'en situation "normale" l'activité imaginaire accompagne l'attention intramondaine [...], la relation s'inverse en situation d'immersion fictionnelle* ». Pourtant, le transmédia place parfois le spectateur dans une position intermédiaire où il sera impliqué physiquement dans la fiction : ce qu'il verra, entendra, sentira ou touchera alimentera la fiction dans laquelle il est immergé. Ce cas particulier fait basculer la relation hiérarchique entre les perceptions du monde réel et l'activité imaginative qui pendant un temps semblent s'équilibrer.

De plus, J. M. Schaeffer observe que « *les représentations vécues en état d'immersion fictionnelle sont en général saturées du point de vue affectif* ». Or, il a été observé que le partage de la fiction avec d'autres joueurs, la rencontre avec des acteurs réels et les échanges qui peuvent se créer entre des personnages de fiction et le public tendent à renforcer les émotions affectives que ressentent les spectateurs d'un transmédia. Ainsi, il semblait important de relever que même si la fiction n'est pas réalité, les émotions qu'elle génère demeurent véritables.

En outre, nous avons pu remarquer que l'ensemble des caractéristiques de l'immersion fictionnelle d'après J. M. Schaeffer, permettait de justifier et de comprendre l'engouement du public pour les fictions de type transmédiés et le potentiel immersif puissant qu'elles possèdent.

Il s'est dégagé des analyses de projets que les transmédiés à média maître altérable et les transmédiés sans média maître avaient tendance à revaloriser la participation (physique et mentale) du public au sein de la fiction jusqu'à proposer au spectateur d'être le héros de l'aventure au côté des personnages de fiction. Rappelons à ce sujet que 82 % des joueurs questionnés à l'issue de « *Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique* » ont eu la sensation d'être un moteur de l'histoire. Par ailleurs, les différentes observations ont pu faire ressortir, sur l'ensemble des productions transmédiés à l'heure actuelle, l'importance capitale de la communauté de joueurs ou de fans, qui vit communément la même fiction et la fait évoluer et aussi parfois participe à sa création ou à son extension.

12 Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Poétique (Paris: éd. du Seuil, 1999), p. 179 à 198.

Les différentes investigations m'ont conduite à relever l'importance de l'imagination du spectateur dans la construction d'une fiction transmédia globale et cohérente. En effet, d'une part, c'est grâce à son imagination que le participant crée, lui-même, des liens narratifs unissant les différents supports du transmédia, d'autre part, il aura aussi tendance à imaginer même ce qui n'est pas écrit (et ne le sera jamais) créant ainsi sa propre fiction. De cette façon, « *le destinataire reconnaît d'abord qu'on lui propose de jouer un jeu de faire semblant [...] il admet ensuite que cet univers n'aura de consistance que grâce à sa propre activité imaginative.* »¹³ Les fictions à trous, que peuvent parfois être les transmédiats, incitent le public à s'imaginer toutes les parties non écrites ou qui lui sont encore inconnues. C'est donc le spectateur qui se crée sa propre fiction autour des éléments fictionnels immuables que l'auteur a écrits.

Les difficultés du transmédia

Il est apparu, au cours de cette recherche, que la création d'une fiction transmédia, aussi passionnante soit-elle, pose de nombreux problèmes à son auteur tant au niveau de sa construction narrative qu'à celui des cadres de production de l'œuvre.

Dans un premier temps, l'auteur doit prendre en compte les particularités du transmédia en terme de structure et de construction de la narration.

Il apparaît qu'une fiction transmédia nécessite une histoire fournie, assez dense pour alimenter plusieurs créations. Il est important ensuite de penser que chaque média porteur de l'histoire constitue un point d'entrée dans la fiction pour le public, puisque le spectateur pourra découvrir en premier n'importe lequel de ces supports diffusés simultanément. Par conséquent, afin d'éviter le risque qu'un spectateur se trouve face à un contenu incompréhensible, tous les supports du transmédia doivent être, soit autonomes, soit renvoyer à une autre partie de la fiction qui, elle, permettra au spectateur de comprendre l'histoire globale.

D'autre part, il est ressorti, de l'ensemble des observations, qu'une des particularités fondamentales de la narration transmédia est sa capacité d'intégrer le réel comme support à part entière de la fiction, généralement en plaçant une part de la fiction dans l'espace réel où évolue le spectateur.

Enfin, le transmédia ne semble pas modifier profondément les principes de la narration traditionnelle puisque les systèmes d'intrigues, de rebondissements et de création de personnages ne sont pas fondamentalement différents. Pourtant, une narration transmédia est plus fournie, plus

¹³ Jean-Pierre Esquenazi, *La vérité de la fiction comment peut-on croire que les récits de fiction nous parlent sérieusement de la réalité ?* (Paris: Lavoisier Hermes Science, 2009), p. 75.

longue à mettre en place et plus complexe. Elle emploie de nombreux supports, et parmi eux, le réel. Il s'agit donc d'une *narration augmentée* : un mode de narration classique auquel on ajoute une *couche* de réalité rendant ainsi l'histoire plus invasive, plus crédible, plus cohérente et plus immersive.

Dans un deuxième temps, l'auteur transmédia doit avoir conscience des problèmes juridiques, financiers et organisationnels posés par le transmédia. À ce sujet, il a été soulevé un ensemble de questions souvent restées sans réponse, ce qui a tout de même permis d'envisager l'ensemble des difficultés pratiques liées à la création d'une fiction transmédia.

Tout d'abord, il apparaît que les fictions transmédias sont inadaptées juridiquement. En France, un film n'est pas soumis au même droit qu'un jeu vidéo, quel sera donc le droit applicable pour un transmédia ?

En outre, le financement d'une œuvre peut être difficile, mais, le transmédia étant une combinaison de plusieurs créations, son financement demande beaucoup d'attention. Qui plus est, la multiplicité des supports demande une péréquation efficace du budget global.

Enfin, en terme d'organisation, pour être réalisée dans de bonnes conditions, une fiction transmédia nécessite, dans la plupart des cas, la mise en place d'une équipe polyvalente qui s'implique dans la construction de la fiction. En outre, il a été observé l'émergence de nouvelles compétences voire de nouveaux métiers comme le *community management*.

Même si le constat des difficultés inhérentes à la forme transmédia d'une fiction peut causer quelques désillusions, il me semble qu'il faut persister et accepter l'idée selon laquelle les « *récits marchent devant les pratiques sociales, pour leur ouvrir un champ.* »¹⁴ car, il paraît effectivement que les mutations sociales, et économiques en cours sont plutôt favorables aux développements des fictions transmédias.

Nouvel auteur, nouvel art ?

Nous avons vu tout au long de ce mémoire émerger avec force, dans les fictions transmédias, ce désir ancien des auteurs de pouvoir s'exprimer sans aucune limite de support, laissant ainsi libre cours à une expression *trans-artistique* (impliquant différentes formes d'art). On pense alors à des créateurs comme Léonard de Vinci, à la fois inventeur, peintre, sculpteur et architecte, ou au peintre Odilon Redon écrivant des contes en cohérence avec ce qu'il peint. Or, la création transmédia

14 Michel de Certeau, Luce Giard et Pierre Mayol, *L'invention du quotidien: Arts de faire* (Gallimard, 1990), p. 173.

réclame cette inventivité sans limites qui rend possible la création de multiples œuvres, à la fois différentes, mais connectées par une même narration : des créations relevant d'un nouveau genre que j'ai nommé le *trans-art*.

J'ai remarqué aussi que dans certains transmédias à média maître altérable et dans les transfictions (transmédia sans média maître), le rôle de l'auteur était renouvelé.

Effectivement, l'auteur de transmédia peut être victime du syndrome du maître du jeu. C'est-à-dire que son rôle ne se limitera pas à produire une fiction, il tentera aussi (notamment *via* les supports secondaires) de faire réagir son public. De plus, ce jeu avec le public donnera probablement naissance à des modifications ou a des extensions de la fiction en cours.

Par ailleurs, dans certains cas, le jeu entre l'auteur et son public peut se traduire par la mise en place de ce que j'ai appelé les *personnages augmentés*. Il s'agit de personnages de fictions (très souvent incarnés par des acteurs réels) qui entrent en communication (privée) avec les joueurs. Leur présence est intensifiée par l'ajout d'*accessoires* appartenant au registre réel. Ainsi, un personnage augmenté pourra posséder un téléphone portable, une carte de visite, un compte sur différents réseaux sociaux, etc.

L'usage de ces personnages place l'auteur dans un rôle de *directeur omniscient*, il sera le chef d'orchestre de la fiction, c'est-à-dire que, comme pour la direction d'acteurs (filmés), il donne les consignes aux personnages augmentés (ou plus exactement à leurs interprètes qui peuvent être les *community managers* ou les acteurs réels). Mais ce personnage, une fois en jeu dans la fiction et dans ses échanges avec les spectateurs, échappe totalement à son auteur.

Toutefois, l'auteur reste omniscient, c'est-à-dire qu'il sait tout de l'histoire et sera informé de tout ce qui se passe entre ses personnages augmentés et les joueurs. Ces connaissances permettent au *directeur omniscient* d'être le garant de la cohérence de l'histoire.

Transmédia, une création inter-humains ?

La narration transmédia génère une fiction qui n'est pas ordinaire, une fiction mêlée au réel, une fiction augmentée. L'augmentation de la fiction, c'est-à-dire les multiples supports et l'hybridation d'espaces fictionnels, numériques et réels, a pour but d'emporter le public plus loin dans la fiction, lui proposant une aventure immersive et aussi très souvent participative et interactive.

Le transmédia apparaît comme un art du renouvellement, il est une forme de création prise dans le cercle vertueux de l'évolution : les créations des auteurs et les réactions des spectateurs modèlent les techniques et les usages. Mais, à leur tour, les innovations technologiques et d'usage influencent les auteurs et les spectateurs et par conséquent les œuvres. C'est pourquoi il faut envisager la fiction transmédia comme une forme de création encore en mouvement, prise dans le bain bouillonnant d'une culture, comme une manière de créer, d'échanger et de rêver qui n'a de cesse d'évoluer.

Par ailleurs, le transmédia suppose une relation création - réception qui n'est pas linéaire. En 1986, Edmond Couchot voyait déjà dans les « Médias » cette rupture de la linéarité : « *Il n'y a plus médiation entre l'auteur d'un énoncé et son destinataire à travers un dispositif de transmission qui ne fait que véhiculer cet énoncé en l'altérant plus ou moins, il y a commutation directe et (plus ou moins) instantanée dans l'espace et dans le temps entre un récepteur devenu émetteur, un émetteur devenu récepteur et un énoncé flottant qui à son tour émet et reçoit.* »¹⁵ De la même façon, ne peut-on pas considérer aujourd'hui les transmédiats comme un art de la « commutation » ? Dans une fiction transmédia, il y a un espace fictionnel proposé par l'auteur et que le public et l'auteur font vivre ensemble, remettant ainsi en cause la frontière créateur - spectateur.

Il y a donc, tout au long d'une fiction transmédia, entre le spectateur et l'auteur, un échange, un dialogue ludique existant au travers de l'œuvre fictionnelle.

Ce qui me semble, par conséquent, ressortir avec force dans l'ensemble de ces observations est l'importance des échanges humains que permet la fiction transmédia. En cela, il serait intéressant de questionner le transmédia par rapport à « *l'esthétique relationnelle* » qu'a théorisée Nicolas Bourriaud consistant « *à juger les œuvres d'art en fonction des relations interhumaines qu'elles figurent, produisent ou suscitent.* »¹⁶ En effet, les fictions transmédiats suscitent des relations interhumaines fortes, on pensera aux spectateurs qui partagent, échangent et même vivent une histoire collective, à la relation qui peut se créer entre le public et les personnages augmentés, et, bien sûr, au dialogue ludique possible entre les spectateurs et l'auteur.

15 Edmond Couchot, « Médias et immédias. », dans *Art et Communication*, Rayon photo (Paris: Osiris, 1986), 101 à 106, p. 105.

16 Nicolas Bourriaud, *Esthétique Relationnelle*, Collection Documents Sur L'art (Dijon: Presses du réel, 1998), p. 117.

BIBLIOGRAPHIE

- Aceti, Lanfranco. "Networked Art : Displaced Commentaries, Multipl Artifices and Many Ackerman, James S., et Rhys Carpenter. "Style." dans *Art and Archaeology*, 264. Prentice-Hall, 1963.
- Adorno, Theodor W. *Prismes: critique de la culture et société*. Payot, 1986.
- Adorno, Theodor Wiesengrund. *Théorie esthétique Paralipomena Théories sur l'origine de l'art Introduction première*. Translated by Marc Jimenez et Éliane Kaufholz-Messmer. Collection d'esthétique 50. Paris: Klincksieck, 1989.
- Alexander, Bryan. *The new digital storytelling : creating narratives with new media*. 1 vols. Santa Barbara, Calif., Etats-Unis: Praeger, 2011.
- Allard-Chanial, Laurence. "Le spectateur de la fiction interactive. Vers un modèle de culture solipsiste?" dans *Cinéma et dernières technologies*, 251–262. Bruxelles: De Boeck Supérieur, 1998.
- Alloway, Lawrence. "The Arts and the Mass Media." *Architectural Design* XXVIII, no. 2. London (Fevrier 1958): 84–85.
- Altman, Rick. *Theory of Narrative*. Columbia University Press, 2008.
- Amato, Etienne Armand, et Jean-Louis Weissberg. "Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité, gestualité." *Interfaces, Anomalie digital_arts* no. 3 (2003): P.41–51.
- Andersen, Hans Christian. "La Petite Sirène." dans *Contes d'Andersen*, 249–283. Librairie Hachette et Cie, 1876.
- Anzieu, Didier. *Le Corps de L'œuvre*. Gallimard, 1981.
- Appia, Adolphe. *œuvres complètes. L'age d'homme*, 1986.
- Arrouye, Jean, Jean Bessière, et Bruno Giuliana. *Art(s) et fiction*. Esthétiques hors cadre. Saint-Denis: Presses universitaires de Vincennes, 1997.
- Arsenault, Dominic, et Martin Picard. "Le Jeu Vidéo Entre Dépendance Et Plaisir Immersif : Les Trois Formes D'immersion Vidéoludique." dans *Le Ludophile*. Montréal, 2007. <http://www.le-ludophile.com/Files/arsenault-picard-immersion.pdf>.
- Askwith, Ivan. "This Is Not (Just) An Advertisement Understanding Alternate Reality Games." dans *Convergence Culture Consortium's 2007*. USA, 2007. http://convergenceculture.org/research/c3_not_just_an_ad.pdf.
- Asseraf-Olivier, Frédérique, et Éric Barbry. *Le droit du multimédia: du CD-Rom à l'Internet*. Presses Universitaires de France, 2001.
- Association des auteurs multimédias. *La production et l'édition multimédia: écriture du scénario, droits d'auteurs et financement*. Paris: AAM, 1997.
- Atkins, Barry. *More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form*. Manchester, UK New York: Manchester University Press, 2003.
- Augé, Marc. *Fictions fin de siècle*. Fayard, 2000.
- Auster, Paul. *Léviathan : roman*. Translated by Christine Le Boeuf. Arles: Actes sud, 1992.
- Azaïs, Christian, Antonella Corsani, et Patrick Dieuaide. *Vers Un Capitalisme Cognitif; Entre Mutations Du Travail Et Territoires*. L'Harmattan, 2003.
- Bablet, Denis, *L'œuvre d'art totale*. Arts du spectacle. Paris: CNRS éd, 1995.
- Baczkowski, Sandy, et Sous la direction de Guy Chapouillie. "Convergence et divergences : la contamination du cinéma américain contemporain par les jeux vidéo." Toulouse II - Le Mirail, 2005.
- Bal, Mieke. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative, Third Edition*. University of Toronto Press, 2009.
- Balle, Francis. *Les médias*. Presses universitaires de France, 2004.
- Balpe, Jean-Pierre. *L'art et le numérique. volume 1, n.4-2000*. Paris: Hermes Science Europe, 2000.

- Barbanti, Roberto. *Les origines des arts multimedia*. 1 vols. Essai esthétique. Nîmes: Lucie éd, 2009.
- . “Les origines des arts multi-media et la question du dépassement du medium.” *Question d’Esthétique* no. hors série n°1. Editions CPEA (2004): 49–74.
- . “Métamorphoses du medium dans l’art du XXe siècle à nos jours : Multimédialité et ultramédialité.” Texte de synthèse pour le passage HDR. Paris, 2012.
- Barbier, Frédéric, et Catherine Bertho-Lavenir. *Histoire des médias de Diderot à Internet*. Collection U 278. Paris: A. Colin, 1996.
- Barbieri, Daniele. “Is reality a fake.” dans *Versus*. 46. Bompiani., 1987.
- Barboza, Pierre, et Jean-Louis Weissberg. *L’image actée: Scénarisations numériques, parcours du séminaire - L’action sur l’image*. Editions L’Harmattan, 2006.
- Bardini, Thierry, et August T. Horvath. “The Social Construction of the Personal Computer User.” *Journal of Communication* 45, no. 3 (1995): 40–66. doi:10.1111/j.1460-2466.1995.tb00743.x.
- Barrucand, Dominique. *La Catharsis dans le théâtre, la psychanalyse et la psychothérapie de groupe*. Hommes et groupes. Paris: Epi éd, 1970.
- Barthes, Roland. *Camera Lucida: Reflections on Photography*. Farrar, Straus and Giroux, 1982.
- . “Introduction à L’analyse Structurale Des Récits.” *Communications* 8, no. 1 (1966): 1–27. doi:10.3406/comm.1966.1113.
- . “L’effet de Réel.” *Communications* 11, no. 1 (1968): 84–89.
- . *Sur Racine*. Éditions du Seuil, 1979.
- Baudelaire, Poe, Mallarmé, Flaubert : *Interprétations Par Odilon Redon : Textes Et Illustrations*. Paris: RMN Grandpalais, 2011.
- Baudrillard, Jean. *Car l’illusion ne s’oppose pas à la réalité ...* Descartes & Cie, 1998.
- . *Simulacres et simulation*. Débats. Paris: Éditions Galilée, 1981.
- Baym, Nancy. *Personal Connections in the Digital Age*. Polity, 2010.
- BeActive Entertainment. “Sofia’s Diary.” *beactivemedia.com*, 2012. <http://www.beactivemedia.com/tv-film/sofias-diary/>.
- Beauvoir, Simone de. *La Femme rompue : L’Age de discrétion. Monologue*. Folio, 1976.
- Bédé, ciné, pub et art: *d’un média à l’autre*. 1 vols. Gollion (Suisse): Infolio, 2007.
- Beeson, Ian, et Clodagh Miskelly. “Digital Stories of Community: Mobilization, Coherence and Continuity.” dans *The Work of Stories*. Cambridge, USA., 2005. <http://web.mit.edu/comm-forum/mit4/papers/beeson%20miskelly.pdf>.
- Belhaj Kacem, Mehdi. *Inesthétique & mimèsis Badiou, Lacoue-Labarthe et la question de l’art*. Fins de la philosophie 5. Paris: Lignes, 2010.
- Benghozi, Pierre-Jean. *Le cinéma: entre l’art et l’argent*. Editions L’Harmattan, 1989.
- Benjamin, Walter. *L’œuvre d’art à l’époque de sa reproductibilité technique*. Translated by Lionel Duvoy. 1 vols. 2e éd. Paris: Éd. Allia, 2012.
- Benzon, Paul. “Archive, Cache, Database: Digital Literature in Transition.” dans *Unstable Platforms : the Promise and Peril of Transition*. Cambridge, USA., 2011.
- Berdoulay, Vincent, et R. Louis Chapman. “Le Possibilisme De Harold Innis.” *Canadian Geographer / Le Géographe Canadien* 31, no. 1 (1987): 2–11. doi:10.1111/j.1541-0064.1987.tb01576.x.
- Berger, Peter Ludwig, et Thomas Luckmann. *La construction sociale de la réalité*. Translated by Pierre Taminioux. 2e éd. Sociétés. Paris: Méridiens Klincksieck Masson, 1996.
- Bergson, Henri, et Arnaud François. *L’évolution Créatrice*. Puf. Presses Universitaires de France - PUF, 2007.
- Bernard, Hervé. *Regard sur l’image*. Rvb Prod regards & impressions, 2010.

- Bernardo, Nuno. *The Producer's Guide to Transmedia: How to Develop, Fund, Produce and Distribute Compelling Stories Across Multiple Platforms*. CR Entertainment Ltd, 2011.
- Bettelheim, Bruno. *Psychanalyse des contes de fées*. Éd. R. Laffont, 1976.
- Bezançon, Alain. "Emotein : Essence de Pure Émotion Entre Fiction Et Réalité à La Frontière Du Transmédia." *Transmedia Lab*. Accessed January 30, 2013. <http://www.transmedialab.org/etudes-de-cas/emotein-essence-de-pure-emotion-entre-fiction-et-realite-a-la-frontiere-du-transmedia/>.
- Bianchini, Samuel. *R & C recherche & création art, technologie, pédagogie, innovation*. Montrouge Nantes [i.e. Nancy]: Burozoïque les Éd. du Parc-École nationale supérieure d'art de Nancy, 2009.
- Blanchet, Alexis. *Pixels a Hollywood*. 1re ed. Pix'N Love Editions, 2010.
- Blanchot, Maurice. *L'entretien infini*. Gallimard, 1971.
- Bogost, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. 1 vols. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
- Boily-Blanchette, Lise. *Imaginaire et nouveaux médias: actes du colloque du CRI, Centre de recherche sur l'imaginaire, Montpellier, décembre 1994, Ruptures de la modernité*. Editions L'Harmattan, 1998.
- Boissier, Jean-Louis. "L'interactivité comme perspective." dans *Les traversées de l'image, art et littérature: actes du colloque organisé les 1er, 2 et 3 avril 1998 dans le cadre du projet pédagogique de l'École supérieure des beaux-arts du Mans...* Beaux'Arts Le mans, 1999.
- Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. Routledge, 1985.
- Borges, Jorge Luis. *Fictions*. Nouv. éd. augm. Gallimard, 1974.
- Borland, John. "Blurring the Line Between Games and Life." *Cnet Australia*, March 2005. <http://www.cnet.com.au/blurring-the-line-between-games-and-life-240004406.htm>.
- Bouchardon, Serge. "Le récit littéraire interactif : Narrativité et interactivité." Thèse doctorat, Université de Technologie de Compiègne, 2005.
- Bouquillion, Philippe, Yolande Combès, et Collectif. *Les Industries de La Culture Et de La Communication En Mutation*. L'Harmattan, 2007.
- Bourdaa, Melanie. "Les nouvelles pratiques de production et de réception télévisuelles." Revue en ligne des industries créatives et des médias. *InaGlobal.fr*, 2011. <http://www.inaglobal.fr/television/article/les-nouvelles-pratiques-de-production-et-de-reception-televisuelles>.
- Bourdaa, Mélanie. "Interactivity in French Television Programming." dans *Phenomenology 2005*, 127–139. Zeta Books, 2007.
- Bourdaa, Mélanie. (Sous la direction de) André Vitalis. "L'interactivité télévisuelle, ses modalités et ses enjeux." Bordeaux 3, 2009.
- Bourel, Michel, et Paolini Giulio. "Contemplateur Donc." *Art Press* no. 164 (Paris, décembre 1991): 16–22.
- Bournova, Klio, et Forum professionnel des psychologues (9 ; 1991 ; Nice). *Créativités : conditions, processus, impacts*. Edited by Armand Touati. 1 vols. Collection Forum (Marseille), ISSN 1151-9282. Marseille, France: Hommes et perspectives/Le journal des psychologues, 1992.
- Bourriaud, Nicolas. *Esthétique Relationnelle*. Collection Documents Sur L'art. Dijon: Presses du réel, 1998.
- Boutang, Yann Moulrier, Philippe Aigrain, Olivier Assouly, François Fourquet, et Collectif. *Le Capitalisme Cognitif: La Nouvelle Grande Transformation*. édition revue et augmentée. Amsterdam, 2008.
- Broise, Patrice de la, Collectif, et Université Charles de Gaulle-Lille III Gérico. *L'interprétation:*

- Objets et méthodes de recherche. Actes du colloque organisé le 11 mai 2000 aux archives du monde du travail, Roubaix.* Université Charles de Gaulle - Lille 3, 2003.
- Bromberg, Heather. “Are MUDs Communities?” dans *Cultures of the Internet, Identity, Belonging and Consciousness in Virtual Worlds*, 208. SAGE, 1996.
http://www.uk.sagepub.com/books/Book205040?prodId=Book205040&ct_p=toc.
- Bureaud, Annick. “Qu’est-ce Que L’interactivité ?” *Leonardo/Olats* (2004).
http://www.olats.org/livresetudes/basiques/6_basiques.php.
- Buxton, David. *Les séries télévisées : Forme, idéologie et mode de production*. Editions L’Harmattan, 2010.
- Caillois, Roger. *Approches de l’imaginaire*. Paris: Gallimard, 1979.
- . *Roger Caillois. Les Jeux et les hommes, (Le masque et le vertige)...* 8e édition. Paris: Gallimard, 1958.
- Calle, Sophie, Paul Auster, et Centre national de la photographie. *Gotham handbook: New York mode d’emploi*. Translated by Christine Le Boeuf. Doubles-jeux 7. Arles: Actes Sud, 1998.
- Calle, Sophie, et Centre national de la photographie. *De l’obéissance*. Doubles-jeux 1. Arles: Actes Sud, 1998.
- Carbone, Mauro. *Merleau-Ponty l’héritage contemporain the contemporary heritage l’eredità contemporanea*. Paris Milano Memphis: Vrin Mimesis, 1999.
- Carey, James W. *Communication as Culture: Essays on Media and Society*. Taylor & Francis, 2009.
- . “McLuhan : Généalogie Et Descendance D’un Paradigme.” *Quaderni* 37, no. 1 (1998): 111–131. doi:10.3406/quad.1998.1381.
- . , ed. *Media, Myths and Narratives: Television and the Press*. Sage Annual Reviews of Communication Research 15. Newbury Park, Calif: Sage publ, 1988.
- Carr, Nicholas G. “Is Google Making Us Stupid ?” dans *2008 Works: Is Google Making Us Stupid?, Go on Lad, I Love the World, Barack Obama “Hope” Poster, Time Sculpture*. General Books, 2011.
- Carroll, Noël Edward, et John Gibson, eds. *Narrative, Emotion, and Insight*. Studies of the Greater Philadelphia Philosophy Consortium. University Park: Pennsylvania State University Press, 2011.
- Casares, Adolfo Bioy. *L’invention de Morel*. 10 X 18, 1992.
- Cauquelin, Anne. “Existence-fiction :” *Revue d’esthétique* no. 42 (2002).
- Centre d’études et de recherches en arts plastiques, ed. *Les arts visuels, le web et la fiction: [actes du] colloque... Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, [24-25 novembre 2006]*. 1 vols. Collection Arts et monde contemporain. Paris: Publications de la Sorbonne, 2009.
- Certeau, Michel de, Luce Giard, et Pierre Mayol. *L’invention du quotidien: Arts de faire*. Gallimard, 1990.
- Chaumier, Serge. “Mythologie du spect’acteur : Les formes d’interaction entre acteurs et spectateurs, comme révélateur d’esthétiques relationnelles.” document web, 20 pages, 2007.
<http://www.iul-urbanisme.fr/esth12.pdf>.
- Chemla, Yves. “La Fiction Ininterrompu.” *Fabula*, 2000. <http://www.fabula.org/revue/cr/45.php>.
- Cheng, François. *Cinq méditations sur la beauté*. Albin Michel, 2008.
- Chiapello, Laureline, et Guay, Louis-Martin (Sous la direction de). “Les casual games : définition à l’aide du savoir professionnel des designers de jeux.” Université de Montréal (Faculté de l’aménagement), 2012.
- Clark, Jessica. “Documentaires transmédias (exemples) : Join the Pubmedia Vanguard!” *airmedia.org*, January 2012. <http://www.airmedia.org/PageInfo.php?PageID=704>.
- Clément, Jean. “Fiction Interactive Et Modernité.” *Littérature* 96, no. 4 (1994): 19–36. doi:10.3406/litt.1994.2350.

- . “Hypertextes et mondes fictionnels ou l’avenir de la narration dans le cyberspace.” dans *Les enjeux du virtuel*. Editions L’Harmattan, 2001.
- Cohn, Dorrit. *Le propre de la fiction*. Translated by Claude Hary-Schaeffer. Poétique. Paris: éd. du Seuil, 2001.
- Collectif. *Arts et nouvelles technologies*. Editions L’Harmattan, 2007.
- . “Colloque En Ligne : ‘L’effet de Fiction’.” *Fabula*, 2001.
<http://www.fabula.org/colloques/effet/>.
- . *De l’expérience multimédia: usages et pratiques culturelles*. 1 vols. Collection Forme et sens. Paris: Hermès science publications-Lavoisier, 2009.
- . *Ecrans & médias*. Revue MEI 34. Paris: l’Harmattan, 2012.
- . *Transmedia : trimestriel d’actualité sur les nouveaux médias et la communication*. 1 à 10. Paris: Transmedia, n.d.
- . *Understanding Media, Today: McLuhan in the Era of Convergence Culture*. Editorial UOC, 2011.
- Correia, Maria da Luz. “L’image récréative : des photos fantaisistes aux jeux virtuels.” *Sociétés, L’imaginaire des médias* no. 111 (2011): 27–34.
- Couchot, Edmond. *Des images, du temps et des machines dans les arts et la communication*. 1 vols. [Paris] Arles: J. Chambon diff. Actes Sud, 2007.
- . *La technologie dans l’art : de la photographie à la réalité virtuelle*. Rayon photo. Nîmes: J. Chambon, 1998.
- . “Médias et immédias.” dans *Art et Communication*, 101 à 106. Rayon photo. Paris: Osiris, 1986.
- Couchot, Edmond, et Norbert Hillaire. *L’art numérique*. Champs 577. Paris: Flammarion, 2005.
- Couchot, Edmond, et Frank Popper. *Images, de l’optique au numérique les artsvisuels et l’évolution des technologies*. Collection dirigée par Alain Renaud. Paris Londres Lausanne: Hermès, 1988.
- Coulangeon, Philippe. *Sociologie des pratiques culturelles*. La Découverte, 2010.
- Coulombe, Maxime. *Le monde sans fin des jeux vidéo*. 1 vols. La nature humaine. Paris: Presses universitaires de France, 2010.
- Coupry, François. *Notre société de fiction: essai*. Nouvelle fiction. Monaco [Paris]: Éd. du Rocher, 1997.
- Couturier, Maurice. *La figure de l’auteur*. Seuil, 1995.
- Craipeau, Sylvie, Sébastien Genvo, et Brigitte Simonnot. *Les jeux vidéo au croisement du social, de l’art et de la culture*. 1 vols. Nancy, France: Presses universitaires de Nancy, 2010.
- Crédoc. *Consommation Et Modes de Vie, Internet Et Nouvelles Technologies : Les Ados Pris Dans La Toile ?*, January 2004.
- Croain, Julien, et Thomas Dir. Gaudy. “Les Jeux à Réalité Alternée : Pistes Pour Parfaire L’union D’énigmes, D’intrigues Et de Contrôles Atypiques.” 2009.
- Crosta, Marida Di. *Entre Cinéma Et Jeux Vidéos : L’interface-film*. De Boeck, 1994.
- Cugier, Alphonse, et Patrick Louguet. “Les arts aux croisements.” dans *Impureté(s) cinématographique(s): Cahier n°18*, 7–35. Editions L’Harmattan, 2007.
- Currie, Gregory. “Desire in Imagination.” dans *Conceivability and Possibility*, 201–221. Oxford University Press, 2002.
- . *The Nature of Fiction*. Cambridge University Press, 1990.
- Damasio, Antonio R. *Le Sentiment même de soi: Corps, émotions, conscience*. Odile Jacob, 1999.
- Darras, Bernard. *Multimédia et savoir*. Editions L’Harmattan, 2000.
- De Bary, Cécile. “Le Trompe-l’œil Image Usée D’un Usage Perecquien de La Fiction.” dans *Frontières de La Fiction*, 25. Colloque en ligne : Fabula, 2000.

- <http://www.fabula.org/colloques/frontieres/PDF/DeBary.pdf>.
- Debord, Guy. *La Société du spectacle*. Éditions Champ Libre, 1971.
- Debray, Régis. *Vie et mort de l'image*, 1993.
- Deitch, Jeffrey, ed. *Form follows fiction: [Exhibition, Castello di Rivoli museo d'arte contemporanea]*. Torino (Italie): Charta, 2001.
- Delaume, Chloé. *J'habite dans la télévision*. Verticales, 2006.
- Dena, Christy. "Current State of Cross Media Storytelling: Preliminary Observations for Future Design." dans *Crossmedia Communication in the Dynamic Knowledge Society*, 11. Netherlands, 2004.
- . "Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments." School of Letters, Art and Media, Department of Media and Communications Digital Cultures Program, University of Sydney, 2009.
- Deslandes, Ghislain. *Le management des médias*. Repères. Paris: La Découverte, n.d.
- Deuze, Mark. *Media Life*. Polity, 2012.
- Diodato, Roberto, et Yamina Oudaï Celso. *Vermeer, Góngora, Spinoza l'esthétique comme science intuitive*. L'œil et l'esprit. Paris Milano: Mimesis, 2006.
- Dixsaut, Monique, et Annie Larivée. *Études sur la "République" de Platon éducation, psychologie et politique*. Tradition de la pensée classique. Paris: J. Vrin, 2005.
- Donnat, Oliver. *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique: enquête 2008*. 1 vols. Paris: Ministère de la culture et de la communication la Découverte, 2009.
- Dodgson, Charles Lutwidge. *Alice's Adventures in Wonderland.*, 1865.
- Dubbelman, Teun. "How New Media Change Our Experience of Stories." dans *Unstable platforms: the promise and peril of transition*. Cambridge, USA., 2011.
<http://web.mit.edu/comm-forum/mit7/papers/Teun%20Dubbelman.pdf>.
- Duchamp, Marcel. "« L'artiste doit-il aller à l'Université ? » (Extraits de l'allocution à l'université d'Hofstra, New York, 1960)." dans *Duchamp du signe suivi de Notes*, 218–220. edited by Michel Sanouillet and Paul Matisse. Nouvelle éd. revue et corrigée. Écrits d'artistes. Paris: Flammarion, 2008.
- . *Le processus créatif*. 1 vols. Envois (Caen), ISSN 0299-2752. Paris, France: L'Echoppe, 1987.
- Durand, Gilbert. *L'Imagination symbolique*. 4e éd. Quadrige 51. Paris: PUF, 1984.
- Eco, Umberto. *L'Œuvre ouverte*. Éditions du Seuil, 1965.
- . *Les limites de l'interprétation*. Grasset, 1992.
- Eder, Jens, Fotis Jannidis, et Ralf Schneider, eds. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. 1 vols. Revisionen. Grundbegriffe Der Literaturtheorie 3. Berlin New York: De Gruyter, 2010.
- Élissalde, Yvan. *Critique de l'interprétation*. Vrin, 2000.
- Ellestrom, Lars. *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. Palgrave Macmillan, 2010.
- Ermî, Laura, et Frans Mäyrä. "Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion". dans *Worlds in Play*. Finland, 2005.
http://people.uta.fi/~tlilma/gameplay_experience.pdf.
- Esquenazi, Jean-Pierre. *Film, Perception Et Mémoire*. L'Harmattan, 1994.
- . *La vérité de la fiction comment peut-on croire que les récits de fiction nous parlent sérieusement de la réalité ?* Paris: Lavoisier Hermes Science, 2009.
- . *Les séries télévisées: L'avenir du cinéma ?* Armand Colin, 2010.
- Evans, Elizabeth. *Transmedia Television: Audiences, New Media and Daily Life*. Comedia. New York: Routledge, 2011.
- Faucheux, Michel. *Norbert Wiener, le Golem et la cybernétique: éléments de fantastique*

- technologique*. Editions L'Harmattan, 2008.
- Federman, Raymond. *Surfiction*. Translated by Nicole Mallet. 1 vols. Formes. Marseille: le Mot et le reste, 2006.
- Feldmann, Valerie. *Leveraging Mobile Media: Cross-Media Strategy and Innovation Policy for Mobile Media Communication*. Springer, 2005.
- Guelton, Bernard. *Fictions & médias: intermédialités dans les fictions artistiques*. 1 vols. Arts et monde contemporain 9. Paris: Publications de la Sorbonne, 2011.
- Finkelstein, Joanne. *The Art of Self Invention: Image and Identity in Popular Visual Culture*. I.B.Tauris, 2007.
- Finkelkraut, Alain. *La défaite de la pensée*. Flammarion et Cie, 1987.
- Fixe-animé : croisements de la photographie et du cinéma au XXe siècle*. 1 vols. Histoire et esthétique du cinéma. Lausanne (Suisse) Paris: l'Âge d'homme, 2010.
- Flichy, Patrice. *L'imaginaire d'Internet*. Sciences et société. Paris: Éd. la Découverte, 2001.
- . *L'innovation technique: Récents développements en sciences sociales, vers une nouvelle théorie de l'innovation*. La Découverte, 1995.
- . "La Question de La Technique Dans Les Recherches Sur La Communication." *Réseaux* 9, no. 50 (1991): 51–62. doi:10.3406/reso.1991.1898.
- Ford, Sam, (Avec), Henry Jenkins, et Grant McCracken. "Fanning the Audience's Flames Ten Ways to Embrace and Cultivate Fan Communities." dans *Convergence Culture Consortium's 2007*. USA, 2007. <http://www.convergenceculture.org/weblog/announcements/>.
- Foucault, Michel. "Qu'est-ce qu'un auteur?" dans *Dits et écrits, 1954-1988, I: 1954-1975*, 817–849. Quarto. Paris: Gallimard, 2001.
- Fourmentraux, Jean-Paul. *Artistes de laboratoire: recherche et création à l'ère numérique*. 1 vols. Paris: Hermann, 2011.
- . *L'ère post-média humanités digitales et cultures numériques*. Cultures numériques. Paris: Hermann, 2012.
- Francois, Sébastien. "Fanf(r)ictions. Tensions identitaires et relationnelles chez les auteurs de récits de fans." *Réseaux* 27, no. 153 (2009): 157–189.
- Frau-Meigs, Divina. *Penser la société de l'écran: Dispositifs et usages*. Presses Sorbonne Nouvelle, 2011.
- Frias, Anibal. "Esthétique ordinaire et chats : ordinateur, corporéité et expression codifiée des affects." *Techniques & Culture. Revue semestrielle d'anthropologie des techniques* no. 42 (April 1, 2004): 1–22. doi:10.4000/tc.95.
- Fried, Michael, et Brunet. *La place du spectateur*. Gallimard, 1990.
- Frigo, Alberto. "Understanding Television as a Social Experience." dans *Unstable Platforms : the Promise and Peril of Transition*. Cambridge, USA., 2011. http://web.mit.edu/comm-forum/mit7/papers/Frigo_MIT-MEL_SocialTV.pdf.
- Froman, Wayne Jeffrey, Federico Leoni, et Luca Vanzago. *Merleau-Ponty penser sans dualismes aujourd'hui*. Paris Milan University Park (Pa.): Vrin Mimesis Penn state university, 2009.
- Frye, Northrop. *La culture face aux media*. Translated by François Rinfret. Medium. Tours: Mame, 1969.
- Gabriele, Sandra, et JoAnne Stober. "Anciens messagers, nouveaux médias : l'héritage d'Innis et de McLuhan." *Bibliothèque et Archives Canada*, 2007. <http://www.collectionscanada.gc.ca/innis-mcluhan/index-f.html>.
- Gallarino, Aurore, et Melanie Bourdaa. "Henry Jenkins explique sa vision du transmedia et de l'engagement des publics." *transmedialab.org*, 2012. <http://www.transmedialab.org/autre/henry-jenkins-explique-sa-vision-du-transmedia-et-de-l-engagement-des-publics/>.

- Gandia, Romain. "Organization of Innovation processes in the Context of Convergence Between the Animation Movie and Video Game Industrie : A Case Study of French Firms." dans *Cultural Production in a Global Context: The Worldwide Film Industries*, 23. Grenoble, 2010.
- Gandia, Romain, Dirigée par Mothe Caroline, et Brion Sébastien. "L'organisation du processus d'innovation pour créer et s'approprier de la valeur : une application aux secteurs du jeu vidéo et de l'animation." ESC Chambéry, 2010.
- Gardet, Elodie, et Romain Gandia. "Quelles Stratégies Pour Diminuer La Dépendance Dans Une Filière ? Une Application Aux Studios de Jeu Vidéo Français." dans *XIXème Conférence de l'Association Internationale de Management Stratégique*, 2010.
- Gaudreault, André. *Du Littéraire Au Filmique*. Nota Bene, 2005.
- Gauthier, Alain. *Le virtuel au quotidien*. Belfort: Circé, 2002.
- Gendler, Tamar Szabo. "The Puzzle of Imaginative Resistance." *The Journal of Philosophy* 97, no. 2 (February 2000): 55. doi:10.2307/2678446.
- Genette, Gérard. *Fiction et diction*. Seuil, 1991.
- . *L'œuvre de l'art*. Poétique. Paris: Ed. du Seuil, 1994.
- . *Palimpsestes*. Taurus, 1982.
- Gentès, Annie, Camille Jutant, Aude Guyot, et Marie Cambone. *Etude sur les enjeux des dispositifs numériques pour l'exposition Monet*. Paris, 2011.
- Genvo, Sébastien. *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*. Editions L'Harmattan, 2003.
- . *Le game design de jeux vidéo: Approches de l'expression vidéoludique*. Editions L'Harmattan, 2006.
- George-Molland, Anne-Laure, et Sous la direction de Marie-Hélène Tramus. "La collaboration au cœur du processus de création des œuvres audiovisuelles numériques : analyse des transformations apportées par le développement des technologies et par l'évolution des savoir-faire." Paris 8, 2007.
- Ghiron-Bistagne, Paulette, et Bernard Schouler. *Anthropologie et théâtre antique: actes du colloque international de Montpellier 6-8 mars 1986*. PU Montpellier 3, 1987.
- Gillan, Jennifer. "Sync in Progress: Disney/ABC Transmedia Marketing and Audience Address." dans *Unstable Platforms : the Promise and Peril of Transition*. Cambridge, USA., 2011. <http://web.mit.edu/comm-forum/mit7/subs/abstracts.html>.
- . *Television and New Media: Must-click Tv*. Taylor & Francis, 2011.
- Glicenstein, Jérôme. "Le palais de tokyo : un 'cinéma de situation'." *Revue d'esthétique Existence-fiction*, no. 42 (2002): p 92.
- Godest, Olivier. "The Blair Witch Project, Une Référence Transmedia ?" *Transmedia Lab*. Accessed January 24, 2013. <http://www.transmedialab.org/etudes-de-cas/etude-de-cas-the-blair-witch-project-une-reference-transmedia/>.
- Gombrich, Ernest, Julian Hochberg, et Max Black. *Art, Perception, and Reality*. JHU Press, 1973.
- Gombrich, Ernest. "Style." Edited by David L. Sills and Robert King Merton. *International Encyclopedia of the Social Sciences*. New York Toronto New York: MacMillan Collier MacMillan Maxwell MacMillan international, 1968.
- . *L'art et l'illusion : psychologie de la représentation picturale*. Translated by Guy Durand. 6e éd. française. Paris: Phaidon, 2002.
- Gosney, John. *Beyond Reality: a Guide to Alternate Reality Gaming*. Thomson Course Technology, 2005.
- Got, Olivier. *Le théâtre antique*. Ellipses, 1997.
- Grau, Oliver. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. The MIT Press, 2004.

- Greene, Rachel. *L'Art Internet*. Thames & Hudson, 2005.
- Grimal, Pierre. *Le Théâtre antique*. PUF, 1978.
- Grimm, et (Illustrations) Mayalen Goust. *Blanche-Neige*. Editions Flammarion, 2010.
- Grimm, Jacob Ludwig Karl, et Wilhelm Karl Grimm. "Blanche Neige." dans *Contes choisis*. L. Hachette, 1867.
- Grishakova, Marina, et Dr Marie-Laure Ryan. *Intermediality and Storytelling*. Walter de Gruyter, 2010.
- Groupierre, Karleen. "Ghost Invaders Comme Paradigme Du Métissage Entre Territoires Réels, Territoires Virtuels, Territoires Fictionnels ?" *MEI les territoires du virtuel*, no. 37 (2013): 11.
- . "Les ombres comme passage du monde réel aux mondes imaginaires, poétiques et fantastiques et leurs interprétations en images de synthèse." Paris 8, 2009.
- Groupierre, Karleen, et Sophie Daste. "Qui Suis-je ? Installation Ludique Interactive de Réalité Augmentée." *Réalité Virtuelle Et Arts Numériques* (2009): 8.
- Groupierre, Karleen, et Edwige Lelievre. "Création Et Direction de Personnages Augmentés Dans Un Jeu à Réalité Alternée : L'exemple Du Projet Ghost Invaders – Les Mystères de La Basilique. (article En Cours de Correction)" *Du dispositif à l'imprevu, Varia*, no. 4 (2013): 12. à paraître.
- Guelton, Bernard. *Archifiction: quelques rapports entre les arts visuels et la fiction*. 1 vols. Collection Arts et monde contemporain 6. Paris: Publications de la Sorbonne, 2007.
- . *L'exposition : interprétation et réinterprétation*. L'ouverture philosophique. Paris Montréal: l'Harmattan, 1998.
- Guéneau, Catherine. "L'interactivité : Une Définition Introuvable." *Communication Et Langages* 145, no. 1 (2005): 117–129. doi:10.3406/colan.2005.3365.
- Guez, Benjamin. "Myster-E : Menez L'enquête Par Mail." *LEPOINT.FR*, December 1, 2001. <http://web.archive.org/web/20051024045109/http://www.lepoint.fr/pointcom/document.html?did=67175>.
- Guillaume, Marc. *L'empire des réseaux*. Descartes & Cie, 1999.
- Gutton, Philippe, et Serge Tisseron. *Avatars et mondes virtuels*. Le Bouscat: L'Esprit du temps, 2009.
- "Halo 4 Se Paie Le Liechtenstein." *Le Journal Du Gamer*. Accessed January 29, 2013. <http://www.journaldugamer.com/2012/11/01/halo-4-evenement-liechtenstein/>.
- Harman, Willis, et Howard Rheingold. *Higher Creativity Liberating the Unconscious for Breakthrough Insights*. Los Angeles: J.P. Tarcher, 1984.
- Harris Interactive. *La « Fan-attitude » Sur Facebook, Un Phénomène Qui S'essouffle Ou Qui Gagne En Maturité ?* <http://www.harrisinteractive.fr/news/2012/19112012.asp>. <http://www.harrisinteractive.fr/news/2012/19112012.asp>.
- Havelange, Carl. *De l'œil et du monde : Une histoire du regard au seuil de la modernité*. Fayard, 1998.
- Hayles, N. Katherine. *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*. University of Chicago Press, 2012.
- Heinderyckx, François. *Une introduction aux fondements théoriques de l'étude des médias.: 2e édition*. Editions du CEFAL, 2002.
- Heinich, Nathalie, et Jean-Marie Schaeffer. *Art, création, fiction: Entre philosophie et sociologie*. Éditions Jacqueline Chambon, 2004.
- Henseler, Christine. *Generation X Goes Global: Mapping a Youth Culture in Motion*. Routledge, 2012.
- Higgins, Dick. *Computers for the Arts*. Abyss Publications, 1970.

- . “Intermedia.” *The something else newsletter* 1, no. 1. New York (février 1966): 4.
- Hildesheimer, Wolfgang. *Marbot: a Biography*. Dent, 1981.
- Hjorth, L., et I. Richardson. “The Waiting Game: Complicating Notions of (tele)presence and Gendered Distraction in Casual Mobile Gaming.” *Australian Journal of Communication* 36, no. 1 (2009): 23–35.
- Holmberg, Jan. “Ideals of Immersion in Early Cinema.” *Cinémas: Revue D’études Cinématographiques* 14, no. 1 (2003): 129. doi:10.7202/008961ar.
- Horkheimer, Max. *Critical Theory: Selected Essays*. Continuum International Publishing Group, 1975.
- Horkheimer, Max, et Theodor Wiesengrund Adorno. *La Dialectique de la raison: fragments philosophiques*. Translated by Éliane Kaufholz-Messmer. Bibliothèque des idées. Paris: Gallimard, 1974.
- Hurault, Marie-Laure. *Maurice Blanchot, le principe de la fiction*. Presses universitaires de Vincennes, 1999.
- Husson, Michel. “Sommes-nous Entrés Dans Le « Capitalisme Cognitif » ?” *Critique Communiste* no. 169–170 (2003): 8.
- Innis, Harold Adams. *Empire and Communications*. Rowman & Littlefield, 2007.
- Innis, Harold Adams, et Alexander John Watson. *The Bias of Communication*. University of Toronto Press, 2008.
- Iorga, Catalina. “Facebook and Publicness: The News Sphere.” dans *Unstable platforms : the promise and peril of transition*. Cambridge, USA., 2011.
- Ipsos Santé. *Résultats de L’étude Quantitative , Forum Adolescents - Synthèse*. accessible sur <http://www.fondation-pfizer.org/Portals/0/Accueil/IpsosSynth%C3%A8seForumado2012.pdf>, 2012.
- Jackson, Bruce. *The story is true : the art and meaning of telling stories*. 1 vols. Philadelphia, Etats-Unis: Temple University Press, 2007.
- Jamati, Georges. *Théâtre et vie intérieure: Préface de Charles Lalo,...* Clerc, 1952.
- Jean-Louis, Weissberg. *Les Chemins Du Virtuel - Simulation Informatique Et Création Industrielle. Cahiers Du CCI. Numéro Spécial*. Editions du Centre Georges Pompidou, 1989.
- Jenkins, Alex. “The Guild Storyworld.” dans *Unstable Platforms : the Promise and Peril of Transition.*, 9. Cambridge, USA., 2011. <http://web.mit.edu/comm-forum/mit7/papers/jenkinsmit7paperdraft.pdf>.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press, 2006.
- . *Fans, bloggers, and gamers : exploring participatory culture*. 1 vols. New York ; London, Etats-Unis: New York University Press, 2006.
- . “Transmedia Storytelling 101.” *henryjenkins.org*, 2007. http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.
- Jenny, Laurent. “La fiction.” Cours Université de Genève, 2003. <http://www.unige.ch/lettres/framo/enseignements/methodes/fiction/>.
- Johnson, Steven. *Where Good Ideas Come From: The Natural History of Innovation*. Penguin Group US, 2010.
- Kaplan, Daniel. *Les médias électroniques: vidéotex, audiotex, multimédias, connaître et exploiter les nouveaux outils de communication de l’entreprise*. Dunod, 1993.
- Kelly, Kevin, et Howard Rheingold. “The Dragon Ate My Homework.” *Wired*, juillet 1993.
- Kerbrat, Jean-Yves. *Manuel D’Écriture de Jeux Vidéo*. Editions L’Harmattan, 2006.
- Kerckhove, Derrick De. *L’intelligence des réseaux*. Odile Jacob, 2000.
- Killebrew, Kenneth C. *Managing Media Convergence: Pathways to Journalistic Cooperation*. John Wiley & Sons, 2004.

- Kinder, Marsha. *Playing With Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. University of California Press, 1993.
- Knight, Peter, et Jonathan James Long, eds. *Fakes and Forgeries*. Amersham: Cambridge Scholars press, 2004.
- Konigson, Élie. "De la collaboration des arts à l'union des spectateurs." dans *L'œuvre d'art totale*, 13 à 18. Arts du spectacle. Paris: CNRS éd, 1995.
- Koosel, Stacey. "Digital Identity Narratives." dans *Unstable Platforms : the Promise and Peril of Transition.*, 11. Cambridge, USA., 2011. <http://web.mit.edu/comm-forum/mit7/papers/Koosel%20MIT7.pdf>.
- Kriegk, Jean-Samuel, et Jean-Jacques Launier. *Art ludique*. Sonatine, 2011.
- L'Hermerier, Maxe, Looky, et Lamirand. *Blanche-Neige*. Ankama éditions, 2012.
- Lacombe, Benjamin. *Blanche-Neige*. Editions Milan, 2010.
- Lageira, Jacinto. *La déréalisation du monde réalité et fiction en conflit essai*. Rayon art. Arles [Nîmes]: Actes sud J. Chambon, 2009.
- Lakoff, George, et Mark Johnson. *Metaphors We Live By*. New edition. University of Chicago Press, 1981.
- Lardellier, Pascal. *Le Pouce Et La Souris : Enquête Sur La Culture Numérique Des Ados*. Fayard, 2006.
- Lavandier, Yves. *La dramaturgie : les mécanismes du récit cinéma, théâtre, opéra, radio, télévision, BD*. Nouv. éd. augm. et rev. Cergy: le Clown et l'enfant éd, 1997.
- Lavoine, Yves. *Le Langage des médias*. Presses Univ. de Grenoble, 1997.
- Le Bris, Michel. *Le grand dehors*. Essais Payot. Paris: Payot, 1992.
- Leary, Timothy Francis. *Chaos & cyberculture*. Translated by Lise-Éliane Pomier and Lamia Darragi. Paris: Éd. du Léopard, 1996.
- Lelievre, Edwige, et Karleen Grouppierre. "« Les Mystères de La Basilique » - Plaisir Fictionnel, Ludique Et Esthétique Au Service Du Patrimoine." dans *Plaisir Et Numérique*, 12, 2012. <http://culture.numerique.free.fr/index.php/espace-de-publication/77>.
- Lelièvre, Edwige, Sous la direction de Marie-Hélène Tramus. "Des jeux de rôle en ligne tridimensionnels aux jeux à réalité alternée : expérience esthétique, création et expérimentation." Paris 8, 2012.
- Lemke, Jay. "Multimodal Genres and Transmedia Traversals: Social Semiotics and the Political Economy of the Sign." *Semiotica* 2009, no. 173 (January 2009). doi:10.1515/SEMI.2009.012.
- Lemoine, Christophe, Cécile, et Luc Besson. *Arthur Et La Vengeance de Maltazard : La BD Du Film Tome 1*. Glénat, 2009.
- Leprince de Beaumont, Jeanne-Marie. "La Belle Et La Bête." dans *Le Magasin Des Enfants*, 1757.
- Lesné, Aurelien. "La Vérité Sur The Truth About Marika." *Transmedia Lab*, 2010. <http://www.transmedialab.org/etudes-de-cas/la-verite-sur-the-truth-about-marika/>.
- Lévi-Strauss, Claude. *La pensée sauvage*. Plon, 1969.
- Lévy, Pierre. *L'intelligence Collective: Pour une Anthropologie du Cyberspace*. La Découverte, 1997.
- Levy, Steven. *L'éthique des hackers*. Translated by Gilles Tordjman. 1 vols. Paris: Globe, 2013.
- Lewis, David. "Truth in Fiction." *American Philosophical Quarterly* 15, no. 1 (1978): 37–46.
- Liebig, Etienne. *La vie sexuelle de Blanche-Neige*. La Musardine, 2012.
- Lievrouw, Leah A., et Sonia Livingstone. *Handbook of New Media: Student Edition*. SAGE, 2006.
- Lindsay, Jeff. *Ce Cher Dexter*. Seuil. Points, 2006.
- Lintvelt, Jaap. *Essai de Typologie Narrative*. 2e éd. Jose Corti, 1989.

- Lipsyc, Carole. *3 espaces a louis-lumiere : Emergence D'un Dispositif*. Cahier Louis-lumière N°4. Noisy-le-grand, France, 2007. ftp://ftp2.3espaces.org/espaces/dispositif_3espaces.pdf.
- Lista, Marcella. *L'œuvre d'art totale à la naissance des avant-gardes: 1908-1914*. 1 vols. L'art & l'essai 2. [Paris] INHA, Institut national d'histoire de l'art: CTHS, 2006.
- Long, Geoffrey A. "Moving Stories Aesthetics and Production in Mobile Media." dans *Convergence Culture Consortium's 2007*. USA, 2007. http://convergenceculture.org/research/c3_moving_stories.pdf.
- Long, Geoffrey A., et Sous la direction de Henry Jenkins. "Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company." Massachusetts Institute of Technology, Department of Comparative Media Studies, 2007.
- Louguet, Patrick. *Sensibles proximités: les arts aux carrefours cinéma, danse, installation, vidéo-art*. 1 vols. Lettres et civilisations étrangères. Arras: Artois presses université, 2009.
- Lugon, Olivier. "Des Cheminements de Pensée. La Gestion de La Circulation Dans Les Expositions Didactiques." *Art Press* Oublier l'exposition, no. spécial 21 (2000).
- Lyotard, Jean-François. *L'inhumain*. Galilée, 1988.
- Maffesoli, Michel. *La conquête du présent: pour une sociologie de la vie quotidienne*. Presses universitaires de France, 1979.
- . *La contemplation du monde*. Grasset, 1993.
- Maffesoli, Michel, et Martins Moisé de Lemos. *L'imaginaire des médias*. 111. De Boeck, 2011.
- Mannoni, Octave. *Clefs pour l'imaginaire ou l'Autre scène*. Paris: Éditions du Seuil, 1969.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. MIT Press, 2001.
- Master CEN. "Crossmedias.fr," n.d.
- Mathieu, Frédérique. *Qu'est-ce Que L'interactivité ? Eléments Pour Une Réponse*. Compte rendu de séance : Analyse de dispositifs interactifs et narratifs en vue de l'élaboration d'un vocabulaire critique. <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt02-03/seance2/cr2.htm>.
- Martin, Marie. *Rêve et cinéma : mouvances théoriques autour d'un champ créatif*. 1 vols. L'œil du cinéma. Nanterre: Presses universitaires de Paris Ouest, 2012.
- Maupassant (de), Guy. *Pierre et Jean*. Larousse, 2008.
- McCracken, Grant David. *Culture and Consumption: New Approaches to the Symbolic Character of Consumer Goods and Activities*. Indiana University Press, 1990.
- . *Transformations: Identity Construction in Contemporary Culture*. Indiana University Press, 2008.
- McGarry, Lisa. "Sofia's Diary On Bebo Gets 5 Million Viewers In Two Weeks!" *unrealitytv.co.uk*, 2008. <http://primetime.unrealitytv.co.uk/sofias-diary-on-bebo-gets-5-million-viewers-in-one-week/>.
- McGee, Mark Thomas. *Beyond Ballyhoo: motion picture promotion and gimmicks*. Jefferson (N.C.): McFarland, 1989.
- McGonigal, Jane. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Jonathan Cape, 2011.
- . "The Puppet Master Problem: Design for Real-World, Mission Based Gaming." Edited by Pat Harrigan and Noah Wardrip-Fruin. *MIT Press Second Person* (2006). http://janemcgonigal.files.wordpress.com/2010/12/mcgonigal_the-puppet-master-problem_mitpress.pdf.
- McLuhan, Marshall, et Fiore Quentin. *War and peace in the global village*. Hardwired, 1997, n.d.
- McLuhan, Marshall. *La galaxie Gutenberg: face à l'ère électronique, les civilisations de l'âge oral à l'imprimerie*. Mame, 1967.
- . *Pour comprendre les médias: les prolongements technologiques de l'homme*. Mame, 1968.

- McLuhan, Marshall, et Quentin Fiore. *The Medium Is the Massage: An Inventory of Effects*. Gingko PressInc, 2011.
- McLuhan, Marshall, Eric McLuhan, et Frank Zingrone. *Essential McLuhan*. London: Routledge, 1997. <http://books.google.fr/books?id=yA8Cli0ks8oC&dq=%22Essential+McLuhan%22&hl=fr&sa=X&ei=m0NDUfeYHonPhAeVkiDoBA&ved=0CDIQ6AEwAA>.
- Menoud, Lorenzo. *Qu'est-ce que la fiction ?* 1 vols. Chemins philosophiques. Paris: J. Vrin, 2005.
- Merleau-Ponty, Maurice. *L'œil Et l'Esprit*. Folio, 1985.
- Mersch, Claudine GOTHOT. *Narration et interprétation: actes du colloque organisé par la Faculté de philosophie et lettres, les 3, 4, et 5 avril 1984*. Publications des Fac. St Louis, 1984.
- Moisé de Lemos, Martins. "Ce que peuvent les images. Trajet de l'un au multiple." *Les Cahiers européens de l'imaginaire* La barbarie, no. 1. CNRS éditions (2009): 158–162.
- Moles, Abraham A., et Élisabeth Rohmer. *L'image, communication fonctionnelle*. Casterman, 1981.
- Moles, Abraham André. *Art et ordinateur*. Nouv. [éd.] rev. et augm. Paris: Blusson, 1990.
- Mongin, Olivier. "La Société Des Écrans." *Communications* 75, no. 1 (2004): 219–227. doi:10.3406/comm.2004.2152.
- Morin, Edgar. *L'esprit du temps*. Armand Colin, 2008.
- . *La Nature de la nature*. La Méthode 1. Paris: Éditions du Seuil, 1977.
- Müller, Jürgen E. "« L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision »." *Cinéma : revue d'études cinématographiques* 10 (2000): 105–134.
- Murray, Janet Horowitz. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York London Toronto (Ont.) [etc.]: the Free press, 1997.
- Murzilli, Nancy. "La fiction ou l'expérimentation des possibles, L'Etrangère." (2002). <http://www.fabula.org/effet/interventions/11.php>.
- Natkin, Stéphane. *Jeux vidéo et médias du XXIe siècle : Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?* Vuibert, 2004.
- Newman, Michael Z. "The Community as Artist: The Show with Ze Frank." dans *Creativity, Ownership and Collaboration in the Digital Age*. Cambridge, USA., 2007. <http://web.mit.edu/comm-forum/mit5/papers/Newman-MiT5.pdf>.
- Osborn, Alex F. *L'imagination constructive : principes et processus de la pensée créative et du brainstorming*. Paris, France: Dunod, 1959.
- Östman, Johan. "Information, Expression, Participation: How Involvement in User- Generated Content Relates to Democratic Engagement Among Young People." *New Media & Society* 14, no. 6 (September 1, 2012): 1004–1021. doi:10.1177/1461444812438212.
- Papilloud, Christian. *La Société Collaborative : Technologies Digitales Et Lien Social*. L'Harmattan, 2007.
- Pasquier, Dominique, *La Culture Des Sentiments: L'expérience Télévisuelle Des Adolescents*. Ethnologie de La France. Paris: Ed. de la Maison des sciences de l'homme, 1999.
- Patrascu, Marcela. *L'usage de La Télévision Sur Le Téléphone Mobile Et Des Plateformes de Partage de Vidéos En France*. Enquête qualitative. Cahier de Recherche. Marsouin, 2008. http://marsouin.telecom-bretagne.eu/IMG/pdf/Patrascu_2-2008.pdf.
- Pavel, Thomas G. *L'art de l'éloignement: essai sur l'imagination classique*. Collection Folio 296. Paris: Gallimard, 1996.
- . *Univers de la fiction*. Poétique. Paris: Éd. du Seuil, 1988.
- Perec, Georges, et Cuchi White. *L'œil Ébloui*. Le Chêne, 1988.
- Perrault, Charles. *Peau D'âne*. Editions Flammarion, 2012.
- Perriault, Jacques. *La logique de l'usage: Essai sur les machines à communiquer*. Editions L'Harmattan, 2008.

- Perticoz, Lucien. "Les industries culturelles en mutation : des modèles en question." *RFSIC (Revue française des sciences de l'information et de la communication)* (2012).
<http://rfsic.revues.org/112>.
- Philipson, Morris H., et Meyer Schapiro. "Style." In *Aesthetics Today*, 488. New American Library, 1974.
- Picard, Robert G. *Media Firms: Structures, Operations, and Performance*. Routledge, n.d.
- Picard, Timothée. *L'art total : grandeur et misère d'une utopie (autour de Wagner)*. Rennes: Presses universitaires de Rennes, 2006.
- Pinet, Catherine, et Annie Reithmann. *Les ados et les médias*. 1 vols. Éclairages (Levallois-Perret), ISSN 1776-6613 ; 908. Levallois-Perret, France: Studyparents-Groupe Vocatis, 2008.
- Poissant, Louise. *Esthétique des arts médiatiques : interfaces et sensorialité*. Collection Esthétique; Arts. Saint-Étienne Sainte-Foy (Québec): Publications de l'Université de Saint-Étienne Presses de l'Université du Québec, 2003.
- Prensky, Marc. "Digital Natives, Digital Immigrants." MCB University press, 2001.
- Prince, Gerald. *A Dictionary of Narratology (Revised Edition)*. U of Nebraska Press, 2003.
- Pronovost, Gilles. *Médias et pratiques culturelles*. Presses universitaires de Grenoble, 1996.
- Queneau, Raymond. *Exercices de Style*. Editions Gallimard, 2012.
- Redon, Odilon, et Alexandra Strauss. *Nouvelles et contes fantastiques*. Paris: RMN-Grand Palais, 2011.
- Rheingold, Howard. *La réalité virtuelle*. Paris: Dunod, 1993.
- Rheingold, Howard, et Daniel Kaplan. *Foules intelligentes la nouvelle révolution sociale*. Paris: M2 éditions, 2005.
- Ricoeur, Paul. *Du texte à l'action*. Essais d'herméneutique., 2; Points. Paris: Éd. du Seuil, 1998.
- . *La configuration dans le récit de fiction*. Temps et récit., 2; Points, 228. Paris: Éd. du Seuil, 1991.
- . *La Mémoire, L'histoire, L'oubli*. Éd. du Seuil, 2003.
- . *Temps et récit*. Seuil, 1984.
- Rigoni, Isabelle, Eugénie Saitta, et Eugénie Saitta. *Mediating Cultural Diversity in a Globalised Public Space*. Palgrave Macmillan, 2012.
- Rimmon-Kenan, Shlomith. *Narrative Fiction Contemporary Poetics*. New Accents. London Routledge: New-York, 1990.
- Rodari, Gianni. *Grammaire de l'imagination : introduction à l'art d'inventer des histoires*. Paris: les Éditeurs français réunis, 1979.
- Rose, Frank. *The Art of Immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*. Reprint. WW Norton & Co, 2012.
- Roth, Jean-Marie. *L'écriture de scénarios*. 1 vols. Éd. revue et augmentée. Paris: Chiron, 2009.
- Ryan, Marie-Laure. "Frontière de La Fiction : Digitale Ou Analogique ?" dans *Frontières de La Fiction*, 12. Québec Bordeaux: Ed. Nota bene Presses universitaires de Bordeaux, 2003.
<http://www.fabula.org/forum/colloque99.php>.
- . "Fiction, cognition et médias non verbeaux." dans *Fictions & médias: intermédialités dans les fictions artistiques*. Arts et monde contemporain 9. Paris: Publications de la Sorbonne, 2011.
- . *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. U of Nebraska Press, 2004.
- . *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. 1 vols. Parallax. Baltimore: the Johns Hopkins university press, 2001.
- Saemmer, Alexandra, et Monique Maza. *E-Formes : écritures Visuelles Sur Supports Numériques*. Université de Saint-Etienne, 2008.
- Saint-Gelais, Richard. *L'empire du pseudo : modernités de la science-fiction*. Littérature(s) 16.

- Québec: Nota Bene, 1999.
- . “La fiction à travers l’intertexte : pour une théorie de la transfictionnalité.” dans *Frontières de la fiction*. Collection Fabula. Québec Bordeaux: Ed. Nota bene Presses universitaires de Bordeaux, 2003.
- Sartre, Jean-Paul. *L’imaginaire: psychologie phénoménologique de l’imagination*. Gallimard, 1986.
- Schaeffer, Jean-Marie. *Pourquoi la fiction ?* Poétique. Paris: éd. du Seuil, 1999.
- Schleiermacher, Friedrich. *Herméneutique*. Labor et Fides, 1987.
- Searle, John Rogers. *La construction de la réalité sociale*. Translated by Claudine Tiercelin. NRF essais. Paris: Gallimard, 1998.
- Seger, Linda. *Adapter un livre pour le cinéma ou la télévision*. 1 vols. Le Guide du producteur. Paris] [Viterne: Dixit Mediscript, 2006.
- . *Créer des personnages inoubliables*. Translated by Philippe Perret. Paris: Dixit, 1999.
- . *Making a Good Script Great*. New York: Dodd, Mead, 1987.
- Séguy, Françoise. *Les produits interactifs et multimédias: méthodologies, conception, écritures*. Presses universitaires de Grenoble, 1999.
- Shannon, Claude Elwood, et Warren Weaver. *The Mathematical Theory of Communication*. Univ. Illinois Press, 1949.
- Shusterman, Richard. *Sous L’interprétation*. Eclat, 1994.
- Siro, Jacques, et Sally Jane Norman. “Transdisciplinarité et genèse de nouvelles formes artistiques.” *Leonardo On-line, Olats*, 1997.
<http://www.olats.org/livresetudes/etudes/norman.php>.
- Sloane, Sarah. *Digital fictions : storytelling in a material world*. 1 vols. New direction in computers & composition studies [Texte imprimé] / Gail E. Hawisher and Cynthia L. Selfe, series editors. - Stamford (Conn.) : Ablex Pub., [1996?]-. Stamford (Conn.), Etats-Unis: Ablex Pub., 2000.
- Snyder, Mary H. *Analyzing Literature-to-Film Adaptations: A Novelist’s Exploration and Guide*. Continuum International Publishing Group, 2011.
- Sobral, Patrick. *La Belle Et La Bête*. Delcourt, 2008.
- Solinger, Rickie, Madeline Fox, et Kayhan Irani, eds. *Telling stories to change the world : global voices on the power of narrative to build community and make social justice claims*. 1 vols. Teaching/learning social justice. New York ; London, Etats-Unis, Royaume-Uni: Routledge, 2008.
- Staffans, Simon. “Five Transmedia Projects – Autumn 2012.” *Simon Staffans // Transmedia Development*. Accessed January 24, 2013. <http://simonstaffans.com/2012/09/06/five-transmedia-projects-autumn-2012/>.
- Stevenson, Robert Louis. *Essais sur l’art de la fiction*. Éd. Payot & Rivages, 2007.
- Szulforski, Dave. *This Is Not a Game: A Guide to Alternate Reality Gaming*. Incunabula, 2005.
- Tisseron, Serge. *Comment Hitchcock m’a guéri: que cherchons-nous dans les images ?* Pluriel. Paris: Pluriel, 2011.
- . *Le bonheur dans l’image*. Les empêcheurs de penser en rond. Le Plessis-Robinson: Synthélabo, 1996.
- . *Psychanalyse de l’image: des premiers traits au virtuel*. Pluriel. Paris: A. Fayard, 2010.
- . *Rêver, fantasmer, virtualiser: du virtuel psychique au virtuel numérique*. Psychismes. Paris: Dunod, 2012.
- . *Virtuel, mon amour : Penser, aimer, souffrir, à l’ère des nouvelles technologies*. Albin Michel, 2008.
- Touchard, Jean-Baptiste, et Marc Menahem. *Multimédia interactif édition et production*. 2e édition. Références. Les Ulis Paris: Microsoft press diff. Eyrolles, 1994.

- Tremblay, Francis. *La fiction en question : essai*. Collection Littératures à l'essai. Montréal Paris: Balzac-Le Griot éd, 1999.
- Tremblay, Gaëtan. "De Marshall McLuhan à Harold Innis ou du village global à l'empire mondial." *tic&société* no. Vol. 1, n°1 (February 15, 2008): 27.
- Trémel, Laurent. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia: les faiseurs de mondes*. Presses Universitaires de France, 2001.
- Triclot, Mathieu. *Philosophie des jeux vidéo*. 1 vols. Paris: Zones, 2011. <http://www.editions-zones.fr/IMG/html/PhiloSophieJeuxVideo8.html>.
- Turkle, Sherry. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books, 2011.
- . *The Second Self: Computers And The Human Spirit*. Mit Press, 2005.
- "Une Boucherie de Viande Humaine Pour La Pub Du Jeu Resident Evil 6." *l'express.fr*. http://www.lexpress.fr/styles/minute-saveurs/resident-evil-6-une-boucherie-humaine-a-londres-pour-assurer-la-publicite_1169597.html.
- Vanbremeersch, Marie-Caroline. *Itinéraires de l'imaginaire*. L'Harmattan, 1999.
- Vasile, Ana. "Décryptage d'un classique du transmedia, Enter the Matrix." *transmedialab.org*, 2011. <http://www.transmedialab.org/etudes-de-cas/etude-de-cas-decryptage-d%E2%80%99un-classique-du-transmedia-enter-the-matrix/>.
- Vedrashko, Ilya. *Advertising in Computer Games*. Massachusetts Institute of Technology, Department of Comparative Media Studies, 2006.
- Vial, Stéphane. "La Structure de La Révolution Numérique." Paris Descartes, 2012.
- Vidal, Geneviève, et Collectif. *Sociologie Des Usages, Continuités Et Transformations : Traité Des Sciences Et Techniques de L'information*. Hermes Science Publications, 2012.
- Viennot, Eric. "Du Transmedia à La Fiction Totale." *Transmedia Lab*, 2012. <http://www.transmedialab.org/storytelling-transmedia/du-transmedia-a-la-fiction-totale/>.
- Viires, Piret. "Narratives Across Media: From Blogs to Paper." dans *Unstable Platforms : the Promise and Peril of Transition*. Cambridge, USA., 2011. http://web.mit.edu/commforum/mit7/papers/Viires_MIT7_paper.pdf.
- Vincent, Frédéric. "Transe Et Réalité Virtuelle. L'homo Religiosus à L'ère Des Nouvelles Technologies." *Sociétés, L'imaginaire Des Médias* no. 111 (2011): 49–56.
- Virilio, Paul. *La machine de vision*. Galilée, 1988.
- Waern, Annika, et Marie Denward. *On the Edge of Reality: Reality Fiction in "Sanningen Om Marika"*. DiGRA, 2009. <http://www.transmedialab.org/wp-content/uploads/2010/09/rapport-the-truth-about-marika.pdf>.
- Walsh, Peter. "The 'Expert Paradigm' Revisited: Media Change and the Consensus Narrative." dans *Unstable Platforms : the Promise and Peril of Transition.*, 7. Cambridge, USA., 2011.
- Walt Disney Company. *Form 8K, reflecting the segment reporting of the Interactive Media Group*. Washington, février 2009.
- Walter, Benjamin. *Oeuvres, Tome 3*. Folio, 2000.
- Walton, Kendall. *Marvelous Images :On Values and the Arts*. Oxford University Press, 2008.
- . *Mimesis as Make-believe : on the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge, (Mass.): Harvard university press, 1990.
- Walton, Kendall, et Michael Tanner. "Morals in Fiction and Fictional Morality." Wiley, 1994. Proceedings of the Aristotelian Society. <http://www.jstor.org/stable/4107022>.
- Wardrip-Fruin, Noah, et Noah Wardrip-Fruin Pat Harrigan. *FirstPerson: New Media as Story, Performance and Game*. MIT Press, 2004.
- Wei, April. "Spatial Navigation and Narrative Construction Across Media." dans *Unstable Platforms : the Promise and Peril of Transition*. Cambridge, USA., 2011.

- <http://web.mit.edu/comm-forum/mit7/papers/Wei%20navigation%20and%20narrative.pdf>.
- Weissberg, Jean-Louis. *Présences à distance : déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus la télévision*. Editions L'Harmattan, 1999.
- . *Qu'est-ce Que L'interactivité ? Eléments Pour Une Réponse*. Textes et présentation de dispositifs : Analyse de dispositifs interactifs et narratifs en vue de l'élaboration d'un vocabulaire critique. <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt02-03/seance2/seance2.htm>.
- Welker, Cécile, et (Sous la direction de) Bruno-Nassim Aboudrar, Cécile Camart. "Quand un média devient un médium – L'utilisation équivoque des technologies d'information et de communication dans la création artistique : le cas du Net art. (mémoire M2)." *Mémoire M2*, Sorbonne Paris 3, 2010. <http://observatoire-critique.hypotheses.org/430>.
- Wells, Herbert George. *La Guerre Des Mondes*. Folio, 2005.
- "Where Is the Auteur? Exotopia Revisited: The Author Inside, Outside and Inside Out," n.d.
- Wiener, Norbert. *The Human Use of Human Beings, Cybernetics and Society*. Norbert Wiener... Boston: Houghton Mifflin Co, 1950.
- Winnicott, Donald Woods. *Jeu et réalité: l'espace potentiel*. Translated by Claude Monod. Collection Connaissance de l'inconscient 26. Paris: Gallimard, 1975.
- . *Playing & Reality*. Taylor & Francis Group, 1971.
- Wotling, Patrick. *L'interprétation*. Vrin, 2010.
- "Xbox360 Transforme Un Pays Entier Pour Le Lancement de Halo4." *AFJV*. Accessed January 29, 2013. http://www.afjv.com/news/1780_tournage-halo4-liechtenstein.htm.

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Chapitre I - De l'adaptation à la fiction transmédia : émergence d'une problématique.

<i>Illustration 1: De droite à gauche : Avatar, le jeu sur Xbox 360 sortie le 1^o décembre 2009 aux États-Unis et deux jours plus tard en France. Avatar, l'affiche du film sorti en salle le 16 décembre 2009 soit 15 jours après la sortie du jeu. Avatar, réplique du bracelet porté au biceps par Jake Sully (le héros). Avatar, figurine en plastique, réplique miniature des chevaux de Pandora (planète de fiction sur laquelle se déroule l'aventure du film).</i>	32
<i>Illustration 2: À droite, le livre paru en 2002, à gauche l'affiche du film adapté du livre paru en 2006.</i>	32
<i>Illustration 3: De gauche à droite : Le site internet dédié aux fans, leur permettant de se rencontrer ; le jeu Arthur sur PlayStation2, sorti en 2007 ; la bande dessinée tirée du film.</i>	33
<i>Illustration 4: De droite à gauche et de haut en bas : un paquet de céréales Chocapic devenant un objet de fiction par l'utilisation de réalité augmentée ; Application Arthur pour smart phones ; les cartes à jouer et enfin deux figurines en plastique représentant un des héros et Maltazard, le méchant.</i>	33
<i>Illustration 5: À gauche, un extrait du conte ; à droite un extrait du film de Jacques Demy.</i>	36
<i>Illustration 6: Extraits du film de Jean Cocteau.</i>	36
<i>Illustration 7: Extraits du film « La Belle et la Bête » de Jean Cocteau.</i>	37
<i>Illustration 8: David Lister, La belle et la Bête, 2009.</i>	37
<i>Illustration 9: Marcel Carne, La Belle Et La Bête, Lithographie, 90 x 60 cm, 1946.</i>	37
<i>Illustration 10: Koslow, Ron, La belle et la Bête, série, 1987.</i>	38
<i>Illustration 11: Levin Jennifer ; Cooper Sherri, La belle et la bête, série, 2012.</i>	38
<i>Illustration 12: Patrick Sobral, La Belle Et La Bête (Delcourt, 2008).</i>	38
<i>Illustration 13: Walt Disney, La belle et la bête, 1991.</i>	39
<i>Illustration 14: Grimm et Mayalen Goust (Illustrations), Blanche-Neige (Editions Flammarion, 2010).</i>	39
<i>Illustration 15: Benjamin Lacombe, Blanche-Neige (Éditions Milan, 2010).</i>	40
<i>Illustration 16: Maxe L'Hermerier, Looky, et Lamirand, Blanche-Neige (ANKAMA EDITIONS, 2012).</i>	40
<i>Illustration 17: Couverture du livre de E. Liebig.</i>	40
<i>Illustration 18: Affiche et extraits de : David De Coteau, La véritable histoire de Blanche Neige, 2012.</i>	41
<i>Illustration 19: Affiche et extraits de : Rupert Sanders, Blanche Neige et le chasseur, 2012.</i>	41
<i>Illustration 20: Affiche et extraits de : Tarsem Singh, Blanche Neige, 2012.</i>	41
<i>Illustration 21: Affiche et extraits de : Angelin Preljocaj, Blanche Neige, ballet, 2010.</i>	42
<i>Illustration 22: À droite : Charles Albert d'Arnoux dit Bertall, La Petite Sirène, Illustration de Livre, 1876. À gauche : Extrait de la scène de fin du film « La petite Sirène » de Walt Disney.</i>	43
<i>Illustration 23: De droite à gauche : Warner Bros. Games, Batman Lego, 2008 ; Jaquette et extrait du jeu Time Warner, Batman : Arkham Asylum, 2011 ; Vsmile, Batman jeu éducatif, 2009.</i>	44
<i>Illustration 24: Extraits de : Disney, Julie Taymor, Le roi lion, 1997 pour la première représentation, dès 2008 à Paris au Théâtre Mogador.</i>	45
<i>Illustration 25: Affiche de la série et extrait du jeu en réalité augmentée : 2minutes production, Chico Chica Boumba, 2011.</i>	49

<i>Illustration 26: Dispositif et interface du jeu de réalité augmentée « Qui suis-je? », 2009.....</i>	<i>58</i>
<i>Illustration 27: Jeu du scotché dans le film Inglourious Basterds de Q. Tarentino, 2009.....</i>	<i>58</i>
<i>Illustration 28: Extraits du très court métrage d'animation en papier découpé « Moi », 2009.....</i>	<i>60</i>
<i>Illustration 29: Extraits du très court métrage « Moi », 2009. (suite).....</i>	<i>60</i>
<i>Illustration 30: Extraits de courts métrages d'étudiants L3 ATI 2011-2012 à partir de la citation « La lumière ne fait pas de bruit ».....</i>	<i>62</i>
<i>Illustration 31: Projets réalisés par les étudiants de la L3 ATI 2010-2011 à partir de la citation « Et le vent changea tout... ».....</i>	<i>62</i>
<i>Illustration 32: Extraits de l'animation chaînée réalisée par les étudiants de la licence 3 ATI, Université Paris 8, 2012.....</i>	<i>63</i>
<i>Illustration 33: à gauche, Première image et dernière image de chaque groupe et spectre chromatique imposé, animation chaînée, 2012.....</i>	<i>63</i>
<i>Illustration 34: Illustrations du conte « Antoine ».....</i>	<i>65</i>
<i>Illustration 35: illustrations du conte « Isabelle ».....</i>	<i>65</i>
<i>Illustration 36: Couv. Du DVD de la saison 1 de Dexter, 2007.....</i>	<i>71</i>
<i>Illustration 37: L'application smart phone (Iphone & Android), Bande dessinée en ligne, site Dexter avec enquête interactive.....</i>	<i>71</i>
<i>Illustration 38: Fontaines de sang liées à la série Dexter, dans quatorze villes aux USA, 2007.....</i>	<i>72</i>
<i>Illustration 39: Schéma de la structure d'un transmédia à média-maître inaltérable.....</i>	<i>72</i>
<i>Illustration 40: Schéma de la structure d'un transmédia à média-maître altérable.....</i>	<i>74</i>
<i>Illustration 41: Schéma de la structure d'un transmédia sans média-maître.....</i>	<i>75</i>
<i>Illustration 42: CD-rom du jeu In Memoriam (Missing) aux États-Unis semblable à celui d'une pièce à conviction.....</i>	<i>76</i>
<i>Illustration 43: Représentation de la typologie du cross-média.....</i>	<i>78</i>

Chapitre II - Au croisement de l'art et du transmédia : histoire et émergence d'une nouvelle forme de création ?

<i>Illustration 1: Fresques de la Chapelle Sixtine, 1481 - 1482.....</i>	<i>84</i>
<i>Illustration 2: De droite à gauche : Danse sacrée du Tibet, représentation (mandala) du dieu indien Ganesh, œuvre bouddhiste d'un monastère du Bhoutan.</i>	<i>84</i>
<i>Illustration 3: Peintures de la grotte de Lascaux, -17000 à -18000 av. J.-C.....</i>	<i>85</i>
<i>Illustration 4: De droite à gauche : Weber, Heike. "Stage for the Opera", 1998 ; "Utopia" , 2009 ; "Room 104", 2000, à hotel Centrum Beeldende Kunst Nijmegen, Marker on acrylic paint and vinyl floor, videoloop. http://www.heikeweber.net.....</i>	<i>85</i>
<i>Illustration 5: Installation de L. Erlich, de droite à gauche : Swimming Pool, 1999 ; Window and ladder, 2008 ; Bâtiment, 2004 ; Eau molle, 2003.....</i>	<i>85</i>
<i>Illustration 6: Guelton, l'Absorption, 1995.....</i>	<i>86</i>
<i>Illustration 7: Porte de l'installation interactive : Temporary Distortion, 2009.....</i>	<i>86</i>
<i>Illustration 8: Extrait de : Huang Gongwang. « Dwelling in the Fuchun Mountains », Encre sur Papier, 33 x 636.9 cm, 1354 1279. National Palace Museum, Taipei.....</i>	<i>88</i>
<i>Illustration 9: Ch'iu Ying, Spring Morning in the Han Palace, Encre et peinture sur soie, 30.6 x 574.1 cm, 1552-1500. National Palace Museum, Taipei.....</i>	<i>88</i>

<i>Illustration 10: Détail de Spring Morning in the Han Palace de Ch'iu Ying.</i>	88
<i>Illustration 11: Photos de l'installation interactive « Phantasm » de Matsuo Takahiro, 2006, Ars Electronica 2007.</i>	88
<i>Illustration 12: Sophie Calle, Régime chromatique, 1997.</i>	91
<i>Illustration 13: Photo de l'installation « Triptychos post historicus », Dimitrijevic, 1976.</i>	92
<i>Illustration 14: Installations in situ (de droit à gauche) : « Leviathan-Thot » 2006, « Gandamaison » 2008, « Les Deux Plateaux (Les Colonnes De Buren) » 1986.</i>	92
<i>Illustration 15: Uelsmann, Jerry. « Untitled » Photos, à droite de 1976 et à gauche de 2000. http://www.uelsmann.net/works.php.</i>	93
<i>Illustration 16: Cartes de fiction de l'univers créé par Philip Pullman : À la croisée des Mondes, 1995 à 2008.</i>	97
<i>Illustration 17: « Metro-Net », M. Kippenberger, plan mondial (fictionnel) et différentes bouches de métro-œuvres à travers le monde.</i>	97
<i>Illustration 18: « Sur-Impression » : Capture d'écran et dispositif, INREV, juin 2009.</i>	98
<i>Illustration 19: Photo d'un spectateur manipulant le sable de l'installation « Mont », Siggraph Asia 2011.</i>	98
<i>Illustration 20: Place Saint-Marc à Venise, de droite à gauche : dans le jeu « Assassin's Creed », peinte par Franscesco Guardi en 1785, peinte par Canatello en 1723.</i>	99
<i>Illustration 21: Capture du jeu « Medal Of Honor : warfighter », 2012.</i>	100
<i>Illustration 22: Extraits du film "This is not a time for Dreaming" de Pierre Huygue, 2004.</i>	105
<i>Illustration 23: Extraits de « House of No More », Spectacle total de Caden Manson et Nelson Jemma, 2004.</i>	105
<i>Illustration 24: Extraits du Storyboard du projet « Jour de pluie ». Karleen Groupierre.</i>	107
<i>Illustration 25: Extraits du film projeté en arrière-plan (derrière la danseuse), images générées par ordinateur.</i>	107
<i>Illustration 26: Extraits d'éléments d'animation traditionnelle, intégrés ensuite dans les images générées.</i>	108
<i>Illustration 27: Dispositif mis en place pour « Jour de Pluie ».</i>	108
<i>Illustration 28: Extrait des projections simultanées de l'arrière-plan et du premier plan.</i>	109
<i>Illustration 29: Extraits du spectacle « Jour de Pluie » (images non retouchées) Film disponible sur http://vimeo.com/35510829</i>	109
<i>Illustration 30: Banc « réservé aux humains » pour la promotion du film « District 9 ».</i>	115
<i>Illustration 31: Photos de la boucherie humaine de fiction pour Resident Evil 6, œuvres de l'artiste Sharon Baker.</i>	116
<i>Illustration 32: Photo de la « reconstitution » du jeu Halo 4 au Liechtenstein.</i>	116
<i>Illustration 33: Capture des trois espaces de lecture du récit « Les 3 espaces » sur le site http://3espaces.com.</i>	119
<i>Illustration 34: Billet d'accès aux trois espaces.</i>	119
<i>Illustration 35: Installation « Manège poétique » dans Second Life, 2008.</i>	120
<i>Illustration 36: Capture vidéo « Les 3 espaces aux Halles », 2008 : panneaux, performances, danse et flashmob.</i>	120
<i>Illustration 37: Capture d'écran du jeu internet « Blog voyageur » ; extraits de la vidéo : performances graphiques et théâtrales, les Halles, Paris 2008.</i>	120
<i>Illustration 38: « Les 3 espaces » aux Halles, Paris 2008, Mots sur le sol de la place carré,</i>	

<i>performance théâtrale, texte</i>	121
<i>Illustration 39: Extraits de la web-série « Hotel », 2012</i>	122
<i>Illustration 40: Captures du monde virtuel « Hotel » synchronisé avec la web-série « Hotel »</i>	122
<i>Illustration 41: La disparition du monde, Extrait de « Hotel »</i>	123
<i>Illustration 42: Extraits du transmédia « Emotein », photos, application mobile et couverture du livre</i>	124
<i>Illustration 43: Extraits de vidéo et installation de l'œuvre transmédia « Drowning NYC »,2010</i> .	125
<i>Illustration 44: Différentes créations de la marque fictionnelle « Hello », collectif H5, 2012</i>	125
<i>Illustration 45: Extraits du transmédia « Occupy Olympus », de droite à gauche : jeu 1, affiche et jeu 2</i>	126
<i>Illustration 46: Extraits de créations réalisées par l'auteur et par le public pour le transmédia « Marie Je T'aime »</i>	127
<i>Illustration 47: Extraits de l'œuvre transmédia « Polymorphe » : affiche, installation interactive, application mobile et maquette robotisée avec ferro-fluides</i>	128
<i>Illustration 48: Schéma de représentation de la superposition des formes d'art dans une œuvre composite</i>	131
<i>Illustration 49: Schéma de représentation de plusieurs formes d'art dans un transmédia</i>	131
<i>Illustration 50: Schéma, navigation du spectateur structure d'une fiction transmédia. (Héritage du multimédia)</i>	131
<i>Illustration 51: Schéma, structure du multimédia</i>	131

Chapitre III - Transmédiations artistiques réalisés dans le cadre de ma thèse.

<i>Illustration 1: Structure du transmédia à média maître inaltérable : « L'ombre rose »</i>	136
<i>Illustration 2: Capture du site Internet : www.unjour.uneombre.com</i>	140
<i>Illustration 3: Modélisation 3D du modèle réel (pour l'ombre) et extrait du court métrage « Lume »</i>	141
<i>Illustration 4: Coupe du dispositif de la boîte stéréoscopique</i>	141
<i>Illustration 5: Affiche de l'installation « Parallèle », 2010</i>	142
<i>Illustration 6: Module mobile de « Parallèle »</i>	143
<i>Illustration 7: Illustration du système des modules mobiles de « Parallèle »</i>	143
<i>Illustration 8: Recherches et maquette pour la ville de « L'ombre rose » dans l'installation « Parallèle »</i>	144
<i>Illustration 9: Marqueur de R.A</i>	144
<i>Illustration 10: Recherche et photos de fabrication des arbres du deuxième niveau. Fils métalliques, perles, fils électriques et diodes</i>	144
<i>Illustration 11: Sculptures des créatures de « Parallèle », fil de fer, papier maché, acrylique, posca, Entre 15 et 50 cm de hauteur, 2010</i>	145
<i>Illustration 12: Un joueur sur la borne « cochon »</i>	145
<i>Illustration 13: Structure des interfaces</i>	146
<i>Illustration 14: Installation « Parallèle » lors de sa première exposition en 2010</i>	147

<i>Illustration 15: Quelques étapes de fabrication des marionnettes.....</i>	<i>150</i>
<i>Illustration 16: Installation pour le tournage et accessoires de tournage.....</i>	<i>150</i>
<i>Illustration 17: Extraits du court métrage « La bague », 2013.....</i>	<i>151</i>
<i>Illustration 18: Extraits du court métrage « La lettre », 2013.....</i>	<i>151</i>
<i>Illustration 19: Extraits du court métrage « Le Drame », 2013.....</i>	<i>151</i>
<i>Illustration 20: Extrait du clip publicitaire tourné par Gasparine : « Bianchi, pour des dents plus blanches que blanches », 2013.....</i>	<i>152</i>
<i>Illustration 21: Décors de l'installation « Miroir », 2011.....</i>	<i>153</i>
<i>Illustration 22: Photos de spectateurs devant « Miroir », 2011.....</i>	<i>153</i>
<i>Illustration 23: Tests du suivi de la tête, « Miroir », 2011.....</i>	<i>153</i>
<i>Illustration 24: Points de tracking de face API.....</i>	<i>154</i>
<i>Illustration 25: Exemple de blend shape pour le zèbre.....</i>	<i>154</i>
<i>Illustration 26: Schéma du dispositif pour l'illusion dans « Miroir ».....</i>	<i>155</i>
<i>Illustration 27: Illustration et photos de la réalisation du décor de « Miroir », 2011.....</i>	<i>155</i>
<i>Illustration 28: Dessins réalisés pour l'installation « Miroir », 2011.....</i>	<i>156</i>
<i>Illustration 29: Enregistrement au studio son de l'université Paris 8.....</i>	<i>156</i>
<i>Illustration 30: Capture du site www.uneombre.com.....</i>	<i>157</i>
<i>Illustration 31: Schéma type de diffusion des œuvres constituant « L'ombre rose ».....</i>	<i>158</i>
<i>Illustration 32: Structure de la transfiction « Ghost Invaders : les mystères de la Basilique ».....</i>	<i>159</i>
<i>Illustration 33: Dagobert Ier.....</i>	<i>162</i>
<i>Illustration 34: Ilyas Hamah, joué par Nicolas Galgani.....</i>	<i>162</i>
<i>Illustration 35: Vitrail de la Basilique de Saint-Denis.....</i>	<i>163</i>
<i>Illustration 36: Claire de Poirant.....</i>	<i>163</i>
<i>Illustration 37: Léopold Dumaine.....</i>	<i>163</i>
<i>Illustration 38: Léa et son chat Peach.....</i>	<i>163</i>
<i>Illustration 39: Interruption du Concert de Canardo par Dagobert I.....</i>	<i>165</i>
<i>Illustration 40: Croquis du sceptre de Dagobert I.....</i>	<i>166</i>
<i>Illustration 41: Vidéo de l'enlèvement d'Océane.....</i>	<i>167</i>
<i>Illustration 42: Claire sans son gant.....</i>	<i>168</i>
<i>Illustration 43: Extrait de vidéo, Dagobert rend le sceptre encore incomplet à Léopold.....</i>	<i>169</i>
<i>Illustration 44: Extrait vidéo, Dagobert retrouve son sceptre magique.....</i>	<i>169</i>
<i>Illustration 45: Site ghostinvaders.fr; page d'accueil et page d'inscription.....</i>	<i>171</i>
<i>Illustration 46: Page Identité d'un jour (information du profil), page « dressing » pour ajouter des accessoires à son avatar, exemples d'avatars.....</i>	<i>171</i>
<i>Illustration 47: Recherche google de Pirilias antiquités, le site de l'antiquaire et le site de Léopold Dumaine.....</i>	<i>173</i>
<i>Illustration 48: Captures de l'application Ghost Tracker.....</i>	<i>173</i>
<i>Illustration 49: Photos des lieux accueillant la fiction : Musée d'Art et d'Histoire, de la nef de la Basilique, de la Fabrique de la ville, des cryptes de la Basilique et des rues du centre-ville de Saint-Denis.....</i>	<i>175</i>
<i>Illustration 50: Dagobert I et Pétronille dans la crypte de la Basilique de Saint-Denis.....</i>	<i>175</i>
<i>Illustration 51: Gauthier apparaissant sur le mur de la cour intérieure, Pétronille et Gauthier dans</i>	

<i>la cellule de nonne reconstituée, Gaston interrompant le documentaire sur les Carmélites.....</i>	<i>175</i>
<i>Illustration 52: Extrait d'une vidéo d'apparition de Pétronille pour projection sur un mur.....</i>	<i>176</i>
<i>Illustration 53: Tournage avec les acteurs représentant les fantômes.</i>	<i>176</i>
<i>Illustration 54: Préparation de la scène, la scène avant le concert et un des musiciens de la première partie.....</i>	<i>178</i>
<i>Illustration 55: Photos (non retouchées) de l'interruption du concert de Canardo par Dagobert I.</i>	<i>178</i>
<i>Illustration 56: Tournage avec Canardo, Dagobert et Saint-Eloi.....</i>	<i>178</i>
<i>Illustration 57: Fantômes parlant aux joueurs le 7 avril.....</i>	<i>179</i>
<i>Illustration 58: Ilyas explique à une joueuse ce qu'il sait ; des joueurs trouvent la pièce dans laquelle doit être Océane ; Océane libérée, mais encore sous le choc.....</i>	<i>179</i>
<i>Illustration 59: Les spectateurs dans la nef, Pénombre dans la Basilique, un chanteur dans le triforium, une des rares sculptures éclairées.....</i>	<i>179</i>
<i>Illustration 60: Affiche officielle du concert (qui respecte la chartre graphique du jeu), spectateurs observant, chanteur devant l'orgue.....</i>	<i>180</i>
<i>Illustration 61: Gauthier et Pétronille observant les spectateurs.....</i>	<i>180</i>
<i>Illustration 62: Les trois énigmes disposées pour les joueurs.....</i>	<i>180</i>
<i>Illustration 63: Jeux de lumière dans les vitraux.....</i>	<i>181</i>
<i>Illustration 64: Panneau de la fabrique de la ville.....</i>	<i>182</i>
<i>Illustration 65: Groupe de joueurs lors d'une visite ; un visiteur prenant la peureuse Élise en photo ; tulle installé sous les poutres.....</i>	<i>182</i>
<i>Illustration 66: Gaston et Élise dans la cellule témoin, indices placés dans les vitrines du musée pour les joueurs.....</i>	<i>182</i>
<i>Illustration 67: De droite à gauche : un des responsables du musée donne un indice à des joueurs ; un groupe de joueurs récite une poésie dans le puits de la cour du musée pour dé-pétrifier les musiciens ; les joueurs (sous la pluie) observent la parade qui va bientôt partir, la parade arrive vers la Basilique.....</i>	<i>183</i>
<i>Illustration 68: Ti Mass Paname (parade) devant la Basilique.....</i>	<i>183</i>
<i>Illustration 69: Extraits du Journal de Saint-Denis : articles liés au jeu parus entre le 30 mars et le 28 avril.....</i>	<i>184</i>
<i>Illustration 70: Badges avec le logo du jeu (distribués aux joueurs), exemples de flyers et affiches imprimés et distribués.....</i>	<i>185</i>
<i>Illustration 71: âge et genre des joueurs questionnés.....</i>	<i>187</i>
<i>Illustration 72: Statut des joueurs questionnés.....</i>	<i>188</i>
<i>Illustration 73: Temps par semaine habituellement passé à joueur et à naviguer sur Internet. (joueurs questionnés).....</i>	<i>188</i>
<i>Illustration 74: Graphique figurant les pratiques culturelles des joueurs questionnés.....</i>	<i>189</i>
<i>Illustration 75: Pourcentage de joueurs questionnés ayant aimé le jeu et ayant trouvé que le terme immersif définissait bien le jeu.....</i>	<i>189</i>
<i>Illustration 76: Pourcentage de joueurs questionnés concernant la difficulté générale du jeu et leur appréhension du format transmédia.....</i>	<i>189</i>

Chapitre IV - Les spectateurs face à une œuvre transmédia, lorsqu'interactivité et inventivité font naître l'immersion.

<i>Illustration 1: Photos de spectateurs face à l'installation « Miroir »</i>	204
<i>Illustration 2: Spectateurs et reflets augmentés, installation « Miroir »</i>	204
<i>Illustration 3: Photo de l'installation « Fantômes », cryptes de la Basilique, 2012, et cartes de visite des personnages de Léopold Dumaine (inspecteur) et Claire de Poirant, journaliste</i>	212
<i>Illustration 4: Nombre de joueurs questionnés venus au moins une fois dans le lieu</i>	219
<i>Illustration 5: De gauche à droite : Batman, créé en 1939 par Bob Kane et Bill Finger ; Superman créé 1932 par Jerry Siegel ; Tintin, créé en 1929 par Hergé (Georges Prosper Remis) ; Lieutenant-colonel Kirby York (John Wayne), héros du film Rio Grande de John Ford, en 1950</i>	225
<i>Illustration 6: De gauche à droite : Ally McBeal, créée en 1996 par David E. Kelley ; Homer Jay Simpson créé en 1986 par Matt Groening ; Gaston Lagaffe créé en 1960 par André Franquin ; Shrek créé en 1990 par William Steig</i>	225
<i>Illustration 7: Extraits d'un court métrage de fan-art, racontant une histoire parallèle du célèbre « Harry Potter », réalisé en avec le jeu « Dofus » (pour les dialogues en particulier) et des images issues de films</i>	230
<i>Illustration 8: Ghapique représentant les taux d'échanges entre joueurs</i>	239
<i>Illustration 9: Graphique, « qu'est ce qui vous a le plus motivé ? »</i>	240

Chapitre V - Auteurs, la création d'un transmédia c'est passionnant.

<i>Illustration 1: Extrait d'un carnet d'idées : Le chat aux moustaches trop longues, 2009</i>	250
<i>Illustration 2: Première idée de la série « Odette, Ilda et Gasparine », 2011</i>	250
<i>Illustration 3: Proposition d'étudiants d'ATI pour l'exercice de recherches d'idées sur le thème Art et Animaux - 1, 2010</i>	257
<i>Illustration 4: Propositions d'étudiants d'ATI pour l'exercice de recherches d'idées sur le thème Art et Animaux - 2, 2010</i>	257
<i>Illustration 5: Propositions d'étudiants d'ATI pour l'exercice de recherches d'idées sur le thème Art et Animaux - 3, 2010</i>	257
<i>Illustration 6: Extraits du court métrage « Le Monstre de Nix », 2011</i>	259
<i>Illustration 7: Schéma d'une liaison rétroactive d'un support sur un autre</i>	264
<i>Illustration 8: Extraits de trois créations composant la fiction « L'ombre rose » : « Miroir », « Odette Ilda et Gasparine » et le site www.unjour.uneombre.com</i>	268
<i>Illustration 9: Pratiques ludiques des joueurs de « Ghost Invaders » questionnés</i>	283
<i>Illustration 10: Répartition des joueurs questionnés pour : comment avez-vous connu « Ghost Invaders » ?</i>	292
<i>Illustration 11: Rapport coût et audience des supports de la fiction « Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique »</i>	307
<i>Illustration 12: Tableau comparatif de l'estimation du coût de chaque support de la fiction par spectateur (inactifs : audience globale et actifs : joueurs inscrits sur le site du jeu)</i>	308
<i>Illustration 13: Lewis Carol, extraits du manuscrit « Alice's Adventures Under Ground », 1864</i> ..	313
<i>Illustration 14: Photos réalisées pas Lewis Carroll (de droite à gauche et de haut en bas) : Alice Liddell, 1859, Alice Liddell 1858, Beatrice Hatch 1874, Xie Kitchin 1874.</i>	

<i>Beatrice Mary 1864, Rose Wood 1865, Irene MacDonald, Flo Rankin et Mary McDonald 1864, Thomas Combe 1860, Elizabeth Ley Hussey 1864, Annie Coates 1857, Xie Kitchin 1873.....</i>	<i>314</i>
<i>Illustration 15: O.Redon, « Le Mystique » 1880, Otterlo, Kröller-Müller Museum.....</i>	<i>314</i>
<i>Illustration 16: Stanisław Wyspiański, "Bóg Ojciec - Stań Się! (Dieu Le Père - Levez-vous!) » Vitrail 1897-1904, couvent des franciscains de Cracovie ; « Autoportrait » 1902 ; « Macierzyństwo » (maternité)1905 et « Helenka », Pastel, 1900 Musée Narodowe à Krakovie...</i>	<i>315</i>
<i>Illustration 17: Serge Gainsbourg, « Portrait de femme et poème » huile sur toile, 1969 ; extrait du film « je t'aime moi non plus » réalisé par S. Gainsbourg 1976 ; S.Gainsbourg dans le rôle de Stan dans le film « Charlotte for ever » 1986 ; manuscrit de la chanson « Poupée de cire » 1965.....</i>	<i>315</i>
<i>Illustration 18: Échanges SMS entre un joueur et le personnage de Claire.....</i>	<i>322</i>

ANNEXES

**Les annexes se trouvent toutes
dans le DVD joint à cette thèse.**

