



HAL
open science

“ The Witcher ” en série(s) : concurrences et interdépendances transfictionnelles au prisme de l’adaptation (Netflix, 2019)

Aurélie Huz, Hélène Sellier

► To cite this version:

Aurélie Huz, Hélène Sellier. “ The Witcher ” en série(s) : concurrences et interdépendances transfictionnelles au prisme de l’adaptation (Netflix, 2019). Cahiers de Champs Visuels, 2023, 25. <halshs-04613753>

HAL Id: halshs-04613753

<https://shs.hal.science/halshs-04613753v1>

Submitted on 17 Jun 2024

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

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



HAL Authorization

« The Witcher » en série(s) : concurrences et interdépendances transfictionnelles au prisme de l'adaptation (Netflix, 2019)

Aurélie HUZ,

Université Paris Nanterre, CSLF

Hélène SELLIER,

Studio The Seed Crew, université de Toulouse, Certop

Introduction

Diffusée sur Netflix à partir de décembre 2019, la saison 1 de la série *The Witcher* connaît un succès si rapide et si vif que la saison 2 est annoncée très rapidement¹. Cet engouement relance l'intérêt pour un univers fictionnel de *fantasy* préexistant, déjà transmédiatique, construit à partir de 1990 dans les nouvelles et romans de l'écrivain polonais Andrzej Sapkowski, puis venu à la célébrité internationale entre 2007 et 2015 par une trilogie de jeux vidéo signée CD Projekt Red, et décliné avant et après cette date sur une profusion de supports. De taille conséquente, massif dans les imaginaires de la *pop culture* contemporaine, l'ensemble « *The Witcher* »² présente ainsi un riche et séduisant terrain d'étude de la transmédiaticité d'univers, d'où l'intérêt qu'il a déjà suscité dans des recherches récentes portant sur la complexification narrative des séries télévisées (Breton, 2021), les discordances entre l'imaginaire national slave et l'imaginaire globalisé de la culture de masse dans le passage des livres à l'écran (Gawroński, Bajorek, 2020) ou encore l'articulation des logiques de traduction aux logiques transmédiatiques (Drewniak, 2020).

Pas plus que dans ces travaux, il ne s'agira pour nous de faire l'étude monographique d'un massif qui échapperait à toute saisie sérieuse dans le volume d'un article. Mais ce format autorisera à se concentrer sur les points médiatiques les plus saillants de « *The Witcher* », à savoir le trio formé par les livres, les jeux vidéo et la série télévisée³, pour les considérer ensemble à partir du récent moment

¹ Cet article ayant été écrit avant la sortie de la saison 2 de *The Witcher* (17 décembre 2021), il se concentre uniquement sur la saison 1 de la série, diffusée en décembre 2019.

² En nous inspirant des conventions typographiques choisies par Anne Besson pour les ensembles sériels (2004 : 7, note 3), nous écrivons les noms d'ensembles sériels ou transmédiatiques entre guillemets et en italiques (l'ensemble « *The Witcher* ») et les noms des mondes fictionnels construits par ces ensembles entre guillemets et en romain (le monde « The Witcher »). Les titres des œuvres individuelles qui composent cet ensemble sont, classiquement, en italiques sans guillemets.

³ Nous faisons le choix de saisir ces œuvres à partir de leurs versions anglophones les mieux diffusées et les plus emblématiques de l'internationalisation et de la diffraction transmédiatique de l'univers fictionnel.

transmédiatique de la production Netflix et pour interroger les effets (projectifs, rétroactifs) de celle-ci sur la construction de monde. Cette analyse s'appuie sur une expérience de première main des œuvres convoquées, qui a fait l'objet d'une prise de notes systématique, ainsi que sur une fréquentation régulière des communautés de fans sur divers sites en ligne, ce qui nous a permis de prélever certains discours particulièrement pertinents pour la réflexion. Notre réflexion s'inscrit à la croisée d'une part des études d'orientation littéraire sur les cultures populaires et les univers transmédiatiques (Ryan, 1991 ; Migozzi, 2000 ; Besson, 2015 ; Letourneux, 2017 ; Cornillon, 2018) et d'autre part des recherches proches des sciences de l'information et de la communication sur la notion de « transmédia⁴ » (Bourdaa, 2013 ; Cailler, Denis, Sapiega, 2014 ; Peyron, 2014 ; Di Filippo, Landais, 2017) et sur l'héritage de la pensée de Henry Jenkins (2003 ; 2013 [2006]). « *The Witcher* » nous permettra ainsi d'interroger un certain nombre de concepts destinés à penser les univers multi-supports, de les confronter les uns par rapport aux autres, et de les mettre à l'épreuve des phénomènes réels. Il s'agira en particulier de réfléchir aux rapports entre trois termes centraux pour les réflexions de ce volume, dont les définitions esquissées ici seront le point de départ de nos questionnements. Premièrement l'adaptation, comprise comme la transposition médiatique, d'un support à l'autre, d'une histoire préexistante. Deuxièmement le transmédia, que Jenkins associe au terme « storytelling » pour désigner (par une liste de critères assez restrictive) une architecture d'extensions narratives coordonnées, complémentaires et cumulatives à travers les supports, qui permet un enrichissement immersif de l'expérience fictionnelle (2003, 2013). Troisièmement la transfictionnalité, définie par Richard Saint-Gelais dans un cadre monomédiatique comme une mise en partage de la fiction entre des textes différents, « par reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'univers fictionnel » (Saint-Gelais, 2011 : 7). Ces fondations suggèrent, d'emblée, les points de contact et de friction qu'on ciblera avec « *The Witcher* » : comment la transfictionnalité opère-t-elle lorsque que ce ne sont plus seulement différentes *œuvres*, mais différents *médias* qui collaborent à une même fiction ? L'adaptation est-elle transfictionnelle, donc étoffe-t-elle le monde ? L'expansion d'univers peut-elle se concevoir par un transmédia assoupli, de l'ordre de l'*effet* plus du *projet*, dans des ensembles multi-supports progressivement stratifiés, parfois conflictuels ? En s'éclairant mutuellement, ces interrogations éclairent aussi des lignes de faille, en particulier le « fantasme de l'unité du sens » (Maigret, 2013b : § 11) et l'utopie de la cohérence dont le storytelling transmédia reste encore porteur (Klastrup, Tosca, 2004 ; Fagerjord, Storsul, 2007 ; Aïm, 2013 ; Maigret, 2013 ; Di Filippo, 2017).

⁴ Nous choisissons de franciser en « transmédia » le terme de Jenkins (*transmedia*), en suivant les choix du traducteur Christophe Jacquet (Jenkins, 2013).

Pour contribuer à ce questionnement sur des « pratiques contemporaines [...] trop diverses et hybrides pour être réduites à une seule catégorie » (Cornillon, 2018 : 8), notre parcours articulera trois regards sur la série Netflix *The Witcher*. D'abord, nous analyserons son contexte de production pour montrer comment la construction des mondes imaginaires peut être l'objet d'hétérogénéités et de contestations dans les ensembles transmédias. Ensuite, nous étudierons les rapports entre la série et les livres pour éclairer les effets intertextuels et transfictionnels de l'adaptation, laquelle peut engager à divers égards un enrichissement d'univers alors même qu'elle est exclue *a priori* des définitions strictes du transmédia. Enfin, nous montrerons que l'adaptation télévisuelle de l'œuvre littéraire met à profit la mémoire de l'adaptation vidéoludique antérieure. L'adaptation semble alors devoir être abordée comme un problème transfictionnel à trois corps, qui implique une négociation entre des mémoires médiatiques plurielles d'un même univers partagé.

I. L'adaptation par son contexte de production : hétérogénéités dans les ensembles transmédias

L'étude des postures et des discours de production est cruciale pour comprendre le développement de l'ensemble transmédiasique « *The Witcher* » et ses enjeux de fiction : en effet, il n'est guère le produit d'une collaboration harmonieuse, synchronique et complémentaire entre les différentes instances autoriales, au contraire de la théorisation idéale du storytelling transmédia proposée par Jenkins. Dans *Fictions transfuges*, Saint-Gelais (2011 : 28-30) souligne ce problème de l'autorité discursive et fait de « la question de l'auteur » l'une des frontières affectées par la transfictionnalité et son mouvement de « traversée ». Il montre que l'effet des pratiques de reprise d'histoires, de personnages, de monde, d'un texte à l'autre, dépend largement du rapport de force qui peut s'établir entre un récit et ses transfictions. Il différencie alors les pratiques autographes, sous l'autorité d'un même auteur, qui jouissent pragmatiquement du « pouvoir de produire des énoncés constitutifs vis-à-vis d'un monde possible », et les pratiques allographes, qui sont moins facilement « acceptées comme des contributions à la “véritable” histoire » (Saint-Gelais, 2011 : 29). C'est une des raisons pour lesquelles, dans le cas de « *The Witcher* », les contextes et discours de production produisent une transfictionnalité clivée entre deux adaptations, celle des jeux vidéo et celle de la série télévisée. De plus, le passage à la dimension plurimédiasique et aux logiques sérielles des cultures populaires (laissées de côté par Saint-Gelais) ajoute aux problèmes d'autorité et d'auctorialité le problème des rapports de force sociaux, culturels, économiques et techniques entre les médias.

Des livres et des jeux : une hydre médiatique à deux têtes

Quand Netflix acquiert les droits pour produire la série *The Witcher*, il existe déjà un vaste réseau transmédia. *Wiedźmin* est une série littéraire populaire en Pologne, écrite par Andrzej Sapkowski de 1990 à 2000, dont le succès a entraîné une première vague d'adaptations, diffusées principalement en Pologne, sous forme de *comics* (1993-1995), de film (2001), de jeu de rôle papier (2001) et de série télévisée (2002). En 2002, le studio de jeux vidéo CD Projekt Red rachète les droits de *Wiedźmin* à Metropolis, qui les avaient acquis en 1996, et commence à travailler sur la série des RPG *The Witcher* qui sont aujourd'hui devenus des œuvres canoniques de la culture vidéoludique. Trois opus sont parus, en 2007, 2011 et 2015. À partir de ces jeux vidéo, et corrélé à leurs sorties successives, émerge un autre réseau transmédia, composé notamment de jeux de société (2007, 2014), de jeux mobiles (2007, 2011) et de *comics* (2011, 2014). L'ensemble transmédiatique « *The Witcher* » devient alors un système bicéphale, une hydre à deux têtes dont chacune cherche à accaparer le pouvoir sur le monde fictionnel. C'est dans ce contexte de conflit que naît la série Netflix, dont on peut retracer l'émergence médiatique en suivant les jalons posés par les discours de différentes figures actoriales, qui ont été largement médiatisés et commentés.

En 2012, soit un an après la sortie de *The Witcher 2. Assassins of the King* de CD Projekt, Sapkowski refuse d'admettre la qualité narrative des jeux et leur lien avec ses livres, lors d'un entretien qui rencontre par la suite un très large écho (Purchase, 2012). Il affirme notamment que les jeux vidéo ne peuvent pas raconter des histoires et que les RPG ne sont ni une version alternative des livres (« alternative version ») ni une continuation en aval (« sequel ») mais bien une adaptation libre de certains éléments de son travail, et il insiste sur le fait que celle-ci a été produite par des auteurs différents. Adam Badowski, qui est à la tête de CD Projekt, répond peu après en reconnaissant la paternité littéraire des œuvres vidéoludiques, mais en tentant de s'affranchir de l'autorité de l'auteur originel (Purchase, 2012). Il explique notamment que le studio a pour ambition de faire de l'univers de « *The Witcher* » un élément phare de la *pop culture*, au même titre que « *Star Wars* » ou « *The Lord of the Rings* ». Le conflit entre Sapkowski et CD Projekt porte donc sur la légitimité de chaque instance actoriale à déterminer le canon. En 2017, soit deux ans après la sortie de *The Witcher 3. Wild Hunt*, qui est un véritable succès critique et commercial⁵, Sapkowski affirme que CD Projekt n'a pas assez montré la parenté entre les jeux et les livres et accuse le studio de calomnies (Badja, 2017). Il récuse en particulier l'idée, que le studio a diffusée, selon laquelle ce serait le succès des jeux qui aurait entraîné la popularité de ses livres en dehors de la Pologne. Si des éditions en

⁵ En décembre 2019, un document officiel émanant de CD Projekt montre que plus de 28 millions de copies de *The Witcher 3. Wild Hunt* ont été vendues dans le monde entier. En 2015, *The Witcher 3* est reconnu meilleur jeu de l'année par plusieurs magazines, notamment *IGN*, *GameSpot*, *Game Informer*. Il obtient plusieurs récompenses comme le Game Award du meilleur RPG et le prix Game of the Year des Game Developers Choice Awards.

plusieurs langues existent effectivement dès le milieu des années 1990⁶, la date à laquelle sort le premier opus vidéoludique correspond indéniablement à une augmentation massive des traductions⁷.

C'est dans ce contexte d'affrontement pour l'autorité entre Sapkowski et CD Projekt que naît le projet d'adaptation en série télévisée. En 2017, soit deux ans avant la sortie de la série, Sapkowski affiche sa satisfaction et son enthousiasme à l'égard du projet de Netflix, dans la mesure où celui-ci viserait une grande fidélité à la source littéraire, contrairement au discours qu'il tient sur la version vidéoludique (Badja, 2017). L'auteur est crédité comme consultant sur la série, mais dit avoir laissé une grande place à l'inventivité des créateurs (Shanley, 2019). Au même moment, les désaccords se durcissent entre Sapkowski et le studio de jeux vidéo. En 2018, l'auteur réclame une compensation financière à CD Projekt (Kerr, 2019). En effet, en 1996, lorsqu'il avait cédé les droits d'adaptation de son œuvre en jeu vidéo, il avait refusé une rémunération proportionnelle aux profits et avait préféré toucher une somme d'argent forfaitaire qui, rétrospectivement, est apparue minime par rapport aux bénéfices réalisés par la licence *The Witcher* depuis la sortie du premier RPG en 2007 (Purchase, 2017). Après quelques mois de négociation, un accord est trouvé fin 2018 avec le studio polonais, qui concède à Sapkowski des royalties supplémentaires pour un montant resté secret (Kerr, 2019). Les rapports de force entre Sapkowski et CD Projekt portent donc non seulement sur la légitimité à enrichir et à fixer le monde canon mais se doublent aussi de préoccupations financières. Or, comme le démontrent les travaux de Mattieu Letourneux (2017), les univers transmédiatiques de grande diffusion sont, largement, le produit d'une diégétisation de ces contraintes de production très concrètes qui les font naître. Dans « *The Witcher* », la structure clivée de l'exploitation transmédiatique engage une nette concurrence transfictionnelle entre les deux séries adaptatives.

Passage à la série et concurrences adaptatives

Les discours émanant des créateurs de la série éclairent en effet une guerre de positions aux enjeux fictionnels forts. Lauren Schmidt Hissrich, qui en est la productrice, affirme dans de nombreux entretiens donnés en 2019 et 2020 que la série télévisée a été pensée comme une adaptation des livres, et non des jeux, car, à ses yeux, « cela n'avait pas de sens de faire une adaptation d'une adaptation de quelque chose » (« it didn't make sense to make an adaptation of an adaptation of something ») (cité dans Brandon Jenkins, 2020). De ce point de vue, la série Netflix

⁶ Par exemple, la maison française Bragelonne publie en 2003 une traduction de *The Last Wish*, *Le Dernier vœu*, mais il faut attendre 2008 pour que le livre soit réédité et que les autres textes de Sapkowski soient traduits en français.

⁷ Avant 2007, il existe ainsi une dizaine de traductions de *The Last Wish*, dans une demi-douzaine de langues. Entre 2007 et 2014, plus d'une trentaine d'éditions et de rééditions paraissent en traduction dans une douzaine de langues supplémentaires.

s'affiche stratégiquement comme « meilleure » transposition que les jeux vidéo (« a really true representation of the books », dit Hissrich dans Wiley, 2020 : 4:03) – « meilleure » selon les critères d'autorité discursive et de fidélité narrative. À la sortie de la série et en parallèle des discours de Hissrich, Sapkowski est longuement interrogé : ses entretiens montrent qu'en tant qu'auteur littéraire, il valide une adaptation dans laquelle il s'est impliqué (Shanley, 2019 ; Draigbondhu, 2019) – même s'il reste flou sur l'ampleur de cette implication – et dans les crédits de laquelle son nom figure. Il accepte les changements faits à son œuvre (Elderkin, 2020) et se réjouit publiquement que l'acteur Henry Cavill ait été choisi pour incarner Geralt et fixe ainsi définitivement, à l'écran et dans l'imaginaire collectif, le visage du personnage de fiction (Gillette, 2019 ; Elderkin, 2020). Or, le storytelling médiatique fait savoir à l'envi que l'acteur a été sélectionné notamment pour son amour de l'univers « The Witcher » qu'il a découvert grâce aux jeux de CD Projekt (Peterson, 2019). Cavill affirme ainsi s'être inspiré de l'interprétation du personnage par le doubleur anglais Doug Cockle, en particulier pour les grognements équivoques (« hum ») si caractéristiques de Geralt, qui sont sensiblement repris des jeux dans la série. Cette anecdote montre que tous les médias n'ont pas la même visibilité ni la même force de frappe culturelle et que les instances auctoriales ont à se situer par rapport à ce système de positions relatives où, comme le montre Matthieu Letourneux (2017 : 392), le « rapport de forces tend généralement à tourner à l'avantage des nouveaux médias de masse au détriment de la littérature ». Face à l'impact médiatique des RPG, alors que la réaction de Sapkowski relève globalement du déni, celle de Hissrich est davantage de l'ordre de la diplomatie. Si, dans un premier temps, elle revendique la parenté entre la série et les livres (Shanley, 2019 ; Jenkins, 2020), elle reconnaît par la suite, en 2020, qu'une grande partie du public américain est déjà familier d'une version vidéoludique de Geralt, voire n'a de connaissance préalable de l'univers que par ce média-là : elle admet donc créer la série en ayant d'abord à l'esprit un public de fans experts formés par les RPG (Fowler, 2020). Lors des entretiens qui annoncent la préparation de la saison 2 (Russell, 2020), elle va même jusqu'à tenter de s'appuyer sur la popularité des jeux et les communautés de joueurs pour assurer un succès à la série, lorsqu'elle affirme que les jeux ont une grande influence au sein de l'équipe de création (Wiley, 2020). Cette proximité nouvellement exhibée entre la série et les jeux se traduit, le 9 juillet 2021, par une convention organisée de concert entre CD Projekt Red et Netflix autour de l'univers « The Witcher ».

Les discours de production, qui évoluent au cours du temps selon les agendas de parution des œuvres, mettent donc en lumière les différentes négociations entre les instances auctoriales à propos de la légitimité à nourrir et à fixer la transfictionnalité d'univers, qui est ultimement validée par les communautés interprétatives. La récente série *The Witcher* révèle bien davantage des hétérogénéités et des conflictualités que des homogénéités et des continuités dans la constitution

de l'ensemble transmédiatique transfictionnel. En cela, elle témoigne d'un phénomène plus général : les architectures d'univers multi-supports sont bien plus souvent discordantes et problématiques que ne le laisse entrevoir la théorie du storytelling transmédia telle qu'elle s'est popularisée à partir de Jenkins (2013) et sur la base d'exemples célèbres, mais rares en pratique, comme « *Matrix* ». Ces hétérogénéités touchent à la situation médiatique des œuvres, et surtout se répercutent dans la construction de monde, donc impliquent la question de la transfictionnalité. Si Sapkowski valorise l'adaptation de la série contre l'adaptation des jeux, et oppose ainsi deux séries transmédiatiques distinctes (livres-jeux, livres-série), c'est par un argument transfictionnel : la série reprendrait et approfondirait de manière plus valable l'imaginaire de monde construit par l'œuvre littéraire, tout en récusant (ou, du moins, en mettant à distance) les ajouts et recompositions apportés par un premier jalon transmédiatique, celui des jeux. C'est dans ce cadre antagonique que l'adaptation ferait alors « monde avec » (c'est la question du partage d'univers) et surtout « plus de monde avec » (c'est la question de l'enrichissement d'univers) la fiction littéraire qu'elle transpose. Les discours d'escorte des productions médiatiques conduisent alors à interroger les ambitions et les effets transmédiatiques de la série *The Witcher*, envisagée en tant qu'adaptation.

II. L'adaptation par la transfictionnalité : des effets transmédiatiques

Une question de réception

Il faut d'abord une précaution de méthode pour passer de la production à la réception : les négociations transfictionnelles sont un paramètre variable des réceptions réelles, donc de l'élaboration de sens et de monde en régime transmédiatique. La série ne prend pas sens de la même façon si on a joué au jeu, si on connaît seulement l'existence des jeux, si on a lu les livres ou si on la découvre sans expérience médiatique préalable. Peuvent en découler, par exemple, différentes interprétations de la structuration sérielle qui organise chaque épisode autour d'un affrontement de Geralt avec un monstre, avec des continuités entre les épisodes au niveau des trames sentimentales (relations avec Jaskier, Ciri, Yennefer) et géopolitiques (relations entre les royaumes, invasion de Cintra, place et rôle des sorciers, activité des mages...). Pour les *gamers*, il y a là une évidente référence au *level design* des jeux vidéo, rythmé par les séquences de combats et orienté par des quêtes d'une certaine ampleur. Pour les lecteurs de Sapkowski, c'est plutôt une transposition de la logique de composition des recueils littéraires, qui sont des *fix-up*⁸ de nouvelles autonomes. Pour

⁸ Le *fix-up* consiste à rassembler des textes isolés déjà écrits, voire déjà publiés, pour composer et proposer à la lecture un roman complet – y compris en y ajoutant alors parfois des matériaux inédits, comme c'est le cas pour la

ceux qui découvrent la série sans arrière-plan transmédiatique direct ou indirect, c'est un choix narratif typique du média, celui de la « formule semi-feuilletonnante épisodique » (Cornillon : 2019) qui garantit la continuité entre les épisodes mais les dote chacun d'une cohérence thématique propre⁹.

Si chaque œuvre offre un « point d'entrée » autonome dans l'univers, un « rabbit hole » selon Jenkins (2013), l'individualisation des consommations affecte la lecture du monde et donc le monde consommé, selon les parcours d'expérience narratifs et médiatiques. C'est ici une critique de la manière dont la théorie du storytelling transmédia a plutôt tendu à souligner l'unification que la différenciation des effets de monde, comme le remarque Ryan à la suite des remarques narratologiques de Bordwell (Ryan, 2017 : § 30-31). Contre une conception proche du *worldbuilding* ou de la « bible d'univers », qui aborde la production du monde en amont de ses expressions médiatiques et indépendamment de ses coordonnées narratives – perspective sensible dans la définition du « monde transmédiatique » chez Klastrup et Tosca (2004) –, contre aussi la réception idéale construite par Jenkins (celle du fan informé, critique, actif dans des communautés interprétatives, circulant en expert entre supports et récits), posons que dans les ensembles transmédiatiques grand public, les expériences transfictionnelles sont beaucoup plus diverses et plus ou moins limitées : consommer la série *The Witcher* « en tant qu'adaptation » (des livres ou des jeux), selon l'expression de Hutcheon (2006), en est une possible parmi d'autres, qu'auraient d'ailleurs privilégiée les concepteurs de la série dans leur travail narratif, comme le montre Justine Breton (2021).

Un plaisir intertextuel

Lorsque l'adaptation est bien une composante de l'horizon d'attente – donc du « système de références » du public selon Hans Robert Jauss (1990, p. 49) – et qu'elle conduit à consommer la série à l'aune du cycle littéraire, le spectateur se voit offrir des gratifications spécifiques relatives à cette connaissance transmédiatique. En effet, la série reprend l'histoire de nouvelles bien précises tirées des deux premiers recueils de Sapkowski, *The Last Wish* (2007) et *The Sword of Destiny* (2015), respectivement parus en polonais en 1993 (version étoffée d'un recueil de 1990) et 1992. Comme l'adaptation associe redondance narrative et différence médiatique, elle convie au repérage des

nouvelle discontinuée « The Voice of Reason » que Sapkowski intercale entre les nouvelles déjà parues de *The Last Wish* (2007).

⁹ On pourrait ainsi repérer, communes aux trois trames actanciennes (Geralt, Ciri, Yennefer), des cohérences thématiques : autour du monstre et du mal (épisode 1), des elfes (épisode 2), du corps des femmes (épisode 3) ou de la filiation (épisode 4).

correspondances (activement mené par les fans¹⁰), donc à une enquête intertextuelle, alimentée par les nombreuses reprises littérales ou quasi littérales de dialogues des livres. Celles-ci concernent sensiblement l'humour des textes originels, qui donne à la *fantasy* de la série une coloration originale. Ainsi ressurgissent à l'écran des traits piquants du sorcelleur, comme cette mémorable réplique que, dans la nouvelle « The Witcher » comme dans l'épisode 1, Geralt adresse au mage Stregobor pour refuser d'accorder foi à la malédiction du soleil noir qui pèserait sur Renfri : « All good predictions rhyme¹¹ » (épisode 1, 0:15:15). Dans l'épisode 5 (0:25:17), comme dans la nouvelle « The Last Wish » (Sapkowski, 2007 : 224), l'entrée fracassante de Geralt chez le maire de Rinde – le sorcelleur assomme un garde récalcitrant avec une bourse remplie de pièces – est ponctuée de la même savoureuse syllepse (« Money opens all doors »), même si la réplique passe d'une bouche à l'autre (Geralt dans le livre, le garde à l'écran). Mais ce sont aussi, souvent, des passages emblématiques des conflits de valeurs et de croyance que la série reprend aux livres. Dès le premier épisode, la question du monstre et le problème du « moindre mal » (« the lesser evil »), qui opposent Geralt à Stregobor, sont posés dans les mêmes termes textuels et philosophiques – les passages en gras signalent les citations littérales de la nouvelle (Sapkowski, 2007 : 90-91) :

[...] Destiny. Kill her. I'll pay you anything.
 — **I kill monsters.**
 — **The kikimorrhe kills because it's hungry, Renfri kills for pleasure. She is a monster.** She is the last of Lilit's women. And she possesses the power to destroy us all.
 — I don't believe anyone has that power. [...]
 — **Killing Renfri is the lesser evil.**
 — **Evil is evil, Stregobor. Lesser, greater, middling, it's all the same.** I'm not judging you. **I haven't only done good in my life either.** But now, if I have **to choose between one evil and another, then I prefer not to choose at all.** (épisode 1, 0:17:35-0:18:48)

On pourrait multiplier les exemples, et montrer que ces citations servent non seulement de clins d'œil aux livres mais aussi de modes d'emploi à la transmédialité d'univers. Dans la série, il est fréquent que soient prononcés les titres des nouvelles-sources alors même qu'Hisrich ne les conserve pas pour intituler les épisodes : ainsi, dans le final de l'épisode 2 (« Four Marks »), le titre « The Edge of the World » s'entend dans les paroles de la chanson « Toss a Coin to Your Witcher » (0:56:55) que le barde Jaskier improvise à la fin de l'aventure chez Filavandrel. Dans l'épisode 4 (« Of Banquets, Bastards and Burials »), c'est cette fois la reine Calanthe qui réplique à Geralt « Everyone has their price » (0:19:07), renvoyant à la nouvelle homonyme du recueil *The Last Wish*. Pour le spectateur averti, les personnages pointent ici, par métalepse, leur propre origine

¹⁰ On pense par exemple à la compilation des informations chronologiques qui donne lieu à plusieurs « timelines » comparées entre le canon (livres), le jeu vidéo et la série Netflix sur *The Official Witcher Wiki* [en ligne], consulté le 25 juin 2021, URL : <https://witcher.fandom.com/wiki/Timeline>.

¹¹ L'adjectif de la traduction anglaise est toutefois modifié par les scénaristes : « All decent predictions rhyme » (Sapkowski, 2007 : 83).

transmédiatique, reprenant une pratique déjà repérable dans le cadre du livre seul – le titre des nouvelles y glisse systématiquement, et avec insistance, du péri-texte au discours des personnages de papier. La série explicite et revendique ainsi doublement son origine littéraire, à rebours des choix opérés par les jeux vidéo qui auraient, selon Sapkowski, cherché à la « dissimuler » (« conceal ») (Badja, 2017).

Au-delà du matériau verbal des dialogues, les fans sont invités à repérer un complexe mélange de fidélités et de divergences diégétiques et narratives liées à l'adaptation. Malgré sa fidélité revendiquée aux livres, la série remanie, déplace, fusionne un certain nombre d'éléments de monde. Par exemple, dans l'épisode 1, ce n'est plus à Iola, prêtresse silencieuse du temple de Melitele, que Geralt raconte son premier combat contre un monstre (Sapkowski, 2007 : 115-116), mais à son cheval Roach, tout aussi silencieux (0:36:36) – les deux interlocuteurs servant, par leur mutisme, à susciter les confidences et à construire l'humanité du sorcier. L'anecdote des coucheries de Jaskier introduit tantôt le récit chez les elfes dans les livres (« Voice of Reason 5 » dans Sapkowski, 2007 : 163), tantôt l'épisode du « droit de surprise » à Cintra dans la série (épisode 4, à partir de 0:5:11), avec pour point commun le rôle de Geralt : accompagner son ami pour le protéger de maris jaloux.

Cette consommation de la série comme adaptation, qui conduit à déceler les montages et remontages du récit, est réservée à des spectateurs capables de jauger de l'effet rétroactif de la série sur le passé de la fiction. Elle requiert un certain savoir du monde et appelle une posture d'analyse des accroches transfictionnelles plutôt qu'une posture d'immersion, même si « participation » et « distanciation » (ou « lisant » et « lectant ») coexistent dans la réception populaire, comme l'a montré Jacques Migozzi (2005 : 201) à partir des catégories de Vincent Jouve (1992).

Des enrichissements transfictionnels

Néanmoins, l'adaptation appelle-t-elle seulement ce plaisir intertextuel de décryptage des reprises ou peut-elle « faire monde avec » l'imaginaire des livres ? Comme transposition, l'adaptation supposerait plutôt une relation de redondance et donc de substitution diégétique entre les médias : elle propose une autre version médiatique de l'histoire et du monde que cette histoire projetée, qui remplace la première mais ne fusionne pas avec elle. C'est justement la raison pour laquelle elle se trouve exclue du storytelling transmédia par Jenkins (2009), et rapprochée de la redondance propre au cross-média (Maigret, 2013a). Mais derrière l'apparente simplicité de cette position qui disjoint adaptation et transmédia, il existe un point d'achoppement connexe, et plus complexe, sur lequel butent un certain nombre de réflexions : la question de la transfictionnalité de l'adaptation, c'est-à-dire son hypothétique capacité à contribuer à l'enrichissement d'un monde

préexistant. Pour Saint-Gelais, la « visée d'équivalence diégétique » qui singularise l'adaptation au plan narratif est « incompatible en principe avec les opérations exemplairement transfictionnelles que sont l'extrapolation et l'expansion », ce qui l'amène à douter du fait que l'adaptation puisse être une « forme (transmédiatique) de la transfictionnalité » (Saint-Gelais, 2011 : 19-20). Pour Ryan, de même, l'adaptation tend à « préserver l'histoire » (même si elle peut parfois changer le monde), tandis que la transfictionnalité tend à « préserver le monde » (même si elle fait varier les histoires dans ce monde) (Ryan, 2017 : § 3). Letourneux, pour sa part, distingue les effets produits par les déclinaisons multiples, coordonnées et quasi-simultanées du cross-média (Letourneux, 2017 : 346), de ceux produits par « l'adaptation simple », traditionnelle : dans ce dernier cas, c'est « l'hétérogénéité des fictions » qui prévaut, car « l'œuvre seconde substitue ses propres codes et le regard de l'auteur à l'œuvre première, mais ne cherche pas à s'inscrire dans une logique de complémentarité » (Letourneux, 2017 : 354). Le premier temps de cet article a montré la séquentialité hétérogène et conflictuelle qui a présidé à la constitution de l'ensemble « *The Witcher* » : sans relever du cross-média, qui exige une cohésion et une cohérence globale des acteurs, la série Netflix n'est pas non plus cette adaptation « simple », en tête-à-tête intermédiatique, que les corpus non sériels offrent souvent à l'étude (pensons à l'adaptation filmique du patrimoine littéraire). En décembre 2019, elle prend place dans un contexte médiatique déjà saturé et polarisé, qui active son potentiel transfictionnel malgré les discordances de production. La série nous paraît bien enrichir un monde partagé avec d'autres supports, que ce soit parce qu'elle propose une autre version d'une même unité diégétique (« appréhension cross-média »), ou parce qu'elle invente de nouvelles unités diégétiques cohérentes avec ce qui a déjà été établi pour la fiction (« appréhension transmédia ») (Letourneux, 2017 : 353).

L'enrichissement d'univers est en effet d'abord lié à la déclinaison des récits et du monde dans un autre système sémiotique et expressif : la série *The Witcher* complète un imaginaire purement verbal au moyen des ressources visuelles et sonores du cinéma, et accentue ainsi la concrétisation perceptive et sensorielle du monde¹². Dans les nouvelles, les descriptions des constructions ne servent pas tellement la puissance du *sense of wonder* ni la complexité de la xéno-encyclopédie¹³, car Sapkowski puise à un imaginaire européen médiévalisant convenu. Mais la série a cherché à diversifier les architectures des régions du « Continent », pour en faire sentir la variété culturelle

¹² Sur les rapports entre ressources sémiotiques, *novums* (étrangetés diégétiques) et construction d'univers imaginaires, voir les propositions développées par Aurélie Huz à propos de la science-fiction (Huz, 2018).

¹³ Adaptant la notion d'« encyclopédie » d'Umberto Eco, Saint-Gelais (1999) définit par ce terme la manière dont le lecteur de science-fiction (mais c'est aussi valable pour la *fantasy*) construit mentalement les structures d'intelligibilité du monde imaginaire au fil de la lecture par des réajustements encyclopédiques constants vis-à-vis de ses savoirs sur son propre monde : il élabore ainsi le simulacre d'une « xéno-encyclopédie » alternative, complète, cognitivement saturée, en injectant une plus-value de sens à partir d'un récit lacunaire diffusant un nombre fini d'étrangetés (*novums*).

des peuples et l'étendue géographique, et s'adresser à un public mondialisé (Wiley : 14:05 *sqq.*) : ainsi de l'architecture brutaliste d'Aretuza, du jardin oriental de Stregobor, des châteaux médiévaux de Témérie, ou de la très gothique capitale Cintra.

Mais l'adaptation modifie également l'économie narrative du dévoilement des informations sur le monde. C'est visible localement, à propos des monstres : ils sont proches de leurs avatars littéraires mais traités différemment par le récit. Dans les nouvelles, leur étrangeté est souvent expliquée au préalable dans de longs dialogues didactiques, comme pour la strige, fruit d'une malédiction jetée contre un enfant incestueux, ce que Geralt apprend d'emblée de la bouche du burgrave Velerad au début de la nouvelle « The Witcher » (Sapkowski, 2007 : 7). Dans la série (épisode 3), cette élucidation est au contraire un ressort majeur de l'intrigue : l'énigme est tenue tout du long de l'enquête du sorceleur, et sa résolution est cruciale car Geralt doit comprendre d'où vient la strige pour savoir comment la vaincre. Mais le principal réaménagement narratif dans la série concerne le passage d'une construction de monde à un personnage à une construction de monde à trois personnages. Dans les livres, notre compréhension est entièrement focalisée et modalisée par Geralt, ses faits et gestes, ses pensées, les va-et-vient de sa mémoire. Le dispositif est accentué par la nouvelle intercalaire discontinu « The Voice of Reason » qui, dans *The Last Wish*, introduit chaque récit court comme une analepse déclenchée par les remémorations d'un Geralt en convalescence après son combat contre la strige. La série fait un tout autre choix, comme Breton l'a montré en détail (2021) : trois trames narratives sont alternées, sur Geralt, Yennefer et Ciri. Elles restent assez longtemps indépendantes, d'où une attente transfictionnelle forte, nourrie par des indices d'abord minimes, comme par exemple les discordances temporelles liées aux personnages de Foltest et de sa sœur Adda, qui apparaissent subrepticement enfants dans l'épisode 3 (0:39:16), alors que l'épisode 1 les a montrés l'un adulte, l'autre décédée. Progressivement, ce récit choral en montage alterné fait converger puis superpose les trois trames, obligeant le spectateur à réviser son interprétation : non seulement les trois histoires ne se passent pas au même moment mais elles ne se déroulent pas à la même vitesse narrative. Nourri par l'habileté des scénaristes, le plaisir transfictionnel interne à la série culmine lorsque l'épisode 7 vient comme « corriger » l'épisode 1 : là où Geralt semblait absent (à Cintra), il était en fait bien présent, cherchant Ciri¹⁴. La structure sérielle exploite une lacune narrative savamment ménagée, une « paralipse », sur laquelle se greffe *in fine* une « analepse complétive » revenant sur une ligne d'action déjà vue (Genette, 1972) ou, dans

¹⁴ On signale tout particulièrement la révision diégétique de la scène où Ciri joue aux osselets dans la cour du château, qui monte des plans repris à l'identique de l'épisode 1 (ceux sur Ciri) et les intercale avec de nouveaux plans (ceux sur Geralt), en tirant profit d'une amorce narrative laissée jusque-là inexploitée, et ainsi réactivée comme indice signifiant : troublée sans le savoir par la présence du sorceleur qui l'observe, Ciri lève les yeux vers un encadrement de porte hors-champ, dans un mur de la cour, et manque de peu de croiser Geralt du regard. Voir épisode 1 (0:12:16-0:12:41) et épisode 7 (0:12:21-0:12:31).

les termes de Saint-Gelais, elle produit une « version transfictionnelle » par changement de perspective, qui implique une « réinterprétation » de l'histoire (Saint-Gelais, 2011 : 152 *sqq.*). L'effet est saisissant et l'on comprend que l'adaptation rentabilise le langage médiatique de la série (séquentialité épisodique, montage alterné) pour enrichir l'expérience narrative que nous faisons de l'histoire de Geralt et, à travers elle, du monde.

Par ailleurs, pour l'histoire de Yennefer et celle de Ciri, l'adaptation s'écarte plus visiblement des livres, jusqu'à convoquer une lecture transmédia : elle exploite l'incomplétude intrinsèque des mondes de fiction et ajoute de nouvelles données diégétiques à partir du domaine indéterminé de la fiction-source (Doležel : 1998). Exploitant la légitimité transfictionnelle que lui confère son acceptabilité médiatique sanctionnée par les positions de Sapkowski, la série Netflix complète ainsi le monde des livres dans le temps même où elle entend les transposer. Certes, toute adaptation implique des mutations diégétiques, car on ne peut jamais raconter exactement la même chose dans deux médias dotés de leur médiativité et de leur narrativité propres (Gaudreault, Marion, 1998). Mais ici, l'intervention transfictionnelle est volontaire et concertée. Hissrich a voulu adapter l'œuvre littéraire au contexte social, culturel et politique contemporain du média télévisuel, en exploitant entre autres sa sensibilité actuelle aux questions féministes. Elle met ainsi en avant des personnages féminins déjà forts dans les livres mais étoffe leur biographie, les dote d'une autonomie narrative en développant des informations allusives situées à l'arrière-plan des nouvelles (Wiley : 8:53). Pour Yennefer, elle creuse la difformité et la stérilité de la magicienne, qui sont rapidement évoquées (mais pas mises en intrigue) par Geralt dans « The Last Wish » et « The Bounds of Reason » (Sapkowski, 2007 : 235-236 et 266 ; 2015 : 43). En basculant du point de vue de Geralt à celui de Yennefer, la série insiste sur le rapport du personnage à son propre corps et sur le droit à choisir qu'il implique – qu'il s'agisse de se transformer magiquement pour ne plus être une femme bossue rejetée par tous, ou de retrouver une fécondité perdue pour devenir mère. La maternité devient une problématique centrale, en écho avec la posture paternelle accentuée chez Geralt par rapport à Ciri, son « enfant-surprise ». L'adaptation approfondit et complète le récit et le monde par rapport à son contexte, dans le sens de cette « valeur d'usage » (y compris politique) qui définit la « pertinence » des mondes de l'imaginaire contemporain comme nouveaux espaces d'expression de valeurs et d'émancipation (Besson : 2021).

L'adaptation peut donc bien engendrer du profit transfictionnel pour la construction de monde, et notre parcours dessine deux leçons théoriques. Premièrement, on a tout intérêt à envisager, en général, plusieurs niveaux d'enrichissement des mondes transmédiatiques : enrichissement du récit, mais aussi du mode d'expression, de l'expérience sensorielle et cognitive, de l'encyclopédie et des usages du monde. Deuxièmement, il existe des gratifications diégétiques à l'adaptation qui sont

cohérentes avec les logiques du transmédia (complémentarité, approfondissement et concrétisation d'un monde partagé). Mais, parce que la série Netflix dialogue avec l'œuvre littéraire après la trilogie vidéoludique, elle le fait aussi avec et à travers cette trilogie : les effets transmédiatiques de l'adaptation se trouvent alors triangularisés par un support tiers, porteur lui aussi d'une mémoire du monde.

III. L'adaptation par la mémoire du jeu vidéo : le problème transfictionnel à trois corps

Par contraste avec le discours de Sapkowski qui clive deux filiations transmédiatiques pour faire valoir l'une (livres-série), postérieure, aux dépens de l'autre (livres-jeu vidéo), antérieure, et en concordance avec le propos nuancé de Hissrich, la série *The Witcher* compose bien avec le jalon vidéoludique et l'exploite même à plusieurs niveaux rentables pour la transfictionnalité de monde. Il y a là des nécessités pragmatiques relatives à la réception réelle des productions – nul ne saurait ignorer les RPG ni occulter leurs apports à l'univers, ce qui oblige au moins à les prendre en compte – mais aussi des affinités électives entre deux industries culturelles prédominantes dans nos pratiques contemporaines. Ces affinités relèvent aussi bien des proximités des systèmes expressifs (image mouvante et son), accentuées par l'hyperréalisme croissant des simulations vidéoludiques, que des interrelations économiques, techniques et esthétiques qui se sont tissées entre le jeu vidéo et le cinéma depuis le début des années 1970 (Blanchet, 2010), et plus récemment avec la série télévisée – même si c'est plutôt l'influence de la série sur le jeu vidéo qui semble avoir intéressé les chercheurs que l'inverse (Zerbib, 2014 ; Di Crosta, 2018). Les adaptations cinématographiques de jeux vidéo forment un corpus visible en augmentation depuis les années 1990 (Blanchet, 2010 : 248-279). La série *The Witcher* ne relève pas de ce type de déclinaison, mais elle peut s'en trouver éclairée. En effet, elle récupère certains traits diégétiques, narratifs et ludiques apportés par les RPG de CD Projekt, compatibles (ou rendus tels) avec le langage de la série. Ce faisant, non sans ambiguïté, elle confirme l'attraction exercée par le jeu vidéo sur l'encyclopédie partagée, tout en proposant une adaptation concurrente qui veut imposer un nouveau centre de gravité à l'écosystème de la fiction. En découle comme un problème transfictionnel à trois corps, dont l'équation est précieuse pour saisir les nombreux échos intermédiatiques qui s'expriment dans la série.

Mémoire diégétique : personnages et « effet-personne »

L'attraction exercée par les jeux vidéo sur la série se repère d'abord dans le passage du personnage littéraire, être de papier fait de mots, au personnage filmique, incarné par l'acteur ou

l'actrice. La « transsémiotisation » (du texte à l'écran) (Groensteen, 1998) garde alors très visiblement la mémoire d'une première audiovisualisation de Geralt, celle de la simulation vidéoludique. Dans les récits de Sapkowski, Geralt peut par exemple contrôler, par la volonté ou par les élixirs, l'ouverture et la forme de ses pupilles, afin de les élargir à l'iris pour voir dans l'obscurité, ou de les réduire à de fines fentes verticales en pleine lumière. La série reprend ce trait-là (les orbites de Geralt s'assombrissent complètement lorsqu'il boit une potion), mais elle lui adjoint une étrangeté qui, dans les livres, est attribuée à deux autres sorciers, Coën (*Blood of Elves*, 2008) et Brehen (*Season of Storms*, 2018) : ses iris jaunes, très présents dans plusieurs scènes et particulièrement mis en valeur par les plans de caméra et l'éclairage. Ce déplacement par rapport à l'œuvre littéraire se réalise d'autant mieux que la série reprend et accentue ainsi une particularité physique déjà attribuée au Geralt de jeu vidéo et particulièrement diffusée dans l'espace médiatique pour l'évidence frappante du *novum* de fantasy qu'elle connote (être non-humain, pouvoir inquiétant).

Outre les traits physiques, la série reprend d'autres leviers de l'« effet-personne » qui contribuent à l'illusion référentielle dans les jeux vidéo (Jouve, 1992). Certains personnages voient ainsi leur importance narrative modelée par leur passé vidéoludique, comme Triss. Cette magicienne est un personnage secondaire des livres, mentionné par Yennefer dans *The Last Wish*, entraperçu dans *The Sword of Destiny* et plus important dans le roman *Blood of Elves* (2008), où sa relation avec Geralt n'est pas platonique. Ce sont les deux premiers opus de CD Projekt qui lui confèrent un rôle nettement plus important : ils en font l'amante de Geralt, tirant ainsi parti de l'amnésie du sorcier, qui ne se souvient plus de sa relation avec Yennefer. La manière dont les jeux étoffent le personnage de Triss semble avoir eu des répercussions sur les choix de la série, et ce malgré les différences entre les trois versions du personnage (livres, jeux, série), lesquelles donnent lieu à des commentaires faniques concernant, par exemple, la couleur variable des cheveux – « chesnut » dans les traductions anglaises (« kasztanowy » en polonais, « châtain » en traduction française), roux dans les jeux, et bruns dans la série (Elfcripper, 2019). Ces discordances visuelles superficielles n'ocultent pas l'influence des récits vidéoludiques sur la place narrative du personnage dans la série Netflix, qui contraste avec l'œuvre originelle de Sapkowski. Dans la nouvelle « The Witcher » (Sapkowski, 2007, chapitre 2), Geralt tire les informations concernant la strige de Velerad, le burgrave de Wyzim, alors que la série attribue ce rôle à Triss (épisode 3). Pourtant, la production de Netflix n'hésite pas ailleurs à créer de toutes pièces des personnages secondaires (comme Dara, l'ami elfe de Ciri) ou à enrichir des personnages secondaires existant dans les livres (comme Marilka, la jeune fille qui accueille Geralt à Blaviken). Si Triss a un rôle conséquent dans la série, puisqu'on la retrouve dans plusieurs épisodes et qu'elle est représentée comme une magicienne puissante à la bataille de Soden

(épisodes 7 et 8), c'est parce que les jeux l'ont construite comme figure essentielle du monde fictionnel.

Mémoire narrative : des scènes emblématiques

Du livre à la série, en passant par les jeux, des personnages héritent ainsi à l'écran de caractéristiques diégétiques allomédiatiques (issues d'un autre média) qui modifient leur poids actanciel dans la construction de monde. Ces filiations concernent aussi, par endroits, la remémoration de séquences narratives auxquels ils sont étroitement associés et qui valent pour leur fonction emblématique à l'égard de l'encyclopédie du monde. C'est le cas de la scène « Geralt prend son bain ». Pour présenter le personnage de Yennefer, au début du jeu, *The Witcher 3* utilise une *cutscene* qui représente une scène de la vie quotidienne à Kaer Morhen. Geralt se prélassait dans le bain qu'il prend dans un seau lorsque Yennefer invoque une créature magique pour venir le déranger parce qu'il doit aller entraîner Ciri. Cette partie du jeu est devenue un moment important de la relation entre Yennefer et Geralt pour les joueurs, symbolisant une époque de bonheur et de calme. Sa popularité vient essentiellement du fait que l'image donnée de Geralt est décalée par rapport à ses aventures habituelles (combats de monstres et tavernes), au point qu'une capture d'écran est devenue un mème célèbre sur Internet¹⁵. La série fait allusion à cette scène rendue mémorable par sa circulation numérique à deux reprises. D'abord, dans l'épisode 4, avant de se rendre au mariage de Pavetta, Geralt prend un bain dans un seau à la demande de Jaskier. Répondant au sorcier qui se défie d'être son ami, le barde demande malicieusement à Geralt s'il a l'habitude de se faire savonner par des inconnus (« Oh, you usually just let strangers rub chamomile onto your lovely bottom ? », épisode 4 : 0:05:20). Ensuite, dans l'épisode 5, la situation fait retour dans une longue scène et sert, comme dans le jeu, à nouer la tension romantique entre Geralt et Yennefer lors de leur rencontre (0:31:15-0:34:18). Yennefer demande à Geralt de prendre un bain avant d'accepter de l'aider et le rejoint dans l'eau. Si cette scène est déjà présente dans la nouvelle « The Last Wish » dans une version légèrement différente (Yennefer ne rejoint pas Geralt dans le bain, mais en prend un séparément – Sapkowski, 2017 : 229-231), c'est sûrement davantage l'importance donnée à ce moment par la communauté interprétative des joueurs qui assure sa double inscription narrative dans la série télévisée.

Mémoire ludique : espace orienté, cinématiques rémanentes et coloration par le *gameplay*

¹⁵ Dans une perspective compilatoire et réflexive typique de la *pop culture* numérique, l'histoire et les déclinaisons du mème sont identifiées sur la page « Geralt in a Bathtub », *Know Your Meme* [en ligne], consulté le 5 juillet 2021, URL : <https://knowyourmeme.com/memes/geralt-in-a-bathtub>.

Cette mémoire vidéoludique dont la série est porteuse est peut-être plus saisissante encore dans le traitement spatialisé du monde imaginaire qui détermine fortement l'expérience de jeu vidéo (Jenkins, 2004 ; Grandjean, 2020). La série s'inspire de la construction de l'espace ludique, plus particulièrement du *level design* de *The Witcher 3*. Dans cet *open world*, le joueur est souvent confronté à l'étendue du monde, dans une invitation à l'exploration. On retrouve dans la série ces vastes étendues, par exemple pour montrer l'ampleur des armées nilgardiennes (épisode 1 : 0:28:00 ; épisode 8 : 12:48 entre autres). Le jeu utilise aussi souvent une autre modalité spatiale : le *level design* est utilisé pour orienter le joueur, l'inciter à prendre certains itinéraires ou même le contraindre à certains déplacements. La série théâtralise similairement l'espace pour en faire un environnement clos qui oriente l'action. Par exemple, dans le château de Foltest à l'épisode 3, elle retrouve le dispositif vidéoludique du couloir et l'utilisation de la lumière comme indications de direction (épisode 3, 0:30:22). Comme le souligne en ligne tel détournement fanique qui surimpose l'interface du dernier RPG à une image de Geralt (Henry Cavill) qui semble tirée de la série¹⁶, la proximité avec l'image vidéoludique, déjà sensible aux textures et aux couleurs, est renforcée par l'angle de la caméra et la mise en scène du personnage, qui invitent à lire les images télévisuelles comme des images actionnables et manipulables (Triclot, 2011).

C'est encore davantage le cas pour l'esthétique des combats qui, dans la série, puise à des cinématiques mémorables, comme celle qui ouvre le premier RPG : l'affrontement de la strige y sert d'entrée en matière percutante dans l'univers (Geralt parvient à sauver une princesse transformée en strige à la suite d'une malédiction, plutôt que de la tuer), en même temps que de citation évidente du récit qui formait déjà l'incipit du cycle littéraire (la nouvelle « The Witcher »). La série Netflix, dans son épisode 3, réitère cette histoire originelle qui fonctionne comme un script inaugural du monde, et confirme des éléments clefs du combat dans les trois versions : pour vaincre la strige, Geralt boit des potions, attache la créature avec des chaînes, utilise le signe magique Aard, ferme la tombe de la crypte avec le signe Yrden. Surtout, les choix audiovisuels de la série exacerbent les similitudes de composition et de cadrage avec le jeu vidéo : on retrouve ainsi l'utilisation d'un élément architectural (une arche) pour mettre en scène un personnage – Geralt dans le jeu vidéo (*The Witcher 1*), la strige dans la série (épisode 3, 0:48:30). La convergence est encore plus flagrante lorsqu'on compare les plans qui montrent Geralt tenter d'attraper la strige avec sa chaîne : la série (0:49:12), comme le jeu, propose à l'audience d'adopter la perspective

¹⁶ Au montage visuel, posté sur un forum, s'ajoute un titre de fil particulièrement comique, en forme de retour d'expérience sur un imaginaire opus *The Witcher 4* qui s'avère, au final, désigner la série Netflix : « The Witcher 4 is a massive letdown. Geralt wouldn't respond to my controller input, there were no dialogue options and I have a feeling they've changed the voice actors for some of the characters. Also no Gwent! 2/10-buggy unplayable mess », publié par u/Gale_The_Snail2801, *Reddit* [en ligne], consulté le 6 juillet 2021, URL : https://www.reddit.com/r/witcher/comments/ee0clx/the_witcher_4_is_a_massive_letdown_geralt_wouldnt/

visuelle du monstre *via* le basculement en ocularisation interne (Gaudreault, Jost, 2017). L'épisode 1, quant à lui, s'ouvre sur un combat inaugural contre la kikimorrhe qui vise la même séduction filmique que les affrontements de cinématiques rapides, nerveux et soigneusement chorégraphiés du jeu (mouvements du personnage, cadrage, prise de vue, montage, lumière et musique). Dans l'ensemble, les combats télévisuels sont d'ailleurs nettement plus nombreux que les combats littéraires : fortement informée par le *gameplay* et par l'importance de ces duels pour le joueur, la série porte la mémoire d'un mode d'engagement agonistique dans le monde de fiction.

À ces résonances s'ajoutent d'autres clins d'œil de la série à l'environnement ludique. Une des premières scènes de l'épisode 1 montre Geralt interrogé par Marilka, la fille du maire de Blaviken, sur ses activités de sorcier et les monstres qu'il a déjà tués (0:08:06-0:09:23). Ce passage a plusieurs fonctions. En tant que procédé explicatif, il relève du « didactisme honteux » qui permet d'assurer l'intelligibilité du monde imaginaire tout en conservant la vraisemblance énonciative du récit, par un dialogue entre un personnage informé et un personnage naïf (Saint-Gelais, 1999). Il permet aussi de problématiser l'*ethos* du monde, c'est-à-dire ses valeurs explicites et implicites (Klastrup et Tosca, 2004) : qui est le monstre et qui est l'humain, de la kikimorrhe, de Geralt, de Stregobor et de Renfri ? Il rappelle bien sûr, sous forme de sommaire, la modalité d'action au centre de l'expérience de jeu (le combat). Enfin, il suggère habilement le bestiaire du « paratexte vidéoludique » (Barnabé, 2018) qui imprime sa marque à l'imaginaire de monde. Chaque entrée de la liste formulée par Marilka, dont Geralt corrige d'ailleurs un point (il n'y a pas de « shewolf »), peut se lire comme une invitation à aller consulter les textes explicatifs du jeu, qui détaillent les particularités physiques et comportementales des monstres en donnant parfois des indications de *gameplay* sur les manières de les combattre. Ces textes, proches dans leur logique des polytextes non narratifs envisagés par Irène Langlet (2006 : 105-115), se prêtent assez facilement à l'arrachement au média source pour être repris et compilés sur les wikis faniques¹⁷. La série porte ainsi la trace des formes vidéoludiques et des supports numériques de cette érudition xéno-encyclopédique typique de l'engagement dans les univers imaginaires sériels (Besson, 2015).

Conclusion

Notre parcours, dans cet article, a consisté à creuser l'idée selon laquelle la complexité souvent discordante des ensembles fictionnels transmédiatiques (partie 1), l'enrichissement de monde que l'adaptation peut produire en-dehors de la seule expansion narrative (partie 2), et la mémoire de déclinaisons médiatiques antérieures à travers laquelle elle peut diffracter ses effets de monde

¹⁷ Comme sur la page dédiée à la strige, qui reproduit la « Journal Bestiary Entry » : « Striga », *The Official Witcher Wiki* [en ligne], consulté le 7 juillet 2021, URL : https://witcher.fandom.com/wiki/Striga#Journal_Bestiary_Entry.

(partie 3) obligent à contester la vision convergente, concordante et unifiante du transmédia jenkinsien, comme d'autres avant nous l'ont fait (Aïm, 2013 ; Maigret, 2013b). L'étude du cas de « The Witcher » a ainsi établi plusieurs résultats : elle a illustré l'avantage d'une approche pluridimensionnelle des objets multisupports (enjeux économiques, médiatiques, techniques, diégétiques, de réception, etc.) ; elle a établi les limites d'un prisme narratif envisageant le transmédia en termes architecturaux comme un édifice unique en construction (Klastrup & Tosca, 2004 ; Di Filippo, 2017) ; enfin, elle a affirmé la fécondité, pour traiter des mondes fictionnels, d'un regard attentif à la pluralité et à la conflictualité historicisées des séries transmédias au sein d'un même ensemble. Pour ce type d'objets, les jeux de *friction* se révèlent déterminants dans les effets de *fiction*, et la cohérence d'un monde se gagne souvent partiellement et provisoirement sur des bases négociées.

Un dernier exemple, rattaché à la construction du bestiaire, suggère enfin une autre remise en cause, celle du modèle cumulatif (ou accumulatif) largement en vigueur dans les théorisations du transmédia. En effet, dans l'échange entre Marilka et Geralt déjà évoqué, six monstres seulement sont listés (kikimorrhe, graveir, succube, strige, loup-garou, louve-garou), quand l'expérience des jeux vidéo en décline massivement plus, et quand Sapkowski se plaît, dans *The Last Wish* (« The Voice of Reason 4 »), à confier à Geralt une longue énumération qui table sur l'exotisme des vocables (Sapkowski, 2007 : 116). Du fait de son format, le média télé-sériel exige en effet une limitation du développement encyclopédique, dans un équilibre habile entre les mots-fictions qui sont laissés dans l'implicite (graveirs et loups-garous ne seront pas rencontrés dans la saison 1), ceux qui sont utilisés comme anaphores (la kikimorrhe vient d'être identifiée dans l'incipit de l'épisode 1) et ceux qui servent de cataphores (la strige viendra à l'épisode 3). Mais, au-delà du rôle de catalyseur narratif, on fait aussi l'hypothèse que cet exemple montre la manière dont la série Netflix adosse l'enrichissement d'univers lié à sa forme adaptative à une *restriction* (entre épure et synthèse) des données transfictionnelles déjà établies sur d'autres supports – ici, un bestiaire profus mis en partage entre livres et jeux vidéo. Les relations amoureuses entre les personnages pourraient se lire semblablement : là où les livres privilégient l'allusion et la suggestion en adoptant le point de vue du narrateur (pour Geralt et Triss), et là où les RPG laissent au joueur la possibilité d'engager ou non des relations amoureuses (avec Yennefer, avec Triss), la série, du moins dans sa saison 1, tranche parmi les scénarii possibles antérieurs, réduit l'équivocité du trio amoureux et fixe sa configuration. Transmédialité et transfictionnalité d'univers, en particulier dans les genres de l'imaginaire qui font de la construction de mondes alternatifs un enjeu central, répondraient alors sans doute au moins autant à des logiques de soustraction ou de retranchement qu'à des logiques d'addition et d'ajout. À plusieurs égards, la série Netflix orchestre une simplification de l'univers

« The Witcher » en sélectionnant et en recomposant des éléments du monde pour en proposer une expérience nouvelle, synthétique, concentrée, à la fois compréhensible pour un public novice de la fiction, mais initié au langage télévisuel, et reconnaissable en ses traits structurels par un public déjà connaisseur de la fiction. Cela fait sens à condition d'envisager la transfictionnalité des univers multi-supports comme un problème à corps multiples, où le centre de gravité de la fiction partagée se négocie entre des médias aux forces d'attraction variables. Nous espérons avoir montré qu'en croisant les catégories (adaptation, transmédia, transfictionnalité) et en appréhendant le transmédia par ses effets plutôt que ses structures, la réflexion sur les cultures médiatiques en sort gagnante, parce qu'elle se situe au plus près de ces mondes qui nous fascinent, et qu'elle les saisit dans la finesse et la complexité de leurs mécaniques de fiction.

Bibliographie

1. Corpus d'étude

Littérature

Sapkowski Andrzej, *The Last Wish (Ostatnie życzenie, 1993)*, traduit du polonais par Danusia Stok, London : Gollancz, 2007.

Sapkowski Andrzej, *The Sword of Destiny (Miecz przeznaczenia, 1992)*, London : Gollancz, 2015.

Sapkowski Andrzej, *Blood of Elves (Krew elfów, 1994)*, London : Gollancz, 2008.

Jeux vidéo

The Witcher, CD Projekt Red, Atari/CD Projekt, 2007.

The Witcher 2. Assassins of Kings, CD Projekt Red, CD Projekt, 2011.

The Witcher 3. Wild Hunt, CD Projekt RED, CD Projekt, 2015.

Série télévisée

Schmidt Hissrich Lauren (création), *The Witcher*, Netflix, 2019, 1 saison.

2. Critique amateur

Badja Piotr, « A No Bullshit Conversation With The Authors Behind The Witcher and Metro 2033 », *Vice* [en ligne], 6 avril 2017, consulté le 28 juin 2021, URL : <https://www.vice.com/en/article/wn938w/a-no-bullshit-conversation-with-the-authors-behind-the-witcher-and-metro-2033>

Jenkins Brandon, « Introducing The Witcher », *Apple Podcast : Behind The Scenes* [en ligne], 2 janvier 2020, URL : <https://podcasts.apple.com/us/podcast/introducing-the-witcher/id1470336961?i=1000461360608>

CD Projekt, « Management Board Report On The Activities Of The CD Projekt Group And CD Projekt S.A. In 2019 », 8 avril 2020, consulté le 30 juin 2021, URL : <https://www.cdprojekt.com/en/wp-content/uploads-en/2020/04/management-board-report-on-activities-of-cd-projekt-group-and-cd-projekt-s-a-in-2019.pdf>

Draigbondhu, « Witcher author Sapkowski was “excited and wiping away tears” on Netflix show’s set », *Redanian Intelligence* [en ligne], 27 octobre 2019, consulté le 28 juin 2021, URL : <https://redanianintelligence.com/2019/10/27/witcher-author-sapkowski-was-excited-and-wiping-away-tears-on-netflix-shows-set/>

Elderkin Beth, « “I Do Not Like Working Too Hard Or Too Long” : A Refreshing Honest Talk With The Witcher Creator », *Gizmodo* [en ligne], 28 janvier 2020, consulté le 28 juin 2021, URL : <https://www.gizmodo.com.au/2020/01/i-do-not-like-working-too-hard-or-too-long-a-refreshingly-honest-talk-with-the-witcher-creator/>

Elfcrippler, « Um ACKSHULLY Triss’ hair is not red, it’s chestnut! The show got it perfectly! », *Reddit* [en ligne], 2019, consulté le 13 octobre 2022, URL : https://www.reddit.com/r/witcher/comments/efxtxl/um_ackshully_triss_hair_is_not_red_its_chestnut/

Gillette Sam, « *The Witcher* Author on New Netflix Show Starring Henry Cavill : I Want to “Leave the Viewers Hot” », *People* [en ligne], 20 décembre 2019, consulté le 28 juin 2021, URL : <https://people.com/tv/the-witcher-author-andrzej-sapkowski-on-new-netflix-show/>

Kerr Chris, « CD Projekt agreed to pay The Witcher author additional royalties », *Gamasutra* [en ligne], 5 février 2019, consulté le 30 juin 2021, URL : https://www.gamasutra.com/view/news/335971/CD_Projekt_agreed_to_pay_The_Witcher_author_additional_royalties.php

Peterson Cody, « The Witcher’s Henry Cavill Has Played Wither 3 2 And A Half Times », *Screenrant* [en ligne], 26 décembre 2019, consulté le 28 juin 2021, URL : <https://screenrant.com/witcher-show-game-henry-cavill-wild-hunt-played/>

Purchase Robert, « Ever wondered what the author of The Witcher books think about the games ? », *Eurogamer* [en ligne], 7 novembre 2012, consulté le 28 juin 2021, URL : <https://www.eurogamer.net/articles/2012-11-06-ever-wondered-what-the-author-of-the-witcher-books-thinks-about-the-games>

Purchase Robert, « Meeting Andrzej Sapkowski, the writer who created The Witcher : Does he really hate games ? », *Eurogamers* [en ligne], 24 mars 2017, consulté le 30 juin 2021, URL : <https://www.eurogamer.net/articles/2017-03-24-meeting-andrzej-sapkowski-the-writer-who-created-the-witcher>

Russell Bradley, « The Witcher showrunner says future seasons will reference the games “as often as possible” », *Gamesradar* [en ligne], 7 juillet 2020, consulté le 30 juin 2021, URL : <https://www.gamesradar.com/the-witcher-netflix-series-games-reference-season-2/>

Shanley Patrick, « “The Witcher” Showrunner Explains Biggest Twist: “I’m a Firm Believer in Challenging Audiences” », *The Hollywood Reporter* [en ligne], 21 décembre 2019, consulté le 28 juin 2021, URL : https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/witcher-showrunner-explains-biggest-twist-im-a-firm-believer-challenging-audiences-1262975/?_twitter_impression=true

Wiley Nathan, *Making the Witcher*, The Workhouse Picture Company, Netflix, 2020, 32 min.

3. Études universitaires

Aim Olivier, « Le transmédia comme remédiation de la théorie du récit », *Terminal* [en ligne], n° 112, 2013, consulté le 25 juin 2021, URL : <https://journals.openedition.org/terminal/558>

Barnabé Fanny, *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, Liège : Presses universitaires de Liège, coll. « Culture contemporaine », 2018.

Besson Anne, *D’Asimov à Tolkien. Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris : CNRS éditions, coll. « CNRS littérature », 2004.

Besson Anne, *Les Pouvoirs de l’enchantement. Usages politiques de la fantasy et de la science-fiction*, Paris : Vendémiaire, 2021.

Blanchet Alexis, *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Triel-sur-Seine : Pix’n love édition, 2010.

Bourdaa Mélanie (dir.), dossier « Le transmedia storytelling », *Terminal* [en ligne], n° 112, 2013, consulté le 5 juillet 2021, URL : <https://journals.openedition.org/terminal/434>

Breton Justine, « The Witcher, une fantasy par tous les temps », *Saison. La revue des séries*, n° 1, 2021, p. 43-56.

Cailler Bruno, Denis Sébastien, Sapiéga Jacques (dir.), *Histoire du transmédia. Genèse du récit audiovisuel éclaté*, Paris : L’Harmattan, coll. « Cahiers de champs visuels », 2015.

Cornillon Claire, *Sérialité et transmédiabilité. Infinis des fictions contemporaines*, Paris : Honoré Champion, 2018.

Cornillon Claire, « La forme semi-feuilletonnante formulaire : l'exemple d'*Ally McBeal* », *TV/Series* [en ligne], n° 15, 2019, consulté le 19 avril 2021, URL : <http://journals.openedition.org/tvseries/3400>

Di Filippo Laurent, « Conan entre personnage transmédia, monde transmédia et réalisations locales », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [en ligne], n° 10, 2017, consulté le 16 janvier 2020, URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/2578>

Di Filippo Laurent, Landais Émilie (dir.), *Penser les relations entre médias. Dispositifs transmédiatiques, convergences et constructions des publics*, Strasbourg : Néothèque éditions, 2017.

Di Crosta Marida, « Entre jeux épisodiques et séries télévisées, l'émergence de formes de narration vidéoludique inédites ? », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018, consulté le 1^{er} juillet 2021, URL : <https://journals.openedition.org/sdj/923>

Doležel Lubomír, *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, Baltimore : John Hopkins University Press, coll. « Parallax », 1998.

Drewniak Paulina, « Literary Translation and Digital Culture : The Transmedial Breakthrough of Poland's *The Witcher* », in Chitnis Rajendra *et al.* (dir.), *Translating the Literatures of Small European Nations*, Liverpool University Press, 2020, p. 205-226.

Fagerjord Anders, Storsul Tanja, « Questioning Convergence », in Tanja Storsul, Dagny Stuedahl (dir.), *Ambivalence Towards Convergence. Digitalization and Media Change*, Göteborg, Sweden : Nordicom, 2007.

Gaudreault André, Marion Philippe, « Transécriture et médiatique narrative : l'enjeu de l'intermédiatité... », in André Gaudreault, Thierry Groensteen (dir.), *La Transécriture. Pour une théorie de l'adaptation*, Québec : Nota bene, Angoulême : Centre national de la bande dessinée et de l'image, 1998, p. 31-52.

Gaudreault André, Jost François, *Le Récit cinématographique. Films et séries télévisées* [1990], Malakoff : Armand Colin, 3^e éd. revue et augm., 2017.

Genette Gérard, *Figures III*, Paris : Seuil, coll. « Poétique », 1972.

Gawroński Slawomir, Bajorek Kinga, « A Real *Witcher* – Slavic or Universal ; from a Book, a Game or a TV Series ? In the Circle of Multimedia Adaptations of a Fantasy Series of Novels “*The Witcher*” by A. Sapkowski », *Arts*, vol. 9, n° 4, p. 102, décembre 2020, consulté le 6 juillet 2021, URL : <https://www.mdpi.com/2076-0752/9/4/102>

Grandjean Guillaume, *Le Langage du level design : analyse communicationnelle des structures et instances de médiation spatiales dans la série *The Legend of Zelda* (1986-2017)*, thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, sous la direction de Sébastien Genvo, université de Lorraine, 2020.

Groensteen Thierry, « Le processus adaptatif (tentative de récapitulation raisonnée) », in André Gaudreault, Thierry Groensteen (dir.), *La Transécriture. Pour une théorie de l'adaptation*, Québec : Nota bene, Angoulême : Centre national de la bande dessinée et de l'image, 1998, p. 273-277.

Hutcheon Lisa, *A Theory of Adaptation*, New York : Routledge, 2006.

Huz Aurélie, *L'Intermédialité dans la science-fiction française de La Planète sauvage à Kaena (1973-2003)*, thèse de doctorat en littérature française, sous la direction d'Irène Langlet, université de Limoges, 2018. [En ligne], consulté le 28 juin 2021, URL : <http://www.theses.fr/2018LIMO0078>

Jauss Hans Robert, *Pour une esthétique de la réception*, Paris : Gallimard, coll. « Tel », 1990.

Jenkins Henry, « Transmedia Storytelling », *MIT Technology Review* [en ligne], 15 janvier 2003, consulté le 5 juillet 2021, URL : <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>

Jenkins Henry, « Game Design as Narrative Architecture », in Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (dir.), *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge : The MIT Press, 2004, p. 118-130.

Jenkins Henry, « The Aesthetics of Transmedia. Response to David Bordwell », *Confessions of an Aca-Fan* [en ligne], 10 septembre 2009, consulté le 19 avril 2021, URL : http://henryjenkins.org/blog/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html

Jenkins Henry, *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia* [*Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, 2006], traduit de l'anglais (États-Unis) par Christophe Jaquet, Paris : Armand Colin, 2013.

Jouve Vincent, *L'Effet-personnage dans le roman*, Paris : Presses universitaires de France, coll. « Écriture », 1992.

Klastrup Lisbeth, Tosca Susana, « Transmedial Worlds. Rethinking Cyberworld Design », *Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds*, décembre 2004, p. 409-416.

Langlet Irène, *La Science-fiction. Lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris : Armand Colin, coll. « U. Série Lettres », 2006.

Letourneux Matthieu, *Fictions à la chaîne. Littératures sérielles et culture médiatique*, Paris : Seuil, coll. « Poétique », 2017, p. 392.

Maigret Éric, « Penser la convergence et le transmédia : avec et au-delà Jenkins », préface à Henry Jenkins, *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia* [*Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, 2006], traduit de l'anglais (États-Unis) par Christophe Jaquet, Paris : Armand Colin, 2013a.

Maigret Éric, « Du “signifiant flottant” au “transmédia storytelling”, ou le retour aux stratégies », *Terminal*, n° 112, 2013b, p. 57-65, [en ligne], consulté le 6 juillet 2021, URL : <https://journals.openedition.org/terminal/536>

Migozzi Jacques, *Boulevards du populaire*, Limoges : Pulim, coll. « Médiatextes », 2005.

Peyron David, « Les mondes transmédiatiques, un enjeu identitaire de la culture geek », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, n° 15, 2014, p. 51-61.

Ryan Marie-Laure, « Le transmedia storytelling comme pratique narrative », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 10, janvier 2017, consulté le 25 juin 2021, URL : <https://journals.openedition.org/rfsic/2548>

Saint-Gelais Richard, *L'Empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Québec : Nota bene, coll. « Littérature(s) », 1999.

Saint-Gelais Richard, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris : Seuil, coll. « Poétique », 2011.

Zerbib Olivier, « *Split screen* 2.0. Croisements narratifs et partages réflexifs des séries télévisées aux jeux vidéo », *Télévision*, n° 5, 2014, p. 61-77.