

TRANSMEDIA ET SCIENCE-FICTION : LE TEMPS REINVENTE.

Anna Faivre D'Arcier

Université Paris 8

Master Arts et Technologies de l'Image

-2001-

Sommaire

Introduction.....	3
I. Œuvres collectives, le temps de l'auteur.....	6
1 L'œuvre collective en SF : collaboration, continuation, adaptation.....	6
2 L'œuvre collective en transmédia.....	13
II. L'organisation du temps : création et réception.....	18
1 Dans les œuvres unimédia.....	18
2 Dans les œuvres transmedia.....	20
III. Début(s), fin(s), le temps de l'œuvre.....	24
1 Débuts, fins, parcours en science fiction.....	24
2 Débuts, fins, parcours en transmédia.....	31
3 L'ancrage du transmedia et de la SF dans leur temps.....	32
Conclusion.....	34
Références.....	36

Introduction

De la suite d'évènements linéaires au cycle éternel en passant par les mondes parallèles, insaisissable et difficilement descriptible, le temps fait fantasmer, et sa perception comme sa théorisation (déjà multiple selon les cultures) a autant évolué que notre perception de la réalité du monde au fil des âges. C'est donc tout naturellement, en tant qu'Hommes pris dans le fleuve du temps, que l'on peut s'interroger, expérimenter la façon d'écrire le temps, de le décrire, d'en transmettre une vision, de le concevoir... et se poser les questions de l'ancrage de la pensée, des productions et des actions humaines dans le temps.

On choisira ici de s'intéresser à deux mouvements de création qui chacun à leur manière, « réinventent » le temps : la Science Fiction, par son écriture, ses thèmes et les questionnements qu'elle en tire sur la perception du monde ; et le Transmédia, par sa construction et l'implication d'un genre nouveau de spectateur/acteur que l'on nommera simplement « spectateur », s'ancrant dans une temporalité originale.

Pour commencer, attardons nous sur ce qu'est le transmédia. C'est Henry Jenkins, professeur au MIT, qui invente ce terme en 2002, pour décrire « Une histoire [qui] se développe sur de multiples supports média, chaque scénario apportant une contribution distincte et précieuse à l'ensemble du récit. », étant entendu que « toutes les productions sont autant d'accès à l'univers (« franchise ») dans son ensemble»¹ ainsi que « dans une forme idéale de transmédia, chaque médium exploite ce qu'il fait le mieux ». En termes de narration, il s'agira donc plus de créer en premier lieu un univers cohérent, dans lequel pourront être créés différents personnages et différentes trames narratives, que de poser d'abord un schéma narratif duquel découleront plusieurs histoires distinctes. Premier exemple marquant de ce type de narration, où la construction transmédia à été pensée bien en amont de la production de la première *nouvelle*² : *The Matrix*, sur lequel nous reviendrons ensuite plus en détail.

Autre aspect essentiel de l'œuvre transmédia : le parti pris participatif. En raison de l'afflux de données, de pistes, de *nouvelles* créées, comprendre un récit transmédia dans son ensemble et accéder à toutes ses données requiert plus de travail de recherche de la part du spectateur que pour une œuvre unimedia³. Cet aspect du transmédia lui confère un aspect générationnel en faveur des jeunes nés à l'ère d'Internet, habitués de ce type de comportement et des médias multiples non-centralisés et complémentaires. En terme de diffusion et d'impact, on peut assurer sans trop prendre de risques qu'Internet a été sinon vital, du moins salubre au développement de ces projets d'une nouvelle envergure. En effet, de par sa nature multiple exploitant une pléiade de supports, le transmédia nécessite souvent de la part de ses spectateurs un partage de connaissances afin de pouvoir profiter de toutes les pistes et références dont il est constitué. Concrètement, c'est une œuvre dont on peut dire que le but est d'être (sur)analysée, et débattue, en deux mots d'une œuvre voulue suffisamment « culte » pour fédérer une communauté.

Le transmédia, par Internet, est donc naturellement devenu le point de rencontre d'un nouveau type de création, impliquant autant la convergence de médias, qu'une idée de culture participative aboutissant, autant au niveau de la création que de sa réception (les limites peuvent être poreuses), à une intelligence collective permettant sa compréhension globale⁴.

Venons en à la Science Fiction, mouvement privilégié de la question du temps s'il en est. Littérature spéculative, la science fiction s'est d'abord définie comme « scientifiction »⁵, décrivant par

1 In *Convergence Culture*, « Searching for the Origami Unicorn », Henry Jenkins.

2 Pour des raisons de commodité -et bien que le terme soit contestable- j'emploierai le mot *nouvelle* pour évoquer chacune des parties constitutives d'une œuvre transmédia, par analogie à un ensemble de nouvelles distinctes et autonomes faisant partie d'une histoire plus globale.

3 Par opposition au transmedia et au multimédia, j'appellerai une œuvre s'appuyant sur un unique support de création « unimédia ».

4 Convergence des médias, Culture participative et Intelligence collective, in *Convergence Culture*, « Searching for the Origami Unicorn », Henry Jenkins.

5 Terme inventé par l'écrivain William Wilson.

l'amplification d'avancées scientifiques contemporaines les impacts potentiels des avancées en question dans le futur, et vulgarisant en quelque sorte lesdits progrès pour étendre à un plus large public ce qu'elles pouvaient avoir de spectaculaire -voire de révolutionnaire. On retrouve cette ambition chez Jules Vernes déjà, qui qualifie ce nouveau type de littérature de « spéculation rationnelle » en ce qui le concerne, autour de la révolution industrielle.

Le concept de fiction spéculative évoluant, le terme de Science Fiction s'imposera finalement, et les définitions du genre ne sont pas loin d'être aussi nombreuses que ses auteurs. On peut en retenir qu'elle se base finalement plus sur un « questionnement sur les conséquences pour l'homme des avancées scientifiques que sur l'avancée en elle-même de la science »⁶, elle peut s'inspirer autant des sciences sociales que des découvertes scientifiques et technologiques.

La S.F s'ancre de fait par essence dans une double temporalité : le temps d'un auteur et de son époque, et le futur fictif propice à la spéculation sur les évolutions contemporaines. Cette littérature d'anticipation donne par conséquent lieu aux contre-utopies, paradoxes temporels et à d'innombrables questions sur l'évolution humaine, la perception de la réalité, mais aussi (et c'est ce qui nous intéressera plus particulièrement) sur le déroulement, l'ancrage et la nature même du temps.

La science fiction a par ailleurs été omniprésente dans les premières œuvres se réclamant d'emblée comme transmedia (The Matrix, Lost, Southland Tales, Firefly etc...), et c'est un des points qui va nous intéresser particulièrement : la SF serait-elle un genre privilégié pour la narration transmedia? Nombre de technologies permettant aujourd'hui le transmédia relevaient il n'y a pas si longtemps de la science fiction, et le transmédia lui-même... la réalité aurait-elle rattrapé la fiction? Quels parallèles peut on faire dans la conception d'une œuvre relevant de la science fiction et celle d'une œuvre transmédia?

En science fiction comme dans le transmédia, la création d'une œuvre peut nécessiter une écriture collective, qu'elle soit voulue et nécessaire ou plus inattendue, voire « subie ». On trouve là un premier temps : celui de du ou des créateurs de l'œuvre.

La seconde temporalité qui nous intéressera est en fait multiple : ce sont les différents temps à l'œuvre dans la construction d'un récit -celui du narrateur, celui de la fiction et celui du spectateur- et la façon qu'ils ont de s'articuler dans les œuvre unimédia et transmédia.

Pour finir on se penchera sur la manière qu'ont ces temporalités de s'articuler dans le temps vécu⁷ pour les spectateurs autant que les créateurs, en évoquant la question du début et de la fin supposées d'une narration SF ou transmédia, autant du point de vue du récit que par leur construction, et enfin plus généralement à l'ancrage de ces œuvres dans leur époque.

6 Roland Lehouq, astrophysicien invité à l'émission *La Marche des Sciences* le 30 décembre 2010 sur France Culture.

7 J'entends par là le temps perçu par l'Homme -auteur ou spectateur- ancré dans la vie réelle.

I. Œuvres collectives, le temps de l'auteur.

En premier lieu, revenons sur la définition même d'œuvre collective. On en nuancera quelque peu le propos afin de comprendre le sens dans lequel on l'entend pour analyser le processus d'écriture dans la science fiction et en transmédia.

Si l'on s'en tient au code de la propriété intellectuelle, l'œuvre collective est définie comme « créée sur l'initiative d'une personne physique ou morale qui l'édite, la publie et la divulgue sous sa direction et son nom et dans laquelle la contribution personnelle des divers auteurs participant à son élaboration se fond dans l'ensemble en vue duquel elle est conçue, sans qu'il soit possible d'attribuer à chacun d'eux un droit distinct sur l'ensemble réalisé ». On nuancera cette définition en admettant qu'il soit possible de distinguer la contribution de chaque auteur à l'œuvre finale, que l'œuvre collective ne résulte pas nécessairement de la volonté explicite d'un créateur distinct, mais également qu'elle ne s'applique pas forcément à un objet fini et défini comme tel.

Partant de là, venons en au vif du sujet : sur quelle base peut-on affirmer que la science fiction et le transmédia relèvent d'une écriture collective?

1 L'œuvre collective en SF : collaboration, continuation, adaptation.

Commençons, arbitrairement, par la science fiction. Elle peut relever de la création collective par plusieurs aspects : contribution commune à l'élaboration d'un univers codé et mouvant, mais aussi collaboration dans l'écriture, continuation d'une œuvre, et adaptations sous diverses formes .

Un réflexe d'association commun du terme d'œuvre collective et de science fiction relève souvent du domaine des idées. Gérard Klein, écrivain de science fiction et essayiste, écrit à ce sujet : « La science-fiction est, on l'a dit et redit, une littérature collective. Les uns et les autres apportent et

empruntent à cette mer d'idées. (...) Elle exige une manière de culture en matière de science-fiction, c'est-à-dire une façon de penser, empruntée à d'autres, aux prédécesseurs, et qui soit devenue comme une seconde nature."⁸. Sans approuver l'ensemble des idées de Klein sur la science fiction, on peut reconnaître là une certaine forme de « collectivisation » des idées, qui évoluent avec le temps de leurs auteurs, et se basent souvent sur les principes de leurs prédécesseurs. Cela dit, la création collective en science fiction ne relève pas uniquement de ce premier constat. Force est de constater qu'elle l'est également d'un point de vue formel, dans une optique moins globale.

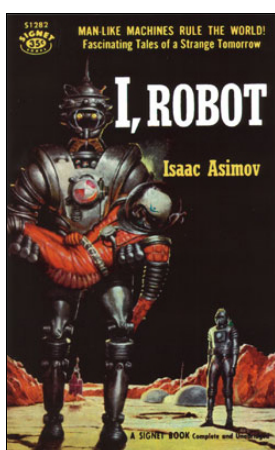
Premier aspect du travail collectif, celui qui vient tout de suite à l'esprit : la coécriture, pratique assez courante dans la science fiction. Outre atlantique, on peut citer Roger Zelazny comme exemple d'auteur écrivant au pluriel -par ailleurs auteur du cycle des *Princes d'Ambre*- qui a coécrit entre autres *Deus Irae* avec Philip K.Dick, *Coils* et *The Black Throne* avec Fred Saberhagen. En France, des auteurs tels que Fabrice Colin et Ugo Bellagamba sont des habitués de la littérature plurielle. Ces derniers ont accordé un entretien à la revue *Fictions*, dans lequel ils expliquent leur façon de travailler à deux, chacun l'abordant sous un angle différent.

En ce qui concerne Colin, il procède comme suit : d'abord, le duo met en place un univers cohérent, une histoire commune sur laquelle ils travaillent tous deux et dans laquelle se détachent deux personnages principaux. Chaque auteur endosse ensuite le rôle de l'un des deux personnages, et l'écrit à la première personne, le roman se découpant ainsi dans une alternance de points de vue. Par la suite, les deux auteurs remanient le texte commun, le but étant de « faire oublier au lecteur qu'il y a deux écrivains, parce que lui, il s'en fout ».

Bellagamba quant à lui part du principe que « lorsqu'on écrit seul on « accouche » toujours d'un texte à plusieurs », et que « tout texte publié est le fruit d'une coécriture, à un stade ou à un autre de sa conception », appuyant ses propos sur le rôle crucial de l'éditeur, « rouage déterminant » dans l'aboutissement d'un roman ou d'une nouvelle. Pour autant, il écrit également « à plusieurs » en collaboration avec l'écrivain Thomas Day, mais le procédé diffère sensiblement de celui utilisé par Colin. Pour Bellagamba, « coécrire, c'est concevoir à deux, ou même à plusieurs, un univers, une histoire, des personnages, des enjeux narratifs, et leur donner corps ensemble », et dans cette optique, la meilleure technique selon lui est un « aller-retour répété à l'envi » entre les deux auteurs. Le texte se révèle ainsi par touches successives, la collaboration donnant ainsi en quelque sorte naissance à un écrivain autre, mutation de ses deux créateurs. Et de conclure « il y a autant de façons d'écrire à deux que de faire l'amour. ».

⁸ *Fiction* n°70, septembre 1959.

Autre aspect de l'écriture collective, la continuation. On a cité précédemment les *Princes d'Ambre* de Zelazny mais la science fiction est pavée de cycles en tous genre : pour rappel, parmi les classiques on retrouve le *Cycle de Dune* d'Herbert, *Les Cantos d'Hypérion* de Dan Simmons, les *Fondation* et *Robots* d'Asimov ou encore *Le Guide du Voyageur Galactique* d'Adams ; au cinéma et dans l'audio-visuel, les incontournables *Star Wars*, *Star Trek*, ou encore *Stargate...* L'univers est posé, les personnages (voire les généalogies) sont placés... De par leur envergure, ces monuments peuvent appeler d'autres auteurs à leur interprétation⁹, à l'élargissement et l'enrichissement de l'œuvre originelle.



Un exemple parlant de continuations peut se trouver dans les *Robots* d'Asimov. Le cycle originel définissait, dans un monde dans lequel les robots côtoient l'homme au quotidien, les trois lois primordiales que les robots étaient programmés pour respecter¹⁰. En grossissant un peu le trait, l'ensemble des nouvelles écrites par Asimov explore les conflits de logiques possibles auxquels peuvent se trouver confrontés les robots, et donc aux failles de ces lois. Cette base (déjà imposante) posée, d'autres auteurs se sont interrogés sur des questions que le Docteur¹¹ n'avait pas exploitées : « comment réagira un robot qui n'a jamais vu un humain lorsqu'il y sera confronté pour la première fois ? Quelle sera la définition d'un « humain » pour un robot métamorphe qui s'est échoué et a évolué parmi des créatures extraterrestres ? Comment un robot gèrera-t-il ses priorités en face d'un véritable humain et d'une créature qu'il considère comme tel ? »¹² ces questions ont donné lieu à deux séries, écrites par plusieurs auteurs : *La Cité des Robots* et *Robots et Extraterrestres*¹³. Deux autres séries ont également éclo de la fascination d'écrivains pour l'univers robotique d'Asimov, *La Trilogie de Caliban*¹⁴, où les robots ne sont plus soumis aux lois de la robotique, et les *Robots Temporels*¹⁵, suite s'attardant sur la fuite des robots dans le passé pour échapper à leur démantèlement. S'y ajoutent encore une série de

9 On s'attachera ici aux œuvres collectives réalisées par des artistes de métier, l'interprétation appelant évidemment la question du fanart que l'on étudiera plus tard.

10 Les lois de la robotique d'Asimov :

- 1- Un robot ne peut porter atteinte à un être humain, ni, restant passif, permettre qu'un être humain soit exposé au danger.
- 2- Un robot doit obéir aux ordres que lui donne un être humain, sauf si de tels ordres entrent en conflit avec la première loi.
- 3- Un robot doit protéger son existence tant que cette protection n'entre pas en conflit avec la première ou la deuxième loi.

11 Surnom d'Asimov.

12 <http://espritsf.fr/spip.php?article50>, sur le cycle des robots d'Asimov, par Bones.

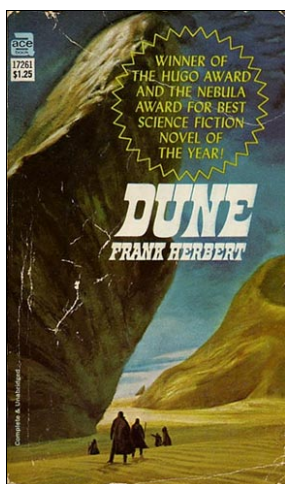
13 **La cité des robots** : *La cité des robots* (1990) de Michael P. McDowell et Mike McKay ; *Cyborg* (1990), de Arthur Byron Cover et William F. Wu ; *Refuge* (1991), de Rob Chilson et William F. Wu.

Robots et Extraterrestres : *Le renégat* (1990), de Stephen Leigh ; *L'intrus* (1990), de Jerry Oltion et Robert Thurston ; *Humanité* (1990), de Bruce Bethke et Jerry Oltion.

14 *Le robot Caliban* (1993) ; *Inferno* (1994) et *Utopia* (1995) par Roger McBride Allen, ed J'ai Lu.

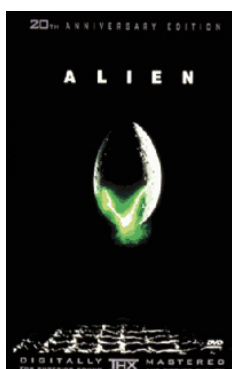
15 *Robots temporels 1* (1993), *Robots temporels 2* (1995), *Robots temporels 3* (1996), de William Wu, ed J'ai Lu.

livres pour enfants qu'Asimov a coécrits avec sa femme¹⁶ et un scénario jamais adapté de *I, Robot*, avant la réalisation de l'adaptation aboutie en 2003 avec Will Smith dans le rôle titre (film par ailleurs sans intérêt si on excepte le placement produit...).



Le cycle de *Dune* de Frank Herbert a connu un développement relativement similaire. Herbert a en effet construit un univers foisonnant et cohérent, où l'intrigue politique est très développée et dans lequel évolue toute une généalogie de personnages. Sans s'attarder cette fois sur l'intrigue et son développement par Herbert et ses successeurs, ce qui prendrait sans aucun doute au moins une page, nous nous attacherons cette fois à la construction seule. Le cycle initial de cinq tomes et un préluce de Frank Herbert a en effet été augmenté par le fils d'Herbert et Kevin J. Anderson (les sous cycles *Avant Dune* et *Dune, la Genèse*, *Après Dune* et *Légendes de Dune*¹⁷) à partir des notes de Herbert père. Cette poursuite du cycle initial prend de fait des allures de relève, la présence de notes garantissant aux coauteurs de rester dans certaines limites préétablies, tout en permettant bien entendu une marge d'interprétation et d'imagination. Anderson n'en est d'ailleurs pas à sa première continuation, ayant réalisé nombre de suites de sagas célèbres. On lui doit entre autres un certain nombre de romans se déroulant dans l'univers de *Star Wars* ou *X-Files*, où l'auteur joue avec la ligne de temps de l'histoire originelle.

Cette volonté de continuation, ici présentée par le biais de cycles originels qui s'y prêtent particulièrement, dénote une volonté de la part de leur continuateurs de s'approprier une partie de l'univers mis en place, tout en restant cependant sur les bases construites par le créateur et en utilisant le médium que l'auteur a choisi à son origine.



On s'est appuyé ici sur la littérature mais on pourrait en dire autant de la saga d'*Alien* par exemple, dont le premier film réalisé par Ridley Scott a magistralement été complété de trois suites par James Cameron, David Fincher et Jean-Pierre Jeunet, chacune apportant leur pierre à l'édifice et à la chronologie globale en suivant l'évolution de son héroïne Ripley. En ce qui concerne ces dernières, soulignons -fait assez rare pour être remarqué- que ces suites sont largement au niveau du premier film.

16 Les aventures de Norby, 12 ouvrages parus entre 1983 et 1997.

17 Sous-cycle *Avant Dune* ; *La Maison des Atréides* (2000) ; *La Maison Harkonnen* (2001) ; *La Maison Corrino* (2002)

Sous-cycle *Dune, la genèse* : *La Guerre des machines* (2003) ; *Le Jihad Butlérien* (2004) ; *La Bataille de Corrino* (2005)

Sous-cycle *Après Dune* (suite de *La Maison des Mères* écrit d'après les notes de Frank Herbert) : *Les Chasseurs de Dune* (2006) ; *Le Triomphe de Dune* (2007)

Sous-cycle *Légendes de Dune* : *Paul le prophète* (2008) ; *Le Souffle de Dune* (2009), série en cours.

Venons en à l'adaptation, que l'on définira simplement comme la transcription d'une œuvre dans un autre média. L'adaptation pose des questions formelles évidentes, le principe étant par essence de transférer une histoire conçue à l'origine sur et pour un média, vers un autre dont les codes sont naturellement différents.

Les adaptations sont légion dans le domaine de la science fiction. On s'en tiendra pour exemple aux œuvres de K.Dick portées au cinéma, et aux film, jeux vidéos et séries tirées de Dune (pour en revenir à Herbert).

K.Dick est certainement l'auteur de SF le plus adapté dans le paysage cinématographique. De fait, ses adaptations représentent à elles seules un bon panorama des possibilités d'adaptations à l'écran d'œuvres de science fiction. Et parmi elles, le film resté gravé dans les mémoires est sans nul doute *Blade Runner* de Ridley Scott, librement adapté du roman *Les Androïdes Rêvent-ils de Moutons Electriques?* De K.Dick.

Pour résumer brièvement le contexte, l'action se déroule à Los Angeles en 2019 alors que l'exil d'une Terre devenue stérile vers des planètes extérieures en cours de colonisation est fortement encouragé par les gouvernements. La firme Tyler Corporation détient le monopole de la production des « répliants », androïdes indiscernables physiquement des humains, qui sont utilisés par l'Homme comme esclaves modernes, leur fonction pouvant relever d'à peu près tous les besoins possibles de leur maître. Suite à une interdiction gouvernementale, Tyler Corp se voit obligée de supprimer les androïdes en provenance des colonies spatiales en raison de révoltes meurtrières des répliants sur Mars, et c'est pour faire respecter cet interdit que la police Blade Runner est mise en place, ayant pour objectif de tuer sans sommation tous les répliants en situation irrégulière. Bien que prenant quelques libertés avec l'intrigue du roman original¹⁸, le film préserve ce que les fans de l'auteur présentent comme « l'esprit dickien », fait de faux semblants, de glissements de perceptions et plus globalement de réflexions sur la conscience ou la réalité de ce que nous percevons comme étant le monde « réel ». L'auteur lui même avait par ailleurs été particulièrement enthousiasmé à la vision de la pré-



18 Entre autres : le lieu et la date de l'action ont été modifiés, les personnages de Rachel et Pris sont identiques physiquement dans le roman ce qui n'est pas le cas dans le film, Deckard (le héros) est en service et marié dans le roman (dans le film il est retraité et célibataire), les termes « répliant » et « blade runner » ne figurent pas dans le livre etc...

version du film : «Je l'ai reconnu immédiatement. C'était mon propre monde intérieur. Ils l'ont parfaitement retranscrit...»¹⁹, ce qui affirme encore cette cohérence, même s'il mourut quelques jours avant sa sortie et ne put finalement pas voir l'aboutissement de *Blade Runner*.

Autre adaptation, bien plus modeste cette fois, *Planète Hurlante* de Christian Duguay, sorti en salles en 1995 et adapté de la nouvelle *Nouveau Modèle* de K.Dick. Nous sommes ici sur la planète Sirius 6B, divisée en deux camps de colons : l'Alliance, composée principalement des scientifiques réquisitionnés pour extraire le Berymium, minéral énergétique dont ils ont réalisé le danger mortel et dont ils souhaitent de ce fait interrompre l'extraction, et le NBE (Nouveau Bloc Économique) opposé à ce retrait en raison des retombées économiques d'une telle décision, et prêts à recourir à la force pour imposer leur position. Une guerre violente ayant opposé les deux camps, l'Alliance développe les « hurleurs », robots mortels qu'ils utiliseront contre le NBE. Mais les hurleurs semblent vite évoluer en dehors de tout contrôle et deviennent une menace pour l'ensemble des hommes vivant sur la planète, Alliance comprise. Là encore, l'esprit du roman original est remarquablement conservé, et Duguay livre sans doute la plus fidèle adaptation de K.Dick, en s'autorisant tout de même quelques libertés²⁰, par rapport au texte.

Dans le domaine cinématographique toujours, on peut également citer *Total Recall* par Verhoeven en 1990, d'après la nouvelle *Souvenirs à Vendre*, autour de Mars et les souvenirs effacés d'un homme (interprété par Schwarzenegger, en sympathique montagne de muscles amnésique) ; et parmi les moins réussis : *Minority Report* de Spielberg en 2002, adapté de la nouvelle éponyme, assez fade, ou encore l'adaptation de *Substance Mort*, *A Scanner Darkly* par Linklater en 2006 et qui manque cruellement de... substance, justement.

Pour finir sur Philip K.Dick, il convient de saluer la série *Total Recall 2070*²¹, dont l'intrigue consiste en une adaptation libre des adaptations *Total Recall* et *Blade Runner*, plus qu'en une relecture des nouvelles d'origine. La série s'attache ainsi particulièrement au sort des



19 Interview de Philip K. Dick dans la revue *Rod Serling's The Twilight Zone Magazine*, juin 1982, pp. 47-52.

20 Les cigarettes protectrices de radiation par exemple, absentes de la nouvelle originale.

robots, dont la production est là aussi contrôlée par une multinationale en détenant le monopole, Rekall, sur laquelle enquêtent les deux protagonistes, David Hume et Ian Farve, son coéquipier dont on apprendra qu'il est lui même un robot. L'ensemble, sans être incontournable, a le mérite de rendre relativement bien l'univers de K.Dick, ainsi que les thématiques fortes des deux films.

Revenons en à Dune. Le cycle a cela d'intéressant qu'il a suscité chez beaucoup l'envie d'adaptation, avec plus ou moins de succès certes, mais dénotant cette fascination, comme on le soulevait plus haut, pour les « cycles ». Quelques adaptations cinématographiques furent premièrement envisagées dans les années 1970, sans qu'aucune ne voie finalement le jour pour diverses raisons. Un autre projet fut monté plus tard, sous la direction du scénariste/réalisateur Jodorowsky, impliquant notamment Orson Welles dans le rôle du baron Harkonnen²², Dali dans celui de l'empereur Shaddam IV²³ et Moëbius et Giger dans la création visuelle, le tout baigné dans la musique de Pink Floyd. Ce projet ambitieux ne verra finalement pas le jour, mais les recherches de Moëbius et Giger serviront de base dans deux autres adaptations célèbres : *Alien* et *Blade Runner*. Finalement, c'est à David Lynch qu'échoira la première adaptation de Dune pour le cinéma, en 1984. Parallèlement, deux jeux de société paraissent, permettant au joueur de pénétrer dans l'univers si particulier créé par Herbert, respectivement en 1979 et 1984 ; et dans les années 2000, deux séries télévisées sont créées pour la chaîne SyFy²⁴, conjointement à deux jeux vidéos²⁵ et à un jeu de rôle²⁶ (liste non exhaustive).

Ces exemple illustrent bien les nombreuses tentatives de transmettre d'un média à l'autre une histoire marquante, dont l'univers cohérent et construit peut prêter à des réécritures en lien très étroit avec l'œuvre originale. L'adaptation peut relever d'un désir de transmettre sa propre vision d'une oeuvre



21 Série américano-germano-canadienne créée par John Harrison et diffusée en 2000.

22 Figure majeure de l'opposition au héros et à sa famille, les Atréides.

23 Figure majeure de la politique de Dune, qui sera défait par le héros Paul Atréides lors d'une révolte.

24 *Dune*, en 2000 puis *Les Enfants de Dune*, en 2003.

25 *La Bataille pour Dune*, 2001, par Westwood Studios, et *Frank Herbert's Dune*, la même année, par Cryo Interactive.

26 *Dune*, 2000, jeu de rôle officiel édité par Last Unicorn Games.

ayant particulièrement marqué, d'élargir le public possible d'un univers et d'une trame narrative à des personnes n'ayant pas nécessairement eu accès à l'histoire dans son média d'origine (ici l'écrit, mais cela s'applique bien évidemment à d'autres supports), mais pouvant par des supports variés avoir accès à l'univers foisonnant, aux personnages et à l'histoire développés par leur créateur original. Les adaptations de livres de SF vers le cinéma sont par ailleurs un domaine largement exploité par Hollywood, qui y trouve des scénarios originaux (bien que souvent édulcorés à la production) mais surtout des possibilités de fantasmes de mondes imaginaires prêts à prendre corps devant les spectateurs.

D'un point de vue formel, l'adaptation nécessite donc un respect de bases posées dans son format originel (l'intrigue, les personnages, etc...), mais permet également d'y ajouter quelques détails, ou de la remanier un minimum afin qu'elle soit adaptée à son nouveau support d'expression.

Les œuvres collectives de science fiction ont cela en commun qu'elles participent à une évolution linéaire de l'intrigue. Par la coécriture, les auteurs impliqués déroulent la narration à plusieurs tout en ayant posé d'abord son contexte, et par le dialogue développent l'histoire et donner la version finale, qui reste ancrée dans sa chronologie propre, comme toute œuvre unimédia. Par la continuation, les auteurs ajoutent des éléments avant ou après un temps T défini par l'auteur de l'original, qui sert de base à leur travail, et qui implique qu'ils respectent cette linéarité de la chronologie d'un point de vue totalement horizontal. Par l'adaptation enfin, cette œuvre collective maintient la chronologie qui lui est propre, mais sous une autre forme d'expression artistique, c'est encore un schéma linéaire mais cette fois vertical.

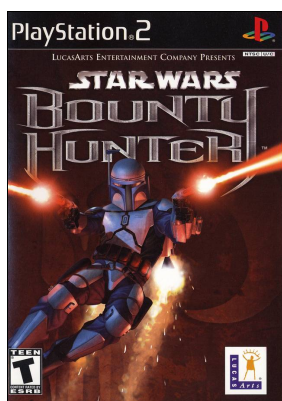
2 L'œuvre collective en transmédia.

En transmédia, l'œuvre collective est non seulement courante, mais quasiment nécessaire. Le transmédia, comme on l'avait évoqué, participe de plusieurs médias qui sont autant de points d'entrée dans la narration globale constituée par eux tous. Concrètement, le projet transmédia consiste en fait en un ensemble de *nouvelles* réalisées sur des supports différents, chacune étant à la fois indépendante des autres mais en même temps constitutive de l'ensemble de l'œuvre. Chaque *nouvelle* apporte donc au spectateur une nouvelle vision/des nouvelles informations sur le monde fictif et la chronologie de l'ensemble, et avoir la connaissance de chacune d'entre elles donne une vision globale de l'histoire et du monde mis en place. Le transmédia nous intéressera donc ici principalement pour ses possibilités

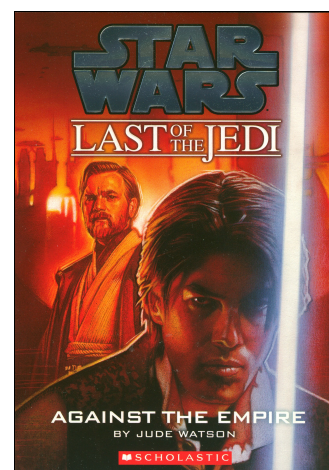
évidentes de « coécritures » et de « continuations » par plusieurs auteurs. On s'intéresse ici plus à des question narratives que de l'ordre du marketing, et pour ces raisons, nous n'évoquerons pas tout ce qui a attiré à l'adaptation en vue purement commerciale telle que la création de jouets ou objets divers qui n'apportent rien à la construction du récit dans son ensemble.

La notion de coécriture, pour commencer, imprègne totalement le principe même de transmédia. Prenons pour exemple *Star Wars*. S'agissant au départ d'une trilogie créée par Georges Lucas, l'univers cohérent mis en place par le réalisateur va impliquer d'autres auteurs afin d'évoluer au point où nous le connaissons aujourd'hui. On a affaire dans ce cas à une œuvre filmique ayant évolué en transmédia, plutôt que pensée comme telle dès le départ.

Autour de cette première trilogie, dont Lucas affirme dès le départ qu'elle n'est qu'une des parties constitutives d'une épopée cinématographique de plus grande envergure qui pourrait en définitive comprendre trois trilogies, se développent de nombreux projets annexes qui s'engloberont plus tard dans le terme général d'« univers étendu de Star Wars »²⁷. Dans cet « univers », qui, maintenant que le terme a été inventé, relève du transmédia, on distinguera pelle-mêle, un téléfilm spécial Noël²⁸, nombre de bande dessinées, de jeux vidéos, de romans (dont certains par Anderson que nous évoquions plus haut)... Cette liste non exhaustive permet de mesurer l'ampleur du phénomène, l'originalité résidant dans le fait que chacune des histoires empruntant un média différent n'est pas seulement une adaptation de l'univers originel mais en développe un aspect particulier. Que ce soit en donnant le rôle principal à des personnages secondaires²⁹, en s'attardant sur des sous cultures évoquées dans les films



pour s'intéresser à leur vie quotidienne³⁰ ou en mettant en scène le passé ou le futur de l'univers tel qu'il était originellement présenté par Lucas dans la première trilogie (les romans de Jude Watson par exemple, reprenant l'histoire des premiers chevaliers Jedi), les œuvres ainsi créées participent finalement à une « galaxie Star Wars » qui représente bien plus que de simples



27 http://fr.wikipedia.org/wiki/Univers_%C3%A9tendu_de_Star_Wars.

28 *Star Wars Holiday Special*, diffusé en 1978 et dont Lucas niera d'ailleurs la paternité.

29 Le jeu vidéo *Star Wars : Bounty Hunter* permet par exemple de jouer Jango Fett.

30 Les séries télévisées *Droids*, *Ewoks*, *Ewoks & Droids Adventure Hour* toutes trois de 1985, s'attardant sur les personnages des droïdes et des Ewoks.

adaptations ou continuations.

Mais en quoi est ce si différent de l'exemple que l'on a pris précédemment autour de l'univers de Dune? C'est en fait tout simple : dans le cas de Dune, le cycle originel fut complété, première chose, d'après des notes d'Herbert. La paternité de l'œuvre lui revenait donc en quelque sorte, et ne donnait pas autant de place à l'extrapolation sur un univers préexistant. De plus, en tant que suites ou préquelles, les continuations sous tendaient une temporalité strictement linéaire, à l'opposé des œuvres créées autour de l'univers de Star Wars (et de toute narration transmédia), pouvant prendre place dans la même temporalité que l'œuvre originelle, mais d'un point de vue différent. Du côté des supports, il est également important de souligner que dans le cas de Dune, le changement de support (film, série, jeu) impliquait en fait une adaptation de l'histoire littéraire vers un média différent, et n'utilisait pas le nouveau support en question pour développer une histoire alternative autour de l'œuvre fondatrice. Dans le cas d'une œuvre transmédia, la différence de support donne lieu à une toute autre narration, à nouveau point d'entrée, un nouveau regard sur l'univers.

Il s'agit donc principalement d'étendre la narration, de proposer, comme on le disait, de multiples points d'entrée indépendants mais constituants de cette mythologie, et que le spectateur devenu acteur puisse consulter sans ordre préétabli.

La coécriture prend donc ici une facette éclatée, chaque auteur participant à une vision de l'univers plus global créé à la base par un auteur ou collectif d'auteurs. De linéaire, l'écriture prend un tournant résolument décentralisé.

Plus encore, le spectateur devenu « spectateur » prend une partie active dans la construction de l'histoire. Pour en comprendre tous les tenants et aboutissants, il est encouragé à aller de lui-même vers une multitude de supports devenus autant de corollaires de l'univers global, qui lui permettent la compréhension et l'accès aux parties les plus marginales du monde mis en place. L'œuvre est ainsi, sinon conçue, développée de manière à être « culte » parmi son public, et requiert de sa part un certain engagement et un intérêt très particulier. Plus que basée sur une histoire préétablie, elle doit prendre place dans un univers assez marquant et développé pour que le spectateur ait envie de s'y immerger, et de le découvrir dans son ensemble.

C'est là qu'intervient le statut voulu « culte » des œuvres transmédia. Selon Umberto Eco, une œuvre est considérée comme culte dès lors que l'on a affaire à « un monde complet et fini au point que ses fans puissent citer les personnages et les épisodes comme s'ils relevaient d'un monde sectaire et privé »³¹. Le travail du spectateur doit donc être « encyclopédique », et le monde contenir une richesse

31 Umberto Eco cité dans *Convergence Culture*, par Henry Jenkins.

d'informations qui puisse être « classée, pratiquée » et fournir des ressources qu'ils puissent utiliser pour « construire leurs propres fantasmes ». Plus loin, Eco décrit l'œuvre en question comme disloquée, pour que le receveur ne puisse en retenir que des parties, sans tenir compte de leur organisation dans un tout.³² On retrouve ici le principe du transmédia avant l'heure.

Il s'agit donc d'impliquer le spectateur dans une nouvelle forme de « lecture » d'un récit. Celui-ci ne reçoit plus dans une attitude passive un récit sous un support donné qui se suffit à lui-même, mais doit être engagé dans un processus actif qui l'amène à constituer sa propre chronologie dans une œuvre métamorphe.

L'œuvre collective prend donc en transmedia plusieurs aspects complémentaires : en premier lieu, une écriture plurielle de la part d'auteurs qui idéalement communiquent chacun sur leur support de prédilection et transmettent un récit adapté au média concerné, tout en s'incluant dans le tout formé par l'ensemble de ces récits (un monde fictif cohérent, qui se trouve de fait défini à plusieurs) ; en second lieu, intéressante nouveauté, le spectateur -qui peut être défini comme Viewer/User/Player (VUP)³³- prend lui-même part au processus de création par le rôle actif qui lui est demandé dans la recherche autour de l'œuvre elle-même.

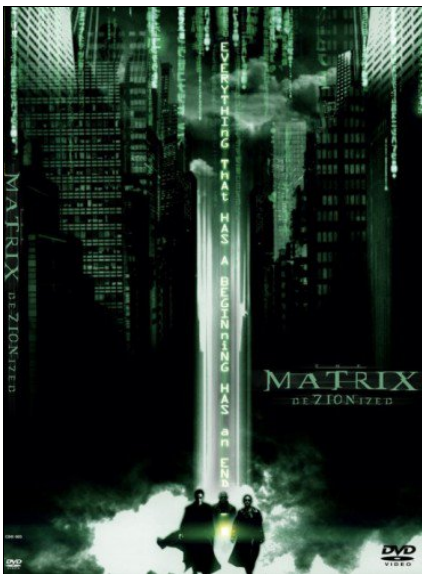
Ce rôle actif du spectateur est primordial dans la réception d'une œuvre transmédia. Et force est de constater, que par sa propension à créer des univers fictifs de toutes pièces et d'organiser autour tout un monde socialement cohérent, avec sa politique, ses rites, ses usages et son esthétique propre, la science-fiction est un genre particulièrement apprécié en transmédia. Ce n'est donc pas par hasard que la majorité des œuvres de ce nouveau genre en relèvent : les sagas Star Wars, Star Trek, Stargate, ou encore Southland Tales, Firefly... Toutes ont de fait ce point commun de rassembler des milliers d'admirateurs qui rassemblent des données les concernant, spéculent à leur propos, et forment des communautés actives autour d'elles... la question du fan devient de ce fait centrale dans leur développement.

Loin de n'être que le spectateur passif d'une œuvre qu'il affectionne, le fan est par définition un passionné de l'univers d'une œuvre. Et si le fan n'a pas attendu le transmédia pour exister, il n'en reste pas moins un des piliers fondateurs. On a vu précédemment le rôle particulièrement important qui lui est attribué dans la réception d'une œuvre transmédia, mais le fan peut également y prendre une partie active, et devenir d'une certaine manière un des auteurs de ce monde fictif, notamment par le fanart. Le statut d'œuvre culte recherché dans le transmédia amenant la mise en place de suffisamment

32 Eco cité par Henry Jenkins dans *Convergence Culture*.

33 Stephen Dinehart.

d'ouvertures pour permettre des interprétations, des continuations et adaptations diverses pour des auteurs établis... mais également pour leurs admirateurs. Et dans ce sens, la globalisation d'Internet a non seulement permis de nouvelles possibilités d'expression, les échanges autour du monde fictif, le recensement des *nouvelles* constitutives de l'œuvre -si obscure soient-elles pour un non initié-, mais aussi l'interactivité et l'échange en temps réel autour d'une création. Les fans ont donc trouvé par les forums et les blogs (par exemple) le moyen de partager leur connaissances et de spéculer autour de leur monde favori, mais également la possibilité de publier leur propre vision de cet univers et de la faire connaître à l'ensemble des intéressés. On retrouve ainsi pléthore de fanfictions (nouvelles ou romans écrits à partir d'une œuvre) et de fanarts divers (illustrations, vidéos etc...) autour de toutes les œuvres transmédia.



A noter par exemple la création par les fans d'une suite alternative aux deux derniers film de Matrix, *Matrix Dezionized*, qui consiste en un remontage total des deux suites officielles en coupant toutes les scènes se déroulant dans la cité des hommes libres, Zion. Ce film est une critique ouverte du fandom vis à vis des suites réalisées par les deux frères, jugées comme dénaturant le monde matrixien tel qu'ils se l'étaient approprié à la suite des premières nouvelles (Matrix, Animatrix etc...).

Si le fanart existait déjà autour de projets unimédias, cette pratique prend réellement une dimension systématique et une toute autre ampleur dans le transmédia.

Citant Pierre Levy, Jenkins décrit ainsi la distinction entre auteurs et lecteurs, créateurs et interprètes, producteurs et spectateurs comme « se mélangeant » pour former un « circuit d'expression » où tous les participants travaillent à soutenir l'activité des autres. « Le² challenge, conclut Jenkins, est de créer des travaux avec suffisamment de profondeur pour justifier des efforts d'une si grande envergure. ».

II. L'organisation du temps : création et réception.

On peut classer les temporalités prises en compte entre la création et la réception d'une œuvre de fiction en trois instances. La première, l'instance narrative, est celle du ou des concepteurs de l'œuvre ; la seconde, l'instance fictionnelle, est celle des personnages du récit et leur ancrage dans un temps fictif ; et pour finir, l'instance des récepteurs (lecteurs/spectateurs) à qui cette œuvre est destinée, et qui s'inscrit dans leur propre existence³⁴.

1 Dans les œuvres unimédia.

Dans une œuvre unimédia, le schéma d'interaction de ces trois instances est relativement stable et linéaire, quel que soit le média utilisé et sa diffusion.

Prenons comme premier cas la conception d'un roman. Dans un premier temps l'auteur construit son récit : on a là l'instance narrative, le temps de la conception. Durant cette étape est établie l'instance fictionnelle, le développement de la chronologie de l'histoire. Vient ensuite le temps de l'édition, ou plus généralement de la diffusion du récit. Le lecteur reconstituera la chronologie du récit en s'inscrivant lui-même dans sa propre temporalité en prenant le temps de la lecture. Mais il a également la possibilité d'interrompre quand bon lui semble cette temporalité fictive, de fermer le livre et y revenir dès qu'il le souhaite.

Seconde illustration : un film de fiction. Bien que résultant des efforts de toute une équipe, le schéma reste très semblable : dans un premier temps l'histoire est conçue, mise en forme, et possède une chronologie qui lui est propre, puis le film est diffusé et présenté à des spectateurs. Au cinéma ou à la télévision, le spectateur s'immergera à un horaire précis dans le temps du récit tout en étant ancré dans un laps de temps de sa propre existence (la durée du film). Par un enregistrement, le spectateur a une possibilité de (re)visionnage du film dans un lieu choisi par lui, donc de (ré)immersion dans le

³⁴ Ces trois instances sont présentées par Claude Romano dans l'ouvrage collectif *Jeux et Enjeux de la Narrativité dans les Pratiques Contemporaines*, éditions DisVoir, 2006.

temps du récit, avec comme pour un livre l'option de s'engager dans la durée totale de l'œuvre, de l'interrompre ou de la reprendre.

Dans ces deux cas l'instance temporelle fictive est le point de rencontre entre le narrateur et le lecteur/spectateur. Cela peut simplement se résumer au fait que le narrateur reste le créateur de la fiction, et met de son propre temps dans sa création, de même que le spectateur/lecteur accédant à cette histoire passera lui même un moment de son existence à s'y immerger.

La différence principale du rapport à la fiction de la part de ces deux acteurs, c'est leur accès à l'histoire : le narrateur l'a construite, il en connaît la chronologie et la temporalité, chose que le lecteur découvre au fil du temps qu'il y consacre. Mais le spectateur/lecteur se trouve lui devant une œuvre dont il sait qu'elle est finie, dont il peut déterminer rationnellement le temps qu'il passera à la parcourir, alors que l'auteur ne peut, lui, appréhender si précisément le temps qu'il passera à la création de son œuvre, mais en revanche en fixera la chronologie.

Dans le cas du théâtre, le schéma diffère un peu des deux derniers cas dans la mesure où il implique une rencontre du spectateur avec la fiction, par le biais de ses auteurs et/ou interprètes, à un instant précis. Sa particularité vis à vis des deux médias cités précédemment réside donc dans l'interaction directe avec son public, ou à défaut, dans l'engagement du public et des acteurs pour un temps défini, celui de la narration en direct. Bien que la fiction soit représentée en temps réel par un ou des narrateurs en chair et en os, l'instance narrative ne reste pas moins en amont : il s'agit bel et bien d'un événement écrit et organisé dans le temps.

C'est la diffusion qui est ici d'une autre nature puisqu'on a affaire à une œuvre unique, requérant une équipe et un public ponctuellement pour un événement précis, ce qui implique donc que le spectateur et la troupe partagent ensemble une temporalité définie. La temporalité du spectateur vis à vis de la narration s'en trouve donc naturellement bousculée car il ne peut décider seul de l'instant pendant lequel il souhaiterait y participer, ni l'interrompre à son gré. Il ne peut pas non plus -en tout cas pas avec les moyens actuels- disposer d'une copie de l'évènement qu'il pourrait consulter/revivre à loisir.

Le schéma des instances temporelles s'en trouve donc modifié : si le temps de la fiction est toujours un lien entre l'auteur et le spectateur, il s'instaure cependant un partage à sens unique : une partie au moins des narrateurs étant présents sur scène, ils peuvent partager la temporalité du spectateur vis à vis de la fiction. Cela étant dit, l'auteur de la pièce lui même n'est pas tenu d'être présent au moment de la représentation et donc l'ensemble des narrateurs ne partage pas nécessairement ces deux temporalités. En réalité, c'est même plutôt rare. En ce qui le concerne, le spectateur n'étant toujours pas

partie prenante de la conception du projet (même s'il peut être amené à y participer), c'est une temporalité à laquelle il ne peut accéder.

Dans un même sens d'interactivité, finissons ce rapide exposé par le jeu vidéo. S'il s'agit d'un média où le récepteur peut avoir une interaction directe avec l'histoire et en influencer des éléments par son action, la trame narrative a tout de même été écrite dans son ensemble et de fait le schéma reste le même que pour un film, par exemple. A la différence près que le joueur peut souvent choisir par les actions qu'il mène dans le monde fictif des fins différentes au récit, mais ces alternatives ayant été écrites en amont, le joueur n'interagit à aucun moment avec l'écriture du scénario. Le créateur et le récepteur de l'œuvre ne partagent encore une fois que la temporalité fictive.

En définitive, malgré des expérimentations qui iraient dans le sens d'un éclatement des instances temporelles dans le domaine de la fiction, le rapport entre l'instance narrative, l'instance fictionnelle et le spectateur reste sensiblement la même. Parmi les exemples récents de ce type d'expérimentation, on peut citer le film *Des Serpents dans l'Avion* de David R. Ellis qui à la suite de l'insistance de fans avant même la sortie du film, intégra des éléments suggérés par eux au montage. Plus loin dans la collaboration, le site www.digital-coproductions.com propose une création communautaire de jeux vidéos. Les futurs joueurs peuvent ainsi prendre part dans son développement. On retrouve ici des principes de création collective (bien que le terme collaboratif serait plus juste) mais bien que certains des futurs receveurs de l'œuvre puissent prendre part à la création, il n'en reste pas moins qu'ils demeurent une très large minorité dans l'ensemble, et dont les contributions sont, de plus, ordonnées par un auteur principal. Les rapports entre les différentes instances ne s'en trouvent donc pas sensiblement changées.

2 Dans les œuvres transmedia.

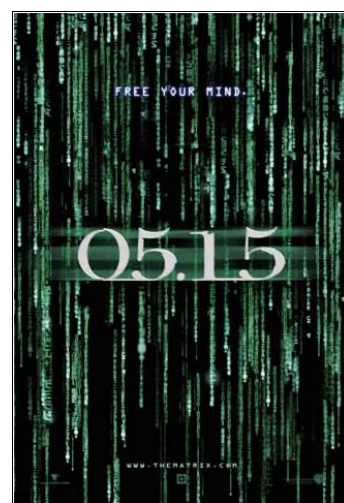
Le principe du transmédia reposant sur une narration collective et non-linéaire, le schéma traditionnel assez statique que l'on évoquait plus haut ne prend plus la même forme.

Cette façon de présenter une histoire implique de la part de son récepteur un ancrage très particulier dans le temps. Nous n'avons plus affaire ici à une œuvre lisible dans son intégralité dans un laps de temps donné, à un instant voulu par le récepteur ou l'auteur, mais à une expérience se développant sur une temporalité qui lui est propre et dont certains éléments peuvent ne plus être

accessibles, ou ne plus avoir la même signification passé un certain temps. Il est en effet possible qu'un ou des éléments de cette œuvre globale impliquent le spectateur dans un moment de sa vie quotidienne : il peut être amené à participer à une expérience individuelle ponctuelle dépendant de facteurs qui ne permettront pas sa reproduction après un temps T (un exemple récent basé sur ce type d'organisation est le jeu *In Memoriam* de Eric Viennot, qui impliquait des événements et rencontres dans le monde réel). Afin de rendre ces assertions plus parlantes, nous prendrons cette fois l'exemple de Matrix des frères Wachowski, à partir de l'analyse qu'en fait Henry Jenkins dans son livre *Convergence Culture*, projet qui a été conçu dès le départ comme relevant du transmédia.



Nous parlions précédemment du besoin de rendre une œuvre transmédia culte afin de fédérer ses futurs spectateurs, Matrix en est l'exemple parfait. Avant même la sortie du premier film, une campagne d'affichage mystérieuse : « What is the Matrix? » suivi d'une adresse internet, amenait déjà les curieux à se renseigner sur un univers encore cryptique. L'idée est posée : il s'agira de créer en permanence une attente envers le fan, le faire spéculer, se renseigner avant même qu'il puisse avoir les éléments lui permettant de connaître la réponse... Matrix va ainsi jouer sur une temporalité propre à l'existence de son spectateur, parallèlement aux temporalités à la fois de la création de l'œuvre elle-même et de toutes ses *nouvelles*, et aussi à la temporalité du récit lui-même, délivré au compte goutte sur divers supports. Le spectateur *doit* comprendre dès le premier film. Comprendre son univers ultra référencé, comprendre la mythologie dont est empreinte ce monde de science fiction, tout en ne pouvant que difficilement remonter seul toutes les pistes ouvertes par les auteurs. Afin d'en saisir l'ensemble, les spectateurs sont donc invités à s'inscrire sur des listes de discussion officielles afin d'échanger ce savoir souvent parcellaire, pour avoir accès au maximum d'informations. Bien entendu, cette confusion et ce foisonnement est totalement volontaire et participe de ce temps que le spectateur doit prendre pour « faire ses devoirs »³⁵. La création de ce mythe, souligne Jenkins, a été amorcée dès les premières bandes dessinées publiées sur le site officiel, et qui plaisaient sur la compréhension possible du film. Les fans iront donc « des cinémas, vers les listes de discussions, où chaque détail sera disséqué et toutes les interprétations possibles débattues. »...



Ou comment créer un mythe de toutes pièces.

35 Henry Jenkins, *Convergence Culture*.

C'est entre les deux premiers films qu'intervient pleinement le principe transmédia : avant la sortie du second sort une compilation de dessins animés réalisés par de nombreux auteurs, chacun apportant sa vision de l'univers matrixien, certains étant réalisés avec les réalisateurs des films au scénario, d'autres pas³⁶. Le temps du récit est ici éclaté : on y apprendra les raisons profondes ayant amené à la guerre des machines que l'on découvre dans *Matrix I*³⁷, autant qu'un événement charnière entre les deux premiers films expliquant l'arrivée d'un message qui ouvre la trame du second³⁸, ou encore l'histoire du Kid, présent dans les deux dernier volets de la trilogie filmique³⁹, mais on découvrira également des épisodes sans rapport avec la trame narrative du film qui exploitent l'univers mis en place et se focalisent sur des personnages ou des situations sans lien narratif avec les films. Par l'attente, par ces nouvelles données autour de l'univers, *Matrix Reloaded* est devenu un « must see » avant même sa sortie.



Niobe et Ghost, personnages secondaire au cinéma, devenus les protagonistes du jeu vidéo.

A sa sortie, les temporalités commencent sérieusement à se superposer, le tout devient encore plus foisonnant et complexe. Il est bien sûr possible de ne voir que les deux films, et de rester sur l'idée de la suite du premier comme « classique », ne s'y intéresser qu'en tant qu'objet filmique. Mais le fan, lui, comprend pleinement les enjeux et détails du film qui rendent le spectateur lambda perplexe. Par *Le Dernier Vol de l'Osiris*, il sait d'où vient le message que reçoivent les héros à l'ouverture du film, par *L'Histoire du Kid*, ils comprennent les relations entre le jeune homme et Néo, qui bien que visibles dans le film ne seront jamais expliquées clairement.

Dans le même ordre d'idées, un jeu vidéo sort entre les deux derniers films : *Enter The Matrix*. Ce jeu, basé sur deux personnages secondaires des films (Niobe, Ghost et Sparks) et dont l'action se déroule deux jours avant le début de *Matrix Révolutions*, permet de comprendre pleinement leur implication et leur rôle dans la clôture de la trilogie. Encore une fois, le spectateur peut ne voir que les films et comprendre ce tout cohérent en lui même, mais le fait d'avoir joué

à *Enter The Matrix* lui permet d'avoir un accès privilégié à ce dernier, et d'en comprendre plus en détail les tenants et aboutissants.

Parallèlement à ces œuvres se développent également des romans et comics exploitant chacun des visions parallèles de la « matrice », qui enrichissent encore la compréhension possible du monde mis

36 *Animatrix*, collectif.

37 *La Seconde Renaissance*, parties I & II, Mahiro Maeda.

38 *Le Dernier Vol de l'Osiris*, Andy Jones.

39 *L'histoire du Kid*, Shinishiro Watanabe.

en place par les frères Wachowski. Afin de faire patienter les fans entre les sorties multiples, il fut également organisé des événements « dans la vraie vie » pour conserver l'attention des fans, leur donner des pistes à exploiter et jouer, une fois encore, sur l'attente.

Pour résumer ce cas de figure, Jenkins conclut : « *Matrix* est un divertissement pour l'âge de la convergence des médias, intégrant des récits multiples pour créer une narration si large qu'elle ne peut être contenue dans un seul médium. ». On a pris l'exemple de *Matrix* car c'est la première expérimentation d'un nouveau genre de narration et de communication à grande échelle, si imparfait soit-il du point de vue des possibilités qu'offre le transmédia. Ce qui compte, pour paraphraser Jenkins, c'est ce qu'il a tenté d'accomplir.

Cet illustration permet de mettre en valeur les bouleversements des instance temporelles telles qu'on les connaissait jusque là : les temporalités se superposent en permanence. Si la ligne de temps narrative principale, celle des films, est établie, de multiples temporalités annexes s'y ajoutent, certaines prenant part dans cette première linéarité, d'autres s'y superposant ou s'en éloignant grandement. Chaque média utilisé prend en compte ses spécificités, et le récit s'y rattachant est écrit en conséquence, il n'y a pas une seule temporalité de l'auteur mais elles sont multiples, et ne prenant pas pied dans le même temps de création et/ou de réception. Le spectateur quant à lui s'inscrit aussi dans une temporalité décousue : s'il a suivi le récit dès le départ ou qu'il s'y est greffé en cours de route, il est pris dans une spirale d'attentes, de découvertes, d'interrogations pendant le temps de sa conception (qui prit tout de même six ans dans le cas de *Matrix*), s'il est confronté à l'œuvre achevée, il l'abordera par tel ou tel média après coup, chacun se suffisant et pouvant amener à un autre...

Le temps vécu par les différents acteurs se rapproche donc du temps de la conception de l'œuvre elle-même, chacun à sa façon en étant partie prenante. Mais quels « trajets » temporels parcourent chacun de ces acteurs entre le début et la fin d'une telle œuvre? Peut on d'ailleurs parler de commencement et de fin en matière de transmédia?

III. Début(s), fin(s), le temps de l'œuvre.

L'idée anodine de début et de fin d'une œuvre narrative peut poser problème... Qu'entend t-on au juste par là? Le commencement et le dénouement d'une histoire? De sa conception? De sa construction? De sa chronologie? En science fiction comme en transmédia, les jeux sur ces nuances sont légion. Le temps fait l'objet d'études stylistiques, de ressort narratif, et peut être partie prenante de sa construction.

1 Débuts, fins, parcours en science fiction.

La science fiction est pavée de réflexions ayant trait au temps. Par la thématique d'abord, largement explorée et base même du genre de l'anticipation, par la construction ensuite, mise en forme de ces thématiques dans la forme du récit...

a_Thématiques temporelles

Par définition, la SF est *le* genre du Temps, associé au terme même d' « anticipation ». On ne s'intéressera pas ici à l'utopie⁴⁰ d'anticipation classique, qui reste sur un schéma linéaire de la représentation du temps, ou ce dernier est une partie prenante du récit dans sa fonction de prétexte à l'anticipation. C'est le cas de *1984* d'Orwell ou du *Meilleur des Mondes* d'Huxley par exemple, dans lesquels l'action se situe dans un futur stable, et où le temps ne relève pas d'un ressort narratif à proprement parler.

Ce qui nous intéressera ici c'est le temps comme sujet, comme dimension à part entière. Lors d'expérimentations et de jeux sur le thème du temps, la question de début et de fin devient centrale dans la construction et l'histoire développée par le récit. Le début de la trame narrative peut en fait se

40 Et de contre-utopie, les deux étant souvent étroitement liées en SF.

révéler à la toute fin du récit, même si ce dernier est linéaire dans son déroulement, le début d'un récit peut se situer à n'importe quel moment de l'œuvre, par une construction déstructurée.

Nous prendrons comme premiers exemples du temps traité comme sujet, et dont la trame narrative se développe de manière relativement linéaire, *La Machine à Voyager Dans le Temps*, de Wells et *Le Voyageur Imprudent* de Barjavel, d'après l'étude qu'en font Philippe Curval et Gerard Klein dans un article intitulé « Les problèmes du Temps »⁴¹. Il s'agit ici de deux romans traitant du thème si fantasmé du voyage dans le temps.

Le temps, dans le roman de Wells, est totalement linéaire. Il s'agit pour le personnage principal de voyager à l'aide d'une machine à des époques passées ou futures, mais toujours selon une ligne temporelle préétablie, ou chaque événement est immuable et écrit. Curval et Klein résument son rapport au temps en ces termes :

« Wells aboutit à un non-lieu ; le temps n'a de fin qu'en lui-même, l'Homme ne saurait le dépasser(...) Il s'agit surtout, on le voit, d'un voyage linéaire dans le temps, d'une sorte d'excursion. Les problèmes exposés sont des problèmes historiques ; qu'ils relèvent de l'art de l'utopiste ou des extrapolations de l'astronome, ce ne sont que des questions d'ordre chronologique.(...) Il n'y est pas question de paradoxe temporel, abstraction faite de celui qui consiste à imaginer une machine à voyager dans le temps. Le temps est seulement considéré dans la durée comme un élément nécessaire de l'histoire, de l'évolution et du déclin des espèces et des mondes. ».

De linéaire, le temps prend un aspect proprement dimensionnel dans le roman de Barjavel, quelques cinquante ans plus tard. Le héros du *Voyageur Imprudent* consomme ainsi de la Noélite, substance dérochant ce qu'elle recouvre à l'action du temps. La nouveauté vient ici de la manière de traiter la temporalité : au fur et à mesure de ses voyages dans le temps, le héros commence à ne plus pouvoir se souvenir de ce qu'il a vécu, les temps se superposent en plusieurs lignes distinctes. Le voyage dans le temps n'est donc plus un voyage linéaire mais il annihile l'histoire. La solution à ce problème épineux reste alors de voir le temps comme une dimension permettant une multitude d'univers parallèles dans lesquels différentes « lignes de temps » coexistent et peuvent être empruntées. Et comme tous ces moments sont simultanément accessibles, le temps n'existe plus dans son aspect chronologique, alors même que c'est le déroulement de cette même chronologie qui a permis de construire tous ces « instants ». La chronologie est tout de même présente (le personnage évolue) mais tous les aspects de cette Histoire sont présents simultanément dans le même « regard ». Chaque choix

41 *Fiction*, 1958.

du personnage pris dans la tourmente ouvre ainsi un nouvel univers temporel.



Le premier terminator envoyé tuer la mère du leader de la résistance contre les robots...

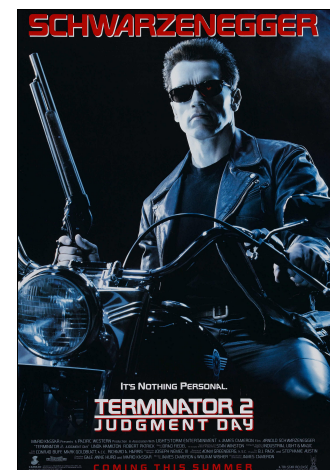
Cette complexité temporelle amène donc avec elle une multitude de paradoxes qui lui sont propres. Et un exemple parlant du paradoxe temporel reste le diptyque des *Terminator* de James Cameron.

Dans le premier film, un robot assassin (le fameux Terminator dont il est question dans le titre) est envoyé du futur pour abattre Sarah Connor, mère du futur leader de l'humanité qui conduira la résistance contre les robots dans la guerre sanglante les opposant dans l'avenir. Ce sur quoi les robots n'avaient pas compté, c'est que les humains du futur envoient eux aussi un résistant dans le passé pour protéger cette même Sarah Connor, qui deviendra le père du futur leader.

Déjà, le premier scénario pose des problèmes de représentation des temporalités en place : dans une ligne temporelle A, John Connor a vécu, et est devenu le leader de la résistance. Dans cette ligne A, les robots contre attaquent en envoyant un tueur dans le passé pour assassiner sa mère afin qu'il ne vienne pas au monde. Simultanément, le futur père de John est envoyé par la résistance pour protéger la mère du héros de la résistance. Le problème est là : John aurait-il vécu sans l'intervention des robots du futur qui lui ont malgré eux trouvé un père?

Le temps est ainsi perçu comme une boucle se refermant sur elle même. A aucun moment, plusieurs lignes ne se croisent. Le présent dans ce cas découle directement du futur et de leur interaction. Le temps, en réalité, n'existe plus.

Terminator 2 pousse encore le paradoxe un peu plus loin. John est adolescent, il n'a jamais connu son père et sa mère est internée dans un hôpital psychiatrique du fait des propos incohérents qu'elle tient à propos de la guerre qui opposera bientôt les hommes aux machines. Son fils la croit folle à lier jusqu'à ce qu'il soit confronté lui même au robot qui avait tenté de tuer sa mère -le T-800- venu cette fois de la part des résistants du futur pour le protéger d'un nouveau modèle -le T-1000- venu l'assassiner en personne. Se posent alors déjà un nouveau problème : John aurait il été le leader de la résistance sans avoir été confronté aux robots dès l'adolescence? Admettons que oui. Au delà, on apprend au cours du film que la société dont l'ordinateur central deviendra le leader des robots dans l'avenir, Skynet, développe sa technologie à pas de géants grâce à la main robotique qui a survécu à la destruction du premier T-800... Les robots auraient-ils



même pu exister sans l'envoi du premier terminator, dont la main mécanique permet aux hommes un pas technologique impliquant le développement de la robotique? Probablement pas.



...le même modèle de robot envoyé cette fois par la résistance pour sauver ledit leader encore ado de la menace robotique.

Le film s'achève sur la destruction des deux robots et de Skynet pour éviter cette guerre en devenir, et une ligne de temps B se profile alors, celle d'un monde dépourvu de robots tueurs dans l'avenir. Mais cette ligne B existe donc dans un rapport étroit à la ligne A, puisque John Connor est vivant et que le futur alternatif qu'elle ouvrait a conduit sa vie jusqu'à la bifurcation vers B.

Pour résumer : la ligne A, circulaire, justifie à elle seule la guerre hommes-robots par sa modification du passé pour y remédier. Le temps inexistant, premier paradoxe, premier film.

La ligne B sous entend une fourche partant de A (si John existe, c'est par cette ligne A) amenant à deux lignes temporelles : A en boucle, où les robots déclenchent la guerre du fait de leur action sur le passé (la main robotique du T-800), et B, où John vainc les robots dans le passé, et le futur est (pour le moment) sauvé de ces guerres sanglantes. C'est cette deuxième voie qui est développée dans le second film.

On a donc par ces deux films deux visions du temps : un temps circulaire et plus ou moins figé, où le passé, le présent et le futur coexistent pour créer une sorte d'intemporalité pour les protagonistes ; et une vision du temps comme dimensionnel, participant de plusieurs mondes parallèles ouvrant chacun des univers des possibles différents.

Dans le même ordre d'idées et sur le même support, on peut également citer la trilogie des *Retour Vers le Futur* de Robert Zemeckis, où les paradoxes temporels, en plus d'être pleinement exploités dans l'intrigue, sont remarquablement expliqués et accessibles...

Les questions de début et de fin au niveau de la chronologie de l'histoire sont ici très floues. Où se situe le commencement lors d'un voyage dans le temps? A l'instant le plus reculé de l'Histoire globale (le Moyen Age par rapport au vingtième siècle par exemple) où à l'instant le plus reculé de l'histoire d'un personnage (John Connor qui envoie son propre père qui s'ignore dans le passé)?

En plus de la thématique temporelle inhérente à la science fiction, on peut aussi noter les expérimentations faites dans sa représentation par la construction même de l'œuvre.

b_ Le temps représenté dans la construction.

Au delà du thème du temps lui même, différentes expérimentation stylistiques ont été réalisées autour du rendu de paradoxes et glissements de temps par la narration. Un exemple très court, et que l'on peut ici reproduire en intégralité, est l'étrange nouvelle de Frederick Brown, F.I.N. :

F.I.N.

Le professeur Jones potassait la théorie du temps depuis plusieurs années déjà.

-J'ai trouvé l'équation clé, dit-il un jour à sa fille. Le temps est un champ. Cette machine que j'ai construite peut agir sur ce champ, et même en inverser le sens.

Et, tout en appuyant sur un bouton, il dit : Ceci devrait faire repartir le temps à rebours à rebours à temps l repartir faire devrait ceci, dit-il bouton un sur appuyant en tout, et.

-Sens le inverser en même et, champ ce sur agir peut construite j'ai que machine cette. Champ un est temps le. Fille sa à jour un dit-il, l'équation clé trouvé j'ai.

Déjà années plusieurs depuis temps du théorie la potassait Jones Professeur le.

N.I.F.

Ici, le temps est perçu comme totalement linéaire et il s'agit d'en « inverser le sens ». En plus d'utiliser le temps comme ressort narratif, l'auteur en inversant même le sens de son texte donne à son lecteur une curieuse impression de retour en arrière, tentant de faire passer cette invention qu'il décrit dans le récit proprement dit. Où se situent ici le début et la fin? Les deux semblent finalement se rejoindre au point central de l'inversement du temps... La ligne linéaire de temps sur laquelle le fond prend appui remet pourtant en question son déroulement narratif.

Le thème est d'ailleurs très proche du roman *A Rebrousse Temps* de K.Dick, dans lequel pour une raison obscure le temps s'est inversé et les morts sortent de leur tombe pour revenir dans la matrice lorsqu'ils ont « fait leur temps ». L'auteur n'utilise évidemment pas la figure de style de Brown pour des raisons évidentes de lisibilité et de cohérence. Mais la lecture du roman, qui pousse le principe jusqu'aux moindres détails de la vie quotidienne (régurgitation des aliments, déconsommation de cigarettes, remplissage de paquets d'aliments vides pour les rendre en magasin etc...) plongent son lecteur dans une perception vraiment particulière et perturbante du cours du temps... Le récit reste malgré tout très linéaire et l'histoire est par ailleurs étoffée d'intrigues parallèles.

Du même auteur, *Glissements de Temps sur Mars* se révèle être une lecture assez déroutante.

Un des personnages centraux de l'histoire est un autiste, Manfred, prisonnier des visions de son propre futur. Le récit multiplie les points de vue, « en 56 pages, on change seize fois de narrateur alors que s'effectue un incessant va-et-vient entre le présent et le futur. Sans entrer dans les détails, on s'aperçoit de la précision de l'auteur dans la construction d'un récit qui va petit à petit contaminer le lecteur et le mettre dans la peau d'un autiste et d'un schizophrène. »⁴² On ne peut qu'approuver la conclusion de l'auteur de cette critique, ce livre relève bel et bien du « grand Art ».

Au cinéma, un film injustement méconnu réussit assez brillamment cette alchimie du fond et de la forme autour de la thématique du temps : il s'agit de *Passé Virtuel*, réalisé par Josef Rusnak. On simplifiera l'intrigue au possible pour plus de clarté, et pour s'intéresser plus particulièrement à la représentation du temps. Le film s'ouvre sur l'assassinat du riche génie de l'informatique, Hannon Fuller, dans les années 1990. Avec ses deux acolytes, Douglas Hall et Jason Whitney, le vieil homme travaillait sur une simulation de réalité virtuelle qui reproduisait les années 1930, mythiques pour Fuller qui pouvait vivre ses fantasmes dans un monde virtuel ne portant -pensait-il- pas à conséquences. L'installation est colossale : l'univers artificiel vit



en totale autonomie, tous les personnages créés sont convaincus d'exister « pour de vrai », et ont des absences inexplicables dès que leurs trois doubles des années 1990 prennent leur place pour accéder au monde virtuel. On apprendra finalement que le monde des années 1990 dans lequel vivent les protagonistes est lui-même une simulation créée par leurs alter égo du futur, en 2024.

Au delà des questions de la perception de la réalité, autre leitmotiv de la SF, *Passé Virtuel* présente une architecture et une représentation du temps assez exemplaire. Perçu au départ comme linéaire et classique, sans aucune remise en question, il devient peu à peu friable, autant par les simulations d'époques que par les « morceaux de temps » manquants aux personnages lors de leur occupation par l'alter égo du monde supérieur. Car on a bien affaire à un monde stratifié : en bas se trouvent les années 30 idylliques, au centre de l'intrigue se trouve le monde « contemporain » des années 90, puis au dessus encore se révèle le monde mystérieusement futuriste de 2024.

Le passage le plus parlant entre ces temporalités se fait par le biais de Douglas Hall (1990)/John Fergusson (1930)/David (2024), tous joués par le même acteur. Douglas Hall, informaticien dans sa temporalité, prend corps dans les années 30 sous la personnalité de Fergusson, banquier de son état, et

⁴² Laurent Quyessi, dans une critique du livre parue sur le site Noosphere.com.



Douglas Hall dans le corps de Fergusson ; Hall au naturel ; David arrivant dans le corps de Douglas.

se rend bien vite compte de l'humanité de tous les avatars créés dans la simulation. Il commence à s'interroger sur le bien fondé de cette réalisation, et sur sa dangerosité, et est lui même victime au début du film d'un inexplicable trou noir le soir du meurtre de son ami à la suite duquel il s'est retrouvé étrangement couvert de sang. Il s'avèrera que son double du futur, David, s'était branché à sa simulation des années 1990 pour tuer Fuller -qui avait découvert l'inexistence de leur monde- afin que ce qu'il considère comme son aire de divertissement ne prenne pas conscience de son caractère artificiel.

Trois temporalités, trois mondes parallèles coexistant au même instant et disposant pourtant chacun de leur temporalité propre, et dont les accès

sont permis par branchement à une simulation, ou par la mort de la personnalité d'un double... On retrouve donc ici le principe du temps comme dimension, comme superposition des possibles. Le temps n'existe pas, c'est une illusion à laquelle nous sommes pris au piège en tant que spectateurs, autant que le sont les protagonistes ; et tout est fait dans la construction du film pour retranscrire cette réalité poreuse.

Le début ici, au niveau de l'histoire, se situe t-il au moment où David tue Fuller à partir du Futur? Au moment où Fuller découvre la vacuité de son monde? Et la fin, bien que placée à l'arrivée de Douglas Hall dans le futur après que son double maléfique soit tué, réside t-elle seulement dans ce twist narratif ou dès la prise de conscience qu'il n'existe pas qu'un monde -une temporalité-préétablie?



Les trois temporalités stratifiées : 2024, les années 1990 et les années 1930, chacune avec sa propre tonalité de couleur.

Les questions de début et de fin restent cependant relativement linéaires d'un point de vue

formel. C'est plus le schéma mental que se fait le récepteur de l'œuvre qui prête à confusion quant à reconstituer sa chronologie. C'est ce que Jenkins décrit comme la « licorne de papier » dans *Blade Runner*. C'est à dire, un ou des éléments perturbateurs qui remettent en question la construction que le récepteur s'était faite de l'histoire. Ce principe est particulièrement pertinent dans le cas d'œuvres transmédia, puisque leur construction échappe aux lois temporelles habituelles des œuvres unimédia.

2 Début, fins, parcours en transmédia

En transmédia, il n'y a pas encore à ma connaissance d'œuvres qui aient été écrites autour de la thématique du temps. On s'attardera donc sur les questions de début et de fin d'un point de vue purement formel.

Première chose, comme on l'évoquait plus haut, l'œuvre transmédia implique une création collective. De ce fait, du point de vue des auteurs, le commencement créatif ne s'effectuera pas au même instant, chacun pouvant entrer dans la globalité de l'œuvre à des instants très différents. Plus encore, et principalement du fait des fans, l'acte de création peut s'initier des années après qu'une œuvre soit considérée officiellement terminée. Le début n'a donc pas de fin d'un point de vue créatif, il peut se produire réellement à n'importe quel moment lors de la création d'une œuvre transmédia.

Quant à la fin, le problème reste similaire... quand par exemple Mashiro Maeda a terminé son diptyque sur les origines de la guerre des machines pour *Matrix*, l'œuvre complète n'en est pas pour autant finie.

Pour reprendre cet exemple, bien que l'on puisse supposer que *Matrix* soit bel et bien une œuvre terminée, rien ne permet pourtant de l'affirmer sans aucun doute. Il est toujours techniquement possible d'ajouter une pierre à l'édifice complexe d'une œuvre dont les limites ne sont pas clairement définies, ni sur le fond, ni sur la forme, les deux étant encore totalement exploitables sans perte de cohérence interne. La participation active des fans peut par ailleurs faire pression pour la poursuite d'une œuvre. C'est le cas pour *Firefly*, initialement une série et des bandes dessinées, dont la diffusion à la télévision a été interrompue faute d'audience. L'histoire n'ayant pas été achevée, la frustration des fans a conduit la production d'un film-clôture reprenant la trame de la deuxième saison avortée.

Du point de vue du spectateur, le problème est loin d'être moins complexe. Les différents points d'accès à l'univers global sont autant de débuts et de fins potentielles. De plus la chronologie de leur découverte n'étant pas préétablie et tous les éléments n'étant pas tenus d'être connus, il y a aussi

plusieurs « durées » de consultation possibles d'une même œuvre, différentes selon le spectateur qui la recevra.

Dans le cas d'une découverte de l'œuvre dans le temps de sa création (qui, rappelons le, prend souvent des années), le spectateur assistera à des événements qui pourront n'être accessibles qu'à un moment donné. Dans ce cas de figure, une micro temporalité se créera autour de ces *nouvelles* qui auront un ancrage déterminé dans le temps et ne feront plus sens/ne pourront être reproduites plus tard. Le fan sera par ailleurs très actif au sein de sa communauté pour accéder à un maximum de données et d'analyses qui lui permettront de compenser l'attente d'une prochaine production, travail que le spectateur de l' « après coup » n'aura pas à fournir aussi intensément.

De plus, le spectateur acquiert, notamment par Internet, une possibilité de continuation et de diffusion d'une œuvre par le fanart qui n'avait jusque là pas d'égal. Si ces œuvres ne sont pas forcément reconnues du côté officiel, leur diffusion massive et le microcosme du fandom permettent de maintenir en vie un projet transmédia sans limites de temps, en principe.

Ce qui soulève la question de l'ancrage de ces deux acteurs (auteurs et spectateurs) dans leur temporalité propre. Claude Romano, dans son essai *Le Temps à L'Oeuvre*, soulevait ce rapport dans le cas d'œuvre narrative unimédia. Il décrit ainsi une « illusion chronologique », entendant par là le temps du récit qui est en réalité inexistant, et ne prend corps que par l'acte de consultation du spectateur.

L'histoire développée dans le récit possède ainsi par sa temporalité fictive une illusion de chronologie qui ne prend pas part dans la vie du lecteur, qui lui est extérieur et possède sa temporalité propre. L'auteur fait également un parallèle entre la fin d'une œuvre unimédia (même inachevée) partant du fait que le récepteur a bel et bien quoi qu'il en soit une œuvre consultable dans son intégralité, et l'« ouverture » inhérente à son existence dont il ne peut savoir ni la durée, ni la fin.

Ce parallèle est d'autant plus intéressant dès lors que l'on a affaire à une œuvre transmédia. Le concept de la « fin » d'une œuvre et de son ancrage dans le temps étant, comme on l'a vu, plus étalé sur la durée et proche du temps du spectateur, on peut sans crainte affirmer que le temps de la narration s'approche de très près du temps de l'existence du spectateur, et prend cette même dimension d'« ouverture » que le temps de son existence. Le spectateur n'a ainsi aucun moyen précis de savoir le déroulement précis ni l'instant de clôture d'une telle œuvre, à l'image de sa propre vie.

3 L'ancrage du transmedia et de la SF dans leur temps.

Finissons par un mot sur la question de l'ancrage des œuvre dans leur temps. Cette relation est

en effet particulièrement marquée dans les œuvres de SF et de transmédia.

Ces deux genres très jeunes de narration (20e siècle) ont pour origine les avancées technologiques et leurs impacts sur la société. La science fiction par le fond, puisque partant d'avancées de la science contemporaines à leurs auteurs qui seront extrapolées pour soulever les enjeux sociaux et scientifiques qu'elles impliqueraient dans un futur plus ou moins proche ; le transmédia par la forme, puisque ce nouveau genre de narration procède de nouveaux moyens d'expression permis notamment par Internet et le numérique en général, mais aussi par un contexte social permettant ce type de comportements adaptés⁴³.

Le transmédia comme la science fiction sont également ancrés dans leur époque d'une façon tout à fait similaire. L'auteur de SF anticipe ainsi sur des avancées propres à son monde contemporain qui sont la base de son écriture, ce qui peut par ailleurs dater le récit pour le spectateur vivant dans le « futur » dans lequel avait pris place l'intrigue, qui est maintenant son « présent ». De même, le transmédia s'ancre dans son époque en matière d'avancées technologiques qui, à n'en pas douter, dateront les œuvres comme forme d'expérimentations liés à un cadre socio-technologique à une époque donnée.

Et le transmédia est bel et bien passé de la fiction à la réalité...

43 Sans parler même des nouvelles formes d'expression amenées par le numérique (sites web, forums de discussion etc...), le transmédia dépend à la fois d'une possibilité de centralisation des différentes données qui le constitue, mais aussi d'un esprit d'une communauté active autour de l'oeuvre pouvant mettre en place une intelligence collective capable d'échanger autour de ces mêmes données. L'accès aux différentes nouvelles devant pouvoir être permises à un maximum de spectateurs potentiels, Internet se trouve être le point central idéal d'un tel projet (et l'avènement récent des réseaux sociaux ne peut qu'encourager à une telle création).

Conclusion

Ce mémoire est parti d'une intuition sur les liens qu'il pouvait y avoir, autour de la question du temps, entre le transmédia et la science fiction. La science-fiction ayant une histoire un peu plus étendue que le tout jeune transmédia, il a été plus facile d'y trouver des exemples marquants, le transmédia ayant été plus traité comme ayant un exceptionnel potentiel d'écriture qu'autour d'expériences déjà réalisées et parlantes autour du sujet... Pour résumer le propos développé, on pourrait dire que la science fiction apporte un fond particulièrement adapté pour la forme transmédia sur la question du temps, et qu'inversement, le transmédia se révèle être une construction assez idéale pour un traitement en science fiction des questions temporelles.

On aurait également pu relier le médium et la forme sous la question de la perception de la réalité, enjeu majeur de nos deux sujets.

La science fiction s'est en effet attachée à remettre en question la notion même de « monde réel » depuis ses débuts, notamment par le biais d'être non humains dont les perceptions sont radicalement différentes, comme le sont les robots d'Asimov ou le robot de la nouvelle *La fourmi Électrique* de K.Dick dont le monde se déforme dès qu'il touche à ses circuits... K.Dick est d'ailleurs particulièrement passionné par cette question de perception du « vrai » et, plus que quiconque, a traité cette question sous de multiples formes, dont une des plus connues reste l'étrange *Ubik*. Dans le même ordre d'idées, *Matrix* comme *Passé Virtuel* ou *Dark City* d'Alex Proyas sont autant de visions cinématographiques d'un monde-illusion...

Plus globalement, la SF pose cette question existentielle : qu'est ce qui peut prouver qu'un univers est moins « vrai » qu'un autre? Quelles sont les limites entre la perception qu'on en a et le réel tel qu'il est?

Le transmédia, si étrange que cela puisse paraître, est aussi baigné de cette confusion du « vrai », cette fois encore par la forme. Lorsqu'on déploie un univers fictif à grande échelle, notamment sur Internet par le biais de personnages imaginaires, qu'est ce qui nous permet, en tant que spectateur, de distinguer le vrai du faux? Internet permettant l'anonymat, la multiplication de personnalités fictives en

vue d'un projet peut être problématique pour un non initié qui ne connaît pas leur caractère fictif. Pour prendre un exemple, dans un cas comme le projet *In Memoriam* d'Eric Viennot où le spectateur prenait le rôle d'un détective, des acteurs avaient été spécialement engagés pour l'immerger dans un monde fictif qui prenait le pas sur sa vie réelle. Le spectateur recevait des appels de personnages fictifs joués par des personnes réelles sur son propre téléphone portable, et était amené à rencontrer des personnages en chair et en os censés le faire avancer dans l'enquête, là aussi joués par des acteurs. Ce type d'expérience peut être dérangement tant il est difficile de mettre une barrière nette entre l'entrée dans un monde fictif se superposant à la vie quotidienne du spectateur. Ce dernier, bien que sachant bien sûr qu'il prend part à une intrigue fictive, est tout de même sollicité à des moments imprévus de sa vie personnelle (appels d' « indics » pouvant arriver à tout moment de la journée par exemple), superposant de fait deux mondes à la fois : le sien, celui de sa vie quotidienne, et celui, fictif, d'*In Memoriam* qui intervient dans son monde réel sous une apparence incroyablement réaliste. Le spectateur revêt de fait en quelque sorte une double personnalité dans un même instant.

Ce principe fait d'ailleurs fortement penser à un nouveau type de divertissement qu'a inventé Stephenson dans le roman de SF *L'Age de Diamant*, dans lequel des « pièces de théâtre augmentées » prennent un caractère imprévu à un moment dans la vie d'un spectateur, et dont il est très difficile de percevoir le caractère fictif tant tout est organisé d'une façon ultra réaliste et d'apparence incontrôlable.

Cette superposition entre le réel et le fictif peut devenir réellement problématique dans le cadre par exemple de la communication publicitaire ou politique, si les cadres fictifs ne sont pas clairement exposés, ces deux domaines étant bien sûr très intéressés par les possibilités qu'offre le transmédia en matière de diffusion d'idées et de contenus, ainsi que par son côté participatif. La multiplication des avatars peut ainsi devenir un outil puissant, permettant par des personnages créés de toutes pièces à des fins de communication orientée de se faire passer pour des internautes lambda afin de promouvoir un produit ou une idée sur des plateformes d'échanges sans avoir l'air artificiels.

Les liens entre la science-fiction et le transmédia, existant dès la naissance de ce nouveau moyen d'expression comme sujet, sont donc assez naturels et se retrouvent notamment sous la question du temps et de la perception du réel. Le transmédia étant encore tout jeune, on ne peut qu'espérer qu'au delà de l'effet de mode et des implications marketing qu'il implique, des expériences novatrices en matière de narration soient faites dans les années qui viennent et exploitent pleinement ces thématiques passionnantes... et, un peu à la manière de la SF, que les créations s'enrichissent peu à peu d'un langage propre, d'une intelligence collective menant à une évolution riche et créative.

Références

Bibliographie

- Henry Jenkins : *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* - NYU Press, 2006.
- Claude Romano, René Audet, Laurence Dreyfus, Carl Therrien et Hugues Marchal : *Jeux et Enjeux de la Narrativité dans les Pratiques Contemporaines* – ed. Dis Voir, 2006.
- Fiction n°2, article « Coécriture, une littérature créée au pluriel » – ed. Les Moutons Electriques, 2005.
- Philip K.Dick, Roger Zelazny : *Deus Irae* – Folio SF, 1976.
- Isaac Asimov : *Les Robots* – J'ai Lu, 1967.
- Frank Herbert : *Dune* – Robert Laffont, 1970.
- Philip K.Dick : *Les Androïdes Révent-ils de Moutons Electriques?* - Champ Libre, 1968.
- Philip K.Dick : *Nouveau Modèle* (nouvelle) – 1953.
- Philip K.Dick : *Souvenirs à Vendre* (nouvelle) – 1956.
- Jude Watson : *Last of the Jedi* – Scholastic, 2005.
- H.G Wells : *La machine à Voyager Dans le Temps* – 1895.
- Barjavel : *Le Voyageur Imprudent* – Denoël, 1944.
- Frederick Brown : *F.I.N* (nouvelle) – 1961.
- Philip K.Dick : *A Rebrousse Temps* – J'ai Lu, 1967.
- Philip K.Dick : *Glissements de Temps Sur Mars* – Robert Laffont, 1964.
- Neal Stephenson : *L'Age de Diamant* – Rivages, 1996.
- Philip K.Dick : *La Fourmi Électrique* (nouvelle) – 1969.

Références Internet

Articles :

- Klein et Curval sur le temps en SF :
http://www.quarante-deux.org/archives/curval/divers/les_Problemes_du_temps/
- Article de Klein sur Blish, et plus généralement l'écriture en SF :
<http://www.quarante-deux.org/archives/klein/divers/blish.html>
- Adaptations de simulacron 3 (Matrix, Passé Virtuel) :
<http://neocobalt.free.fr/oeuvres/litterature/simulacron3/simulacron3.htm>
- Sur les continuations d'Asimov :
<http://espritsf.fr/spip.php?article50>
- Cycle de Dune détaillé :
http://fr.wikipedia.org/wiki/Cycle_de_Dune
- Matrix Dezionized :
<http://fanedit.org/448>
- Blade Runner, différences film/roman :
http://fr.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner_%28film%29#Des_diff.C3.A9rences_importantes_avec_le_roman
- Sur l'univers étendu de Star Wars :
<http://www.starwars-universe.com/dossier-95-l-univers-etendu-pour-les-nuls.html>
http://fr.wikipedia.org/wiki/Univers_%C3%A9tendu_de_Star_Wars
- Mise au point sur le concept de « transmedia storytelling » par Jenkins :
http://etude.fanfiction.free.fr/jenkins_storytelling.php
- Mémoire sur le transmédia par Mathias Gimeno :
<http://www.scribd.com/doc/38326864/Narration-transmedia-acteurs-et-enjeux-d-une-forme-de-creation-emergente>
- Définition d'œuvre Collective :
http://fr.wikipedia.org/wiki/%C5%92uvre_collective
- Article généraliste sur le transmédia :
http://webjournal.ulb.ac.be/index.php?option=com_content&view=article&id=1196:dossier-transmedia&catid=42:dossier&Itemid=68

Sites généraux :

- SF : <http://www.noosphere.com/>
- SF : <http://www.cafardcosmique.com/>
- SF : <http://www.quarante-deux.org/>
- SF : <http://espritsf.fr/>
- Transmédia : <http://www.convergenceculture.org/>
- Transmédia : <http://www.henryjenkins.org/>
- Transmédia : <http://www.transmedialab.org/>
- Transmédia : <http://narrativedesign.org/>
- Blog d'Eric Viennot : <http://ericviennot.blogs.liberation.fr/>
- Productions collective de jeux vidéos : www.digital-coproductions.com

Filmographie

- Ridley Scott : *Alien* – 1979.
- Ridley Scott : *Blade Runner* – 1982.
- Christian Duguay : *Planète Hurlante* – 1995.
- Paul Verhoeven : *Total Recall* – 1990.
- Art Monterastelli, Jeff F.King : *Total Recall 2070* (série) – 1999.
- David Lynch : *Dune* – 1984.
- John Harisson : *Dune* (série) – 2000.
- Georges Lucas : *Star Wars* (trilogie originelle) – 1977, 1980, 1983.
- Andy & Larry Wachowski : *Matrix*, *Matrix Reloaded*, *Matrix Revolutions* – 1999, 2003.
- Collectif : *Animatrix*, 2003.
- James Cameron : *Terminator*, *Terminator 2* – 1984, 1991.
- Josef Rusmak : *Passé Virtuel* -1999.
- Alex Proyas : *Dark City* – 1998.

Autres Médias

Jeux Vidéos

- *Dune* – Cryo Interactive, 1990.
- *Star Wars, Bounty Hunter* – LucasArts, 2002.
- *Enter The Matrix* – Shiny Entertainment, 2003.

ARG

- Eric Viennot : *In Memoriam* – Lexis Numérique, 2003.

Radio

- *La Marche des Sciences* (sur le thème de la SF), invités Roland Lehouq et Clément Pierre - France Culture le 30 décembre 2010.