

4-1-2024

La narration transmédia : nouveau mode de narration

Dalia Ahmed METAWE

Professeur adjoint Département de français Faculté des lettres- Université de Menoufia

Follow this and additional works at: <https://jfa.cu.edu.eg/journal>



Part of the [French and Francophone Language and Literature Commons](#)

Recommended Citation

METAWE, Dalia Ahmed (2024) "La narration transmédia : nouveau mode de narration," *Journal of the Faculty of Arts (JFA)*: Vol. 84: Iss. 2, Article 8.

DOI: 10.21608/jarts.2024.243724.1411

Available at: <https://jfa.cu.edu.eg/journal/vol84/iss2/8>

This Original Study is brought to you for free and open access by Journal of the Faculty of Arts (JFA). It has been accepted for inclusion in Journal of the Faculty of Arts (JFA) by an authorized editor of Journal of the Faculty of Arts (JFA).

La narration transmédia : nouveau mode de narration^(*)

Dr. Dalia Ahmed METAWE
Professeur adjoint Département de français
Faculté des lettres- Université de Menoufia

Abstract

Transmedia storytelling, also known as transmedia narrative, is a term that originated in the United States in the early 2000s. It describes the combined use of several media (Internet, television, cinema, mobile phone, radio, publishers, tablets, events, video games, etc.) to develop coherent, immersive and participatory fictional universes, called franchises. Through the study of the transmedia narrative *Le visiteur du futur* by François Descaques, this study explores how the diversity of media can be exploited to present an enriched, immersive, and participatory narrative universe, by highlighting the transmedia strategies that the producers of this universe develop through the various media platforms. We examine how this mode of narration creates a phenomenon of virality in which each media or medium of transmedia history can itself become a narrative agent, developing and enriching the work. A reflection on the impact of transmedia narration on literature and culture will also be conducted. Finally, we highlight the interactive aspect of this practice, as well as its specificity and potential to become the most widespread type of storytelling in the future.

Keywords: transmedia narration, media, transmedia strategies, transmedia narratology, interactivity.

Résumé

La narration transmédia, aussi appelée *le transmédia storytelling*, est un terme qui a vu le jour aux États-Unis au début des années 2000, connu sous le nom de *Transmedia Storytelling*. Elle décrit l'utilisation combinée de plusieurs supports (Internet, télévision, cinéma, téléphone mobile, radio, éditeurs, tablettes, événementiel, jeux vidéo, etc.) pour développer des univers fictifs cohérents, immersifs et participatifs, appelés *franchises*. À travers l'étude du récit transmédia *Le visiteur du futur* de François

(*) Bulletin of the Faculty of Arts Volume 84 Issue 4 April 2024

Descaques, ce travail explore comment la diversité des médias peut être exploitée pour présenter un univers narratif enrichi, immersif et participatif, en mettant en relief les stratégies transmédias que les producteurs de cet univers développent à travers les différentes plateformes médiatiques. Nous examinons comment ce mode de narration crée un phénomène de viralité dans lequel chaque média ou support de l'histoire transmédiatique peut lui-même devenir un agent narratif, développant et enrichissant l'œuvre. Une réflexion sur l'impact de la narration transmédia sur la littérature et la culture sera également menée. Enfin, nous soulignons l'aspect interactif de cette pratique ainsi que sa particularité et son potentiel à devenir le type de storytelling le plus répandu à l'avenir.

Mots-clés : narration transmédia, supports, stratégies transmédias, narratologie transmédiatique, interactivité.

المستخلص باللغة العربية:

السرد القصصي عبر الوسائط الإعلامية المتعددة: نمط جديد للسرد

السرد القصصي عبر الوسائط الإعلامية المتعددة هو مصطلح ظهر في الولايات المتحدة الأمريكية في بداية العقد الأول من القرن الحادي والعشرين، وهو شكل جديد من السرد يتميز بالاستخدام المشترك للوسائط الإعلامية المتعددة مثل (الإنترنت والتلفزيون والسينما والهاتف المحمول والراديو ودور النشر والأجهزة اللوحية والفعاليات وألعاب الفيديو وما إلى ذلك) لتطوير عالم خيالي مترابط ومستفيض وتشاركي.

من خلال دراسة قصة "رائر المستقبل" لفرانسوا ديكراك، نعرض في هذا العمل كيف يمكن استغلال تنوع الوسائط الإعلامية لتقديم عالم سردي ثري ومستفيض وتشاركي، مع تسليط الضوء على استراتيجيات العرض عبر الوسائط المتعددة التي يستخدمها المطورون لهذا المحتوى القصصي. ندرس أيضا كيف يمكن أن يصبح كل وسيط من الوسائط الإعلامية عاملاً سردياً كاملاً في حد ذاته يطور الرواية و يثريها ويعمل علي انتشارها انتشاراً واسعاً. سنناقش أهمية السرد القصصي عبر الوسائط الإعلامية بالنسبة للأدب ولثقافة. يبرز هذا العمل أيضا البعد التفاعلي لهذا النمط الجديد من السرد، بالإضافة إلى خصوصيته وإمكانية أن يصبح واحد من أكثر أنواع السرد القصص انتشاراً في المستقبل.

الكلمات المفتاحية: السرد القصصي عبر الوسائط الإعلامية المتعددة، وسائط إعلامية، استراتيجيات العرض عبر الوسائط الإعلامية، تقنية السرد عبر الوسائط، التفاعلية

Introduction

La *narration transmédia*, également appelée *transmédia storytelling*, est un concept qui a émergé aux États-Unis au début des années 2000 et connu sous le nom de *Transmedia Storytelling*. Selon P. Messien (2014), il s'agit d'un nouveau moyen de raconter des histoires qui se caractérise par l'emploi combiné de plusieurs supports tels qu'Internet, la télévision, le cinéma, les téléphones mobiles, la radio, les éditeurs, les tablettes, les événementiels et les jeux vidéo, entre autres. L'objectif est de créer des univers fictionnels cohérents, immersifs et participatifs, appelés *franchises*, afin d'impliquer les spectateurs et les utilisateurs dans la narration. Ce mode progresse en grande partie grâce aux technologies numériques, qui créent un nouvel environnement médiatique, facilitant la production et la diffusion de contenus variés sur divers médias. Cela comprend la conception de vidéo, la reproduction, la duplication et la réutilisation, entre autres. De plus, l'immense popularité d'Internet et la connexion constante aux réseaux sociaux permettent à ce style de narration de proliférer.

Par ailleurs, la diversité des médias ouvre de nouveaux horizons pour réinventer le contenu narratif, permettant la création de contenus riches qui se déploient à travers différents médias, élargissant ainsi leurs possibilités de diffusion auprès d'un public plus large. Cette pluralité crée également de nouvelles esthétiques issues de la convergence des médias, offrant au grand public non seulement de nouvelles expériences d'usage et de pratique, mais aussi de nouveaux canaux d'interaction avec les créateurs d'œuvres transmédias. Les expansions médiatiques du storytelling sont donc considérées par les promoteurs de ce domaine comme la future forme de narration numérique en raison de leur originalité, de leur diversité et de leur fréquence.

Ce nouveau mode de narration transmédia soulève de nombreuses questions théoriques, notamment narratologiques et pragmatiques. À travers l'étude du récit transmédia *Le Visiteur du Futur* de François Descraques, ce travail explore comment la diversité des médias peut être exploitée pour présenter un univers narratif enrichi, immersif et participatif, en mettant en relief les stratégies transmédias que les producteurs de cet univers développent à travers les différentes plateformes médiatiques. Nous examinons comment ce mode de narration génère un phénomène de viralité dans lequel chaque média

ou support de l'histoire transmédiée peut lui-même devenir un agent narratif, développant et enrichissant l'œuvre. Une réflexion sur l'impact de la narration transmédia sur la littérature et la culture sera également menée. Enfin, nous soulignons l'aspect interactif de cette pratique ainsi que sa particularité et son potentiel à devenir le type de storytelling le plus répandu à l'avenir.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, clarifions d'abord la relation entre *narration*, *média* et *transmédia*, et distinguons ce qu'est la *narration transmédia*.

I. La narration transmédia : qu'est-ce que c'est ?

Au plan de l'étymologie, d'après le *Dictionnaire Larousse* en ligne, la *narration* est l'acte de relater une histoire, de développer des séries de faits et d'actions sous une forme littéraire. Le vocable *transmédia* désigne qu'il existe une unité dépassant (trans) le *média*. Le terme latin *trans* signifie « opposé ou bien de l'autre côté ». Quant à la notion *média*, elle est la forme plurielle du vocable latin *medium*, venu de l'adjectif *medius*, qui signifie « milieu ou moyen », au sens de « moyens de diffuser ou d'échanger des informations » (*Le GDT*)¹. En d'autres termes, *média* est les différentes sources qui peuvent diffuser des informations, des idées et du divertissement à un large public, telles que les publications, la télévision, la radio, l'Internet, les réseaux sociaux et d'autres plateformes de communication.

Le concept de narration transmédia trouve ses racines dans des pratiques et des formes de narration plus anciennes. On peut remonter aux anciennes épopées orales qui étaient transmises par les poètes mémorisateurs dans la Grèce antique. Ces récits se propageaient à travers différentes performances et s'étendaient à travers différentes plateformes, telles que la poésie, le théâtre et la musique. Rubino (2018) met en évidence que depuis l'Antiquité, les mythes ont été représentés à travers plusieurs formes artistiques comme la sculpture, la peinture, les arts décoratifs, les mosaïques, les poteries décorées et même les vitraux. Il ajoute qu'un exemple notable dans l'histoire plus récente est celui de Sherlock Holmes. Le célèbre détective des livres d'Arthur Conan Doyle a été approprié par d'autres auteurs (intertextualité) avant d'être adapté au cinéma dès 1900. Certaines caractéristiques emblématiques du

personnage sont issues de ces adaptations, notamment la célèbre phrase "Élémentaire, mon cher Watson", qui provient du livre *Retour de Sherlock Holmes* écrit par Basil Dean en 1929, mais qui n'apparaît pas dans l'œuvre originale. Rubino note également qu'en 1966, Dick Higgins, dans son livre intitulé *Statement of Intermedia*, souligne que l'intermédiaire offre une ouverture à la créativité qui va au-delà des restrictions d'un domaine artistique spécifique. À partir des années 1970 et 1980, les artistes en avance dans le domaine de l'Art télématique ont expérimenté la narration collective en mélangeant les précurseurs des réseaux contemporains. Ils ont ainsi créé des perspectives et des théories critiques sur ce qui deviendrait ultérieurement le transmédia.

Cependant, le terme spécifique de *narration transmédia* et sa popularisation en tant que concept distinct sont relativement récents. Le *Transmédia* tire notamment son inspiration des ARG (Alternate Reality Games)². Ces jeux en réalité alternée entretiennent intentionnellement l'ambiguïté entre fiction et réalité, entre perceptions *in-game* et *hors-jeu*. Le concept de transmédia a émergé de manière significative en 1991, sous la plume de la chercheuse américaine en cinéma Marsha Kinder. En 2003, Henry Jenkins³ a proposé, dans un article intitulé *Transmedia Storytelling*, paru dans la *Technology Review*, une définition de la narration transmédia, après avoir examiné les dispositifs numériques et non numériques sur lesquels se développe l'histoire complexe de la trilogie cinématographique *Matrix* qui représente, selon lui, un excellent laboratoire d'innovation en termes de narration étendu, engageante et immersive. D'après Jenkins, la narration transmédia consiste à répartir les éléments d'une histoire sur différentes plateformes médiatiques afin d'offrir une expérience de divertissement coordonnée et cohérente. L'objectif est que chaque média contribue de manière unique au développement de l'histoire, créant ainsi une expérience plus riche et immersive pour le public (cité par Bourdaa, 2013 :7).

La narration transmédia est donc un processus qui vise à unifier les différents médias pour raconter une histoire de manière plus complète et captivante. Les récits transmédiés circulent sur plusieurs

médias. Chaque version médiatique apporte une contribution unique à l'histoire globale, offrant aux publics différents points d'accès au monde fictif de l'histoire. Ainsi, Jenkins affirme en 2006 dans son ouvrage intitulé *Convergence Culture* que les téléspectateurs sont immergés dans l'univers fictionnel à travers plusieurs points d'entrée, leur fournissant une expérience d'histoire entièrement coordonnée et complète (*Ibid.*, p. 13). Il souligne que ce nouveau mode de narration s'appuie sur une nouvelle esthétique née de la convergence des médias, considérée comme la relation du contenu entre les plateformes médiatiques et l'intention de créer les chemins que le public devrait emprunter à partir de différentes plateformes (*Economy-pedia*, economy-pedia.com/11034050-transmedia-narrative).

Depuis, de nouvelles définitions de la narration transmédia ont été élaborées et développées par plusieurs chercheurs de divers domaines, incorporant des éléments de pensée et de terminologies distincts et complémentaires en vue de conceptualiser cette pratique. Ces extensions démontrent à la fois la diversité des méthodes et le fait que la narration à travers les média n'est pas seulement une pratique, mais aussi une conceptualisation en expérimentation (voir, entre autres, Christy Dena, 2009 ; Franck Rose, 2011 ; Laurie Schmitt, 2015 ; M.-L. Rayan, 2017 ; S. Patron, 2018 ; Jeff Gomez, 2019). Le concept de narration transmédia s'applique actuellement à l'art, à la communication, au journalisme, à l'éducation, aux projets civiques et récréatifs.

Ce concept touche de très près les œuvres numériques et devient les dernières années le mode de narration le plus fréquent. Elle permet de développer un univers enrichi, cohérent et immersif, et d'offrir une expérience de narration nouvelle en multipliant les supports, comme le montre la figure (1).



Fig. (1)

Les récits transmédiatiques se présentent donc comme une forme narrative étendue, disponible dans une variété de médias adaptés. A. Goudmand et R. Baroni (2019) mettent en évidence que chaque support utilisé, en raison de ses capacités techniques, de ses caractéristiques et de son objectif spécifique, donne des indications sur la médialité⁴ du récit transmédia. Cette approche permet de distinguer les différents contenus narratifs accessibles au grand public et détermine leur capacité et leur niveau d'interaction. Chaque média employé développe une variété de contenus autonomes qui offrent constamment aux spectateurs de nouvelles histoires et des ajouts à leurs mondes préférés. Le monde narratif augmenté est donc le même, mais l'histoire et la plateforme sont variés. Par conséquent, les différents contenus fictifs de cet univers sur les divers médias peuvent être explorés et appréhendés séparément, donnant ainsi aux usagers la possibilité d'entrer dans l'histoire en utilisant plusieurs points d'entrée, à travers par exemple un personnage, un événement ou un lieu particulier.

Le transmédia storytelling se distingue donc de la narration traditionnelle par la multiplicité des versions médiatiques et la complexité ainsi que la profondeur du monde fictif qu'il diffuse. Mentionnons la série la plus connue *Star Wars* : on avait d'abord 3 films, puis 6, ensuite 9, des séries animées, des romans, des bandes dessinées, des jeux vidéo, des costumes pour enfants, des T-shirts, des figurines, des mondes virtuels, et plus de 35000 fanfictions⁵ disponibles sur *fanfiction.com*⁶. Mais aussi l'univers d'*Harry Potter*, *Matrix*, la trilogie *Millenium*, les sagas *Twilight*, *Hunger*

Games et la trilogie américano-néo-zélandaise *Le Seigneur des Anneaux*, qui répandent leur influence au-delà des romans originaux.

Dans le monde francophone, de nombreux projets transmédiés ont vu le jour et su utiliser les stratégies transmédia à leur avantage tels que *Le Visiteur du Futur*, *Hello Geekette*, *Flander's Company* ou la fiction *Noob*. En prenant le récit transmédia *Le Visiteur du Futur* comme exemple, nous examinons comment l'univers narratif de cette histoire évolue à travers différents médias et comment il exploite les ressources particulières des supports dans lequel il s'inscrit afin d'actualiser des variations narratives illimitées dans des formes spécifiques. Nous mettons en relief les stratégies transmédia mises en œuvre et les formats de narration utilisés dans sa diffusion.

II. Le Visiteur du Futur

François Descraques⁷, l'un des pionniers du transmédia en France, est le créateur et scénariste de la célèbre web-série française *Le Visiteur du Futur*. Cette web-série est une comédie de science-fiction qui est lancée pour la première fois le 26 avril 2009 sur le site de vidéos en ligne *Dailymotion*, avant de passer sur *NoLife* et *YouTube* (figure 2). Comportant 4 saisons (57 épisodes de 2 à 28 minutes), elle s'achève en 2014. Réalisée d'abord par François Descraques lui-même, puis par Ankama Productions et France Télévision, *Le Visiteur du Futur* a rencontré un grand succès, créant une communauté de fans rarement vue en France qui compte actuellement plus de 52 millions de vues. Grâce à la création de cette web-série, François Descraques commence à se faire un nom.

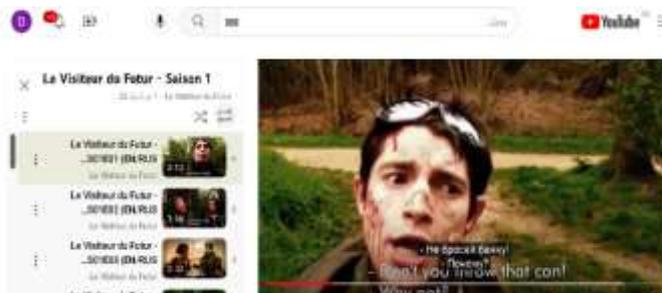


Fig. (2) : capture d'écran de la web-série *Le Visiteur du Futur* sur *YouTube*

L'histoire raconte la vie de Raph (Raphaël Descraques), un jeune homme calme et paisible. Un jour de 2009, il se promenait avec Tim et Leo, ses deux amis, lorsqu'une étrange figure sanglante (Florent Dorin) apparut comme par magie devant lui, grâce à un bracelet magique. Prétendant venir du futur, il l'est averti à plusieurs reprises que ses actions, notamment les plus insignifiantes, pourraient avoir des conséquences catastrophiques dans un avenir lointain. Après plusieurs intrusions du Visiteur dans la vie de Raph, il a subi à l'intervention de deux personnages étranges qui se font appeler la *Brigade Temporelle*. Ainsi, Raph rencontre Mattéo, l'agent qui traque les visiteurs, et Judith, sa patronne. Leur but est de révéler les intentions du mystérieux visiteur qui paraît au premier coup d'œil agir à la légère.

Chaque épisode de cette web-série propose souvent une histoire autonome, tout en contribuant à l'intrigue globale qui se développe au fil des saisons. L'intrigue est complexe et bien pensée, avec des rebondissements, des voyages temporels et des mystères à résoudre. Elle tourne essentiellement autour du Visiteur, ce voyageur temporel excentrique, drôle et parfois maladroit, d'origine inconnue. Arrivé de Paris en 2550, il voyage dans le temps et revient souvent à Paris au début du XXI^e siècle en vue d'éviter une catastrophe nucléaire mondiale. Les événements sont centrés sur la vie de Raph et ses aventures avec le Visiteur du futur, cette créature qui, tout au long de la série, ne le laissera jamais en paix. Chaque personnage apporte sa propre dynamique à l'histoire. On trouve de nombreuses catastrophes, d'effets papillons⁸ et de paradoxes temporels.

Les dialogues dans la série sont généralement vifs, pleins d'humour et riches en références geek⁹. Ils regorgent de jeux de mots, de clins d'œil aux films, séries, jeux vidéo et autres éléments de la culture populaire, ce qui ajoute à l'aspect divertissant de la série. Ces nombreuses références à la culture geek et populaire enchantent les fans et créent un sentiment d'appartenance à une communauté. Les dialogues souvent punchy et les situations loufoques contribuent à instaurer une atmosphère légère et décalée. Grâce au concept de voyage dans le temps, la série explore différents décors et époques, offrant ainsi

une grande diversité visuelle. Cette web-série parvient habilement à combiner science-fiction et comédie, créant ainsi un univers divertissant et humoristique.

La série a été réalisée avec un budget limité et s'appuie sur des effets spéciaux relativement simples. Cependant, cela lui confère un charme particulier en renforçant l'idée qu'elle est le fruit d'une passion et d'une créativité indépendantes. Elle adopte une esthétique DIY (Do It Yourself). L'interaction avec sa communauté de fans est l'une des principales qualités de la série. François Descraques et son équipe ont toujours encouragé les retours des spectateurs et ont inclus certains fans dans la création du contenu, ce qui a stimulé l'engagement et l'attachement à l'univers du *Visiteur du Futur*. Ces caractéristiques ont contribué à faire de cette web-série une création artistique appréciée, créant une véritable communauté de fans enthousiastes autour d'elle. Le rôle des médias dans la popularité de *Le Visiteur du Futur* est essentiel.

Le 13 juin 2013, entre les deux premières saisons de la série, parue aux éditions Ankama la BD titrée *Le Visiteur du Futur : L'Élu des Dieux* (figure 3). Cette bande dessinée a été écrite par François Descraques, mise en images par le dessinateur Gosh et colorisée par Stéphane Richard. Des extraits de cette BD ont été exposés à *Japan Expo/Comic Con 2012*.



Fig. (3) : La fiche de l'album *Le visiteur du futur: L'Élu des Dieux*
 Cette BD qui peut être lue de manière autonome, présente une histoire inédite dans la continuité de la web-série. Le Visiteur est contrarié par le refus de Raph de l'aider, donc il décide de former une nouvelle équipe pour accomplir des missions et sauver le monde. Cependant, les choses prennent une tournure inattendue.

Cette BD est une série incroyablement amusante où tout est abordé avec humour. Le scénario est vraiment comique et l'ambiance

est tellement drôle et divertissante. Les mouvements et les expressions faciales des personnages sont vraiment hilarants. Dans l'ensemble, la BD peut sembler un peu plus légère en termes d'intrigue, mais cette légèreté correspond parfaitement au ton de l'original, enchantant les fans et incitant ceux qui ne connaissent pas la série à la découvrir. Dans les illustrations, Gosh représente le protagoniste principal comme un homme à tout faire qui a du mal à se fixer. Son style est à la fois minutieux et caricatural, tout en préservant l'essence de l'histoire originale (figure 4).



Fig. (4) : copie d'écran de la BD

Après avoir terminé la réalisation de la saison 4 de la web-série, Slimane-Baptiste Berhoun écrit le reste de la série sous la forme d'un roman numérique en 5 tomes, sous la direction de François Descraques. Le livre *La Meute* a été publié au format ebook le 18 février 2015 par l'éditeur Bragelonne (figure 5). Plus tard, le roman a connu sa première publication en version papier le 19 juin 2015 grâce à l'éditeur Milady. En 2022, il a été réédité pour accompagner la sortie du film *Le Visiteur du Futur*. Ce roman, bréquel de la web-série, provoque des faits antérieurs à cette œuvre en révélant principalement des informations et des mystères sur le passé du Visiteur, ce mystérieux voyageur temporel qui essaye de sauver la planète.



Fig. (5) : La fiche du roman numérique *La Meute*

Ce roman s'inscrit parfaitement dans la continuité de la web-série, avec de nombreuses références populaires mais moins de voyages dans le temps. Il explore la jeunesse du Visiteur et répond à toutes les questions non résolues après la conclusion de la web-série : Qui est véritablement le Visiteur ? Quel est son vécu ? Comment est-il devenu cet être étrange et insaisissable ? Qu'en est-il de l'Autre Monde dont il prétend être originaire, et existe-t-il réellement ?

Le style d'écriture de ce roman est à la fois original et rafraîchissant, avec une simplicité proche de l'oralité. Il conserve une certaine maladresse qui rappelle le charme des débuts de la série et ne dérange pas les fans déjà séduits par cet univers. L'humour est toujours présent, mais l'intrigue prend un ton plus sombre tout en gardant une légèreté particulière. L'histoire devient très visuelle, permettant facilement d'imaginer les acteurs prononcer chaque réplique. On a l'impression d'assister aux scènes directement devant nos yeux. Le style de l'auteur se rapproche davantage de celui d'un scénariste que d'un romancier, préservant ainsi le charme si particulier de la série. Il démontre la maîtrise de Berhoun de l'univers fictif et des personnages, ainsi que son immense talent. La lecture de ce roman offre une expérience immersive similaire au visionnage de la série. *La Meute* ouvre ainsi une nouvelle porte d'entrée dans cet univers narratif étendu. Il n'est pas nécessaire pour le lecteur d'avoir préalablement visionné la web-série ou lu les bandes dessinées afin de comprendre et apprécier cette histoire.

En 2016, suite à l'univers transmédia du récit *Le Visiteur du Futur*, naît un spin-off sous forme de manga publié par les éditions Ankama. Intitulée *Le Visiteur du Futur : La Brigade temporelle* et scénarisée par le talentueux François Descraques, cette série de *manfra* (manga français) est magnifiquement illustrée par Guillaume Lapeyre et Alexandre Desmassias. Elle compte 3 tomes au total. La version intégrale est publiée le 2 septembre 2022 (figure 6).



Fig. (6) : La fiche du manfra *Le Visiteur du Futur : La Brigade temporelle*

Les événements de ce manga n'ont pas de rapports avec le Visiteur éponyme de la série d'origine. Ils racontent l'histoire de Louise, une jeune fille intelligente mais impulsive, qui a subi un accident de voiture frôlant la mort. Une étrange Brigade sauve cette fille et la nomme comme nouveau membre de la *Brigade Temporelle*, chargée de prévenir les personnes malveillantes de s'immiscer dans l'Histoire. Louise découvre une opportunité exceptionnelle de vivre une aventure incroyable au centre d'un événement historique majeur. Pendant ce temps, une agence de voyages dirigée par le mafieux sans scrupules *Métronome* propose à ses clients fortunés des visites historiques. Dans ce manga, le protagoniste principal est Louise, accompagnée de Mattéo, Constance, Michel, Richard, Ben, Jessica et K-Stafolte.

Les illustrations de Guillaume Lapeyre et Alexandre Desmassias dans ce manfra se distinguent par leur qualité et leur niveau de détail remarquables. Les personnages sont dotés d'une expressivité captivante, avec des traits bien définis et des proportions diverses. Les décors sont également minutieusement travaillés, qu'il s'agisse d'environnements futuristes, de scènes d'action palpitantes ou de lieux historiques pittoresques. La palette de couleurs utilisée dans ce manga est pleine de variété et d'énergie. Des teintes vives et éclatantes sont souvent présentes pour attirer l'attention et amplifier l'ambiance dynamique de l'histoire. Tout comme dans la web-série d'origine, l'humour prend une place essentielle dans ce manfra.

Les dialogues, les situations comiques et les références humoristiques contribuent à instaurer une atmosphère drôle et divertissante. Ce manga est réputé pour ses nombreux clins d'œil à la

culture populaire, notamment aux films, aux séries télévisées, aux jeux vidéo et à d'autres œuvres de science-fiction. Ces références ludiques ajoutent une dimension amusante à l'histoire et rendent hommage à l'univers geek. Dans l'ensemble, le style de *Le Visiteur du Futur : La Brigade temporelle* est visuellement attrayant, empreint de détails et de couleurs, le tout saupoudré de l'humour qui a fait la renommée de cette franchise. Les fans de cet univers adorent ce manga, c'est un vrai délice et un complément fantastique à la web-série¹⁰.

La production de différentes versions de cette histoire à travers divers médias crée un phénomène de viralité, permettant à ce monde narratif de se répandre de manière imprévisible. Il est important de rappeler que la diffusion de l'univers narratif du *Visiteur du Futur* a débuté en 2009 avec une web-série de vidéos, initialement produite par François Descraques lui-même, puis par *Ankama Productions* et *France Télévisions*. Depuis lors, Descraques a créé d'autres formats plus longs, ainsi que des bandes dessinées, des mangas et même un roman-feuilleton. Par conséquent, l'adaptation au cinéma est apparue comme une suite naturelle de cette évolution.

Selon Laurent Schenck (2022), après la quatrième saison de la web-série, Descraques a manifesté son souhait de réaliser un film qui étendrait l'intrigue du *Visiteur du Futur*. En 2022, Descraques a révélé qu'il avait consacré près de sept ans à trouver la meilleure approche pour amener cette histoire sur grand écran. Il explique qu'il avait besoin d'une histoire qui poursuivrait ce qu'ils avaient créé au cours de plusieurs saisons et qui captiverait à la fois les fans et le grand public dans un format de long métrage. L'objectif du créateur de cet univers était de présenter un film qui puisse être apprécié non seulement par les fans de la web-série, mais par tout le monde. Ainsi, le film donne une nouvelle dimension à l'histoire et offre un nouveau point d'entrée dans la continuité de l'histoire originale.

Depuis 2014, selon F. Descraques, ils ont entamé le processus d'écriture des scénarios. Mathilde Fontaine (2022) souligne qu'au début Descraques rencontrait des difficultés car il était tellement immergé dans la série qu'il écrivait des versions qui mettaient trop l'accent sur la continuité, comme s'il s'agissait de la partie 5. Il a dû prendre du recul

et envisager une approche différente. Descraques a décidé de ne pas placer Raph au centre de l'histoire. Cela l'a libéré et lui a permis de trouver une nouvelle entrée, avec de nouveaux personnages : le duo Gilbert et Alice, interprétés par Arnaud Ducret et Enya Baroux.

En Avril 2022, la première affiche du film a été dévoilée avec un nouveau synopsis : « 2555. Dans un futur dévasté, l'apocalypse menace la Terre. Le dernier espoir repose sur un homme capable de voyager dans le temps. Sa mission : retourner dans le passé et changer le cours des événements. Mais la Brigade Temporelle, une police du temps, le traque à chaque époque. Débute alors une course contre la montre pour le Visiteur du Futur » (Vincent Formica, 2022). Le long-métrage parlait de catastrophes et de conflits générationnelles.

Très attendue par une importante communauté de fans de science-fiction, la sortie du film *Le visiteur du Futur* le 7 septembre 2022 marque la rentrée cinéma de la saison avec un grand succès. C'est un film original de science-fiction au style unique qui mêle science-fiction, comédie et drame. Le film a été salué par les critiques qui ont exprimé leur appréciation pour l'idée que les Français pourraient présenter des films de science-fiction, genre cinématographique typiquement américain. N. Buytaers (2022) valorise la qualité du film en le décrivant comme une fusion habile de comédie, de fantastique et de science-fiction, agrémentée d'effets spéciaux époustouflants. Il souligne également un aspect remarquable, à savoir que malgré son origine française, le film parvient à capturer l'essence des films de genre typiquement américain. Cela démontre la capacité des Français à produire des films équivalents en termes de qualité à ceux des États-Unis dans ce genre cinématographique.

Dans ce film, le protagoniste principal (le Visiteur), toujours campé par Florent Dorin, est entouré des acteurs de la web-série : les youtubeurs connus Raphaël Descraques, Ludovik, Slimane-Batiste Berhoun ; mais aussi, Vincent Tirel, Mathieu Poggi et Simon Astier. D'autres nouveaux acteurs ont rejoint également les folles aventures du Visiteur tels qu'Arnaud Ducret, Enya Baroux, Assa Sylla et Lénie Cherino. Les célèbres vidéastes McFly et Carlito ont joué des rôles de scientifiques. Le film a été réalisé dans la région Grand Est de

la France, dans des conditions propices à la créativité artistique et cinématographique, avec certaines scènes tournées dans la métropole de Nancy au printemps 2021.

Avec la création de nouveaux rôles, l'univers narratif de l'histoire est augmenté en présentant plus de lieux, d'intrigues et d'aventures. L'histoire se dessine peu à peu et nous plonge au cœur d'un multivers entre deux époque et deux temporalités : un futur dystopique et post-apocalyptique, et le présent terre-à-terre de Raph. Avec un format de 1h42, le film offre des effets spéciaux agréables et satisfaisants. La sélection de la bande-son est très soignée, en s'inspirant de celle de la web-série, y compris les thèmes d'ouverture et de clôture. Malgré un budget limité de 4 millions d'euros, les costumes sont réalisés avec minutie. En ce qui concerne la réalisation, elle adopte une approche classique. Elle demeure fidèle à l'esprit de la web-série, avec des plans principalement rapprochés et des décors largement identiques à ceux utilisés précédemment. De plus, on trouve une grande diversité de plans, incluant des panoramas grandioses et des plans généraux. François Descraques, véritable passionné de cinéma, a su mettre en valeur l'intrigue originale et présenter un film inédit pour offrir une expérience cinématographique exceptionnelle et inéluctable :

« L'ensemble du film et l'histoire se tient fidèle à ses racines, Le Visiteur du futur plaide finalement à travers son enrobage de SF pour une meilleure prise de conscience. De fait, le tandem Alice/Gilbert, primordial en l'espèce, cristallise parfaitement la justesse du long-métrage dans son jeu d'équilibriste avisé : bien entendu, de menues ficelles mettent en lumière des coutures déjà vu mais on passe outre. Et un rythme juste et l'écriture maîtrisée de cette joyeuse galerie concourent à en atténuer les désagréments. Même les clins d'œil et références, assez rares en réalité, lesquels confinent souvent aux rires francs de surcroît tout public. Reste une conclusion commode, où tout le monde y gagne sans (trop) y perdre : c'est en cela que Le Visiteur du futur, peut-être paradoxalement bridé par ses nouveaux moyens, s'en tient à une formule sans éclats, là où il aurait pu véritablement

bouleverser un visionnage plaisant mais non exaltant » (Benito, 2022).

En poursuivant la diffusion et la commercialisation de cet univers narratif fantastique, le studio transmédia Ankama propose également une gamme de textiles (des sacs, des sweat-shirts, des t-shirts, etc.) et des produits divers (des mugs, des tote-bags, des casquettes, etc.) au logo de cet univers, ainsi que du jeu de société (figure 7).

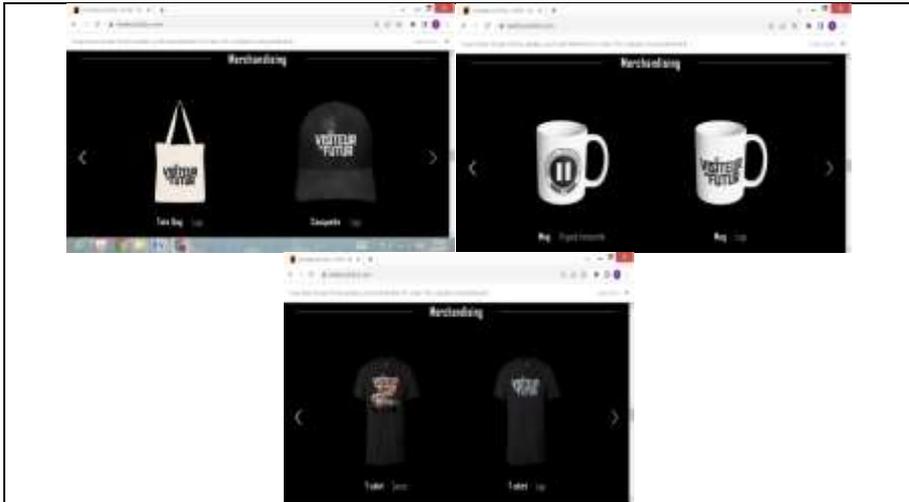


Fig. (7) : Des produits divers au logo du récit

Grâce à son site web officiel www.levisiteurdufutur.com et à sa présence sur les réseaux sociaux (Facebook, Twitter, etc.), *Le Visiteur du Futur* fidélise un grand public qui attend sans patience des nouveautés de ce récit transmédia adoré par des milliers de fans.

Les diffuseurs de ce monde narratif utilisent certainement l'une des meilleures stratégies transmédiatiques possibles pour multiplier le déroulement narratif de cet univers éclaté sur différents canaux. Sur chaque support, de nouvelles intrigues scénarisées, basées particulièrement sur des personnages secondaires, se diffusent, mais aussi de nouvelles aventures et événements inédits. Le développement de ce récit transmédia paraît aussi interminable que sa commercialisation, ce qui témoigne de l'efficacité et du succès de ces stratégies transmédiatiques. Ainsi, grâce à la diversité des médias, on développe différents axes de narration autour d'un même univers. Il ne s'agit donc pas d'adapter une narration d'un support à l'autre, mais

on profite de chaque média pour toucher de nouvelles cibles en vue d'explorer un univers fictif au maximum.

Selon Mélanie Bourdaa (2012), dans cette perspective, la narration transmédia peut être considérée comme une forme d'extension de la narration, qu'elle qualifie de « narration augmentée ». Les différents contenus indépendants se répondent et forment un tout, à l'instar des pièces d'un puzzle. La possibilité d'ajouter des contenus narratifs à ces récits est toujours ouverte en créant un phénomène de viralité. Dans ce cas, le multimédia n'est pas, en effet, un prétexte pour que le contenu devienne viral, mais chaque média ou support de l'histoire transmédiée constitue un agent narratif à part entière, permettant à l'histoire de se développer dans l'harmonisation et la cohérence. Ainsi, quel que soit le support ou le média, la narration transmédia est caractérisée par la cohérence et l'unicité de l'intrigue à travers les différents médias. Par ailleurs, le choix et l'action de l'utilisateur-joueur sur un média auront un impact sur l'histoire globale qui se déroule sur les autres. Par conséquent, les informations collectées sur un média sont utiles sur les autres¹¹.

III. L'impact de la narration transmédia sur la littérature et la culture

La narration transmédia joue un rôle crucial dans la littérature et la culture, ayant un impact majeur. Dans ce domaine, la création d'histoires n'est ni statique ni figée, mais plutôt un processus évolutif qui se déploie à travers des extensions et des reconstructions narratives successives durant tout le processus de création et de réception. Comme le souligne Valérie Morignat (2012), c'est un *work-in-progress*. Selon elle, la narration transmédia tire parti des différents médias en offrant des perspectives complémentaires sur l'histoire et la diffusion de contenus distincts. Chaque média contribue à la création d'un univers riche, cohérent, immersif et participatif. La pluralité des versions médiatiques et la profondeur narrative qui en résultent confèrent à la narration transmédia une singularité par rapport aux méthodes de narration traditionnelles. Cette approche enrichit continuellement la littérature en proposant d'innombrables variations d'univers narratifs, permettant ainsi de traiter des histoires complexes et de créer une fiction

holistique qui transcende la réalité. Morignat affirme que dans cet environnement numérique, l'histoire n'est plus simplement le fruit d'un écrivain, mais plutôt le fruit d'une communauté de fans qui interagit à l'échelle du monde réel.

Sur le plan théorique, l'approche transmédiatique du storytelling a un impact significatif sur l'analyse narrative et stylistique en élargissant les perspectives et les dimensions à prendre en considération lors de l'analyse d'une histoire. Pour A. Goudmand et R. Cayatte (2020), la variété de supports sémiotiques et techniques nécessite une approche d'analyse complexe et interdisciplinaire. Par conséquent, les théories narratives ont tendance à s'éloigner des approches mono-médiales pour traiter de la culture médiatique et des possibilités d'Internet et de la technologie numérique. De plus, selon eux, cette approche cherche à se débarrasser de concepts traditionnels de la narratologie et à se concentrer sur la fiction qui déploie ses récits sur divers médias, faisant partie de l'un des objets culturels les plus consommés de notre époque. Au fil de ces mutations narratives et technologiques, comme l'indique F. Favard (2020), la notion de narrativité et la définition même du récit sont remises en cause.

À cet égard, les avantages heuristiques des approches comparatives de reconstruction de récits et d'univers fictionnels dans différents médias permettent d'une part de garder à l'esprit les nouveaux usages sociaux et culturels et les nouvelles applications techniques, mais d'autre part d'approfondir la compréhension globale de la narration. J.-N. Thon (2016) reconnaît que la culture médiatique actuelle est largement caractérisée par des histoires racontées à travers différents médias, et que l'analyse de leurs ressemblances et différences peut faciliter l'explication des adaptations intermédiales et des franchises de divertissement. Cela peut également aider à mieux comprendre la forme et la fonction de la création narrative à travers les médias et comment chaque média contribue à l'ensemble de l'expérience narrative. Par conséquent, selon Thon, les études médiatiques nécessitent une narratologie transmédiatique approfondie.

Pour sa part, R. Baroni (2017 :174) souligne que l'étude de la transférabilité des concepts de la narratologie dans divers médias

permettra non seulement de mieux comprendre comment chaque support influence la représentation des récits, mais aussi, d'accroître notre connaissance de ce qui est commun à tous les récits, quels que soient leur forme. Ainsi, Baroni et Goudmand (2019) mettent en évidence le rôle de la narratologie transmédiatique qui est d'identifier les constantes du récit : à titre d'exemple, les principes qui régissent la création de l'univers narratif d'un récit, la façon dont une série de nœuds et de solutions ponctue la temporalité d'un récit, ou encore la manière dont un récit, construit des perspectives, détermine différents types de postures immersives. Il est également important de considérer comment les histoires exploitent les ressources spécifiques du support pour mettre en œuvre ces invariants de manière spécifique.

De plus, le transmédia storytelling facilite la convergence des médias car le monde fictif global s'enrichit de récits indépendants et complémentaires basés sur les caractéristiques esthétiques et l'utilisation spécifiques de chaque support. Ces expériences multimédiatiques répondent aux enjeux d'individualisation de l'usage, de la pratique et de répartition du public de nouvelles générations. Ainsi, selon le média, différents niveaux de lecture sont combinés avec différents degrés de participation, ce qui multiplie l'angle de réception. La narration transmédia s'adresse ainsi à de publics divers de différentes tranches d'âge plutôt qu'un public spécifique. Cette pratique favorise ainsi l'émergence d'une culture participative mondiale, que Valérie Morignat (2012) appelle *la fan culture*, et d'une puissante addiction associée au désir d'explorer de nouveaux développements. Ces aspects renforcent assurément le potentiel de la narration transmédia pour devenir le type de narration le plus courant à l'avenir.

IV. L'interactivité de la narration transmédia

L'un des objectifs de la création du récit transmédia est de susciter la participation, l'engagement et le suivi des spectateurs. Des récits transmédiatiques comme *Le Visiteur du Futur* continuent d'engager le public qui plonge dans l'univers narratif dans les moindres détails. Poussé par l'envie de s'immerger dans la découverte de mondes fictifs, le lecteur accède à son monde préféré à travers une variété de médias,

notamment des livres, des jeux-vidéos, des bande-dessinées, des séries télévisées, des films, des sites web, des réseaux sociaux, contribuant à étendre son influence au delà des romans d'origine. La spécificité technique de chaque média donne au public la possibilité de s'approprier et de se réapproprier son univers préféré selon son goût et ses préférences. Cela crée une expérience immersive et interactive pour le public, qui peut explorer et participer à l'univers de l'histoire de différentes manières.

Notons que différentes histoires sont développées à travers des formats médiatiques, diffusant un contenu unique pour chaque support, mais une exigence importante est que ce contenu soit lié les uns aux autres par une synchronie narrative. Cette pratique de narration transmédia, notamment les univers très populaires, ravit les *fanboys* (le public des univers narratifs) qui investissent du temps et de la participation pour obtenir une expérience plus significative et plus profonde. Par le biais d'interactions sociales et culturelles liées aux plateformes médiatiques, le public joue un rôle prépondérant dans l'épanouissement de ce nouveau mode de narration. La logique immersive de la stratégie transmédia met donc les récepteurs et les fans au cœur des dispositifs. Grâce aux nouvelles TIC et aux médias interactifs, cette expérimentation riche de divertissement cherche à s'engager plus activement et plus profondément avec le public cible.

Cependant, selon Jenkins (2006), cette participation n'est pas entièrement prévisible car elle permet à l'utilisateur de voir comment l'univers évolue selon des directions dans lesquelles les formes mises en place par les fans-participants ne sont pas forcément les mêmes que celles créées par les auteurs et producteurs. Notons que la fanfiction illustre cette perspective en la traitant comme une expression naturelle du besoin de narration transmédia : aucun média centré sur leurs mondes fictifs préférés n'a été proposé, mais les fanboys ont créé ces médias eux-mêmes. Ils se livrent à des activités intellectuelles et créatives, fournissant constamment des contenus narratifs aux franchises. C'est Internet qui a indéniablement popularisé la fanfiction et a encouragé certains producteurs à adopter la narration transmédia.

Les créateurs de ces univers transmédia cherchent souvent à générer une communauté participative autour de ces contenus transmédia. En exploitant le pouvoir lié au web social, ils augmentent l'implication du public cible (fans et spectateurs) dans les histoires transmédias et répondent à son attente en faisant vivre leurs univers sur les blogs, les réseaux sociaux, etc., notamment à travers les personnages et les éléments narratifs de ces histoires. Dans ce cas, la valeur est transférée des contenus transmédias aux relations interactives entretenues avec les mêmes contenus. Les fans seront directement impliqués. Ils interagissent avec l'univers fictif, offrant de nouveaux « rabbit hole »¹² et devenant simultanément producteurs et consommateurs.

Les blogs et autres wikis en sont les meilleurs exemples car ils offrent de nombreuses possibilités d'interaction, et la façon d'interagir avec l'histoire est laissée à la perception et à la créativité des fans-spectateurs qui peuvent partager, adapter, transformer le contenu (en tout ou en partie), en créer de nouveaux mondes à partir de mondes existants, participer à des conversations communes (principe de performance selon Jenkins)¹³. Ce qui est très intéressant, comme le souligne M. Bourdaa (2012), c'est que les spectateurs-fans poussent toujours plus loin la création de leurs performances et offrent à la communauté des fans des dispositifs transmédias totalement immersifs pour qu'ils puissent s'amuser davantage ensemble. Cette dimension participative, créative et immersive est essentielle au succès des expériences transmédias.

Conclusion

La narration transmédia est l'art de créer des univers narratifs étendus dispersés sur différents supports médiatiques. Cette pratique distingue les contenus développés (fiction, documentaires, produits de divertissement, des franchises, etc.) et les possibilités d'interaction selon les particularités de chaque support, en proposant aux spectateurs différents points d'accès dans le monde de la fiction. Chaque média, apportant sa propre contribution riche et autonome à l'histoire transmédiée, imprime une expérience unique et indépendante des autres.

La diversité des supports permet aux producteurs de narration transmédia de développer différents axes narratifs autour d'un même

univers. Il ne s'agit donc pas d'adapter les récits d'un média à l'autre, mais plutôt d'utiliser chaque média pour atteindre de nouveaux objectifs afin de maximiser l'exploration de l'univers narratif et d'offrir aux récepteurs de nouvelles expériences d'usage et de pratique, mais aussi de nouveaux canaux d'interaction entre les créateurs d'œuvres transmédias et les passionnés de leurs univers.

Les choix et les actions du public dans un média affecteront l'histoire globale présentée dans d'autres médias, autrement dit, les informations recueillies sur un support sont utilisées sur un autre. La narration transmédia produit un monde narratif réel dont ses composants se partagent facilement. Elle offre une diversité d'approches cohérente (plates-formes, genres et tempos), facilement adoptable par les utilisateurs-joueurs. Ces variations forment un univers narratif transmédiatique étendu, complet et complexe qui dépasse de loin l'univers narratif originel. Ce nouveau mode de narration suscite la participation, l'engagement et le suivi du public. Cette dimension interactive, participative, immersive et créative est essentielle au succès des expériences transmédias.

La narration transmédia enrichit constamment la littérature par des variations illimitées des univers narratifs, permettant d'aborder des narrations complexes et de produire une fiction complète dans laquelle la part de la réalité est difficilement accessible. Cette approche transmédiatique du storytelling enrichit l'analyse narrative et stylistique en élargissant son champ d'investigation et en intégrant les dimensions multimédias, l'interaction du public et les aspects participative de l'expérience narrative.

Grâce à la narration transmédia, on découvre de nouvelles stratégies pour engager les publics-fans et une nouvelle écriture créative adaptée à tous les supports. Les synergies entre la narration augmentée et la logique immersive présentent donc une toute nouvelle architecture de développement des franchises dans l'industrie créative. La narration transmédia, par sa créativité et son originalité, s'éloigne des conceptions canoniques de la narratologie classique. Ces mutations narratives et technologiques mettent en

question la notion de narrativité ainsi que le concept et la définition même du récit.

D'autre part, ce nouveau mode de narration augmentée facilite la convergence des médias car les mondes fictionnels continuent de s'enrichir avec des récits indépendants et complémentaires, construits spécifiquement selon les caractéristiques esthétiques et les utilisations propres à chaque média. Cette pratique favorise également l'émergence d'une culture participative mondiale, appelée *la fan culture* ainsi qu'une forte dépendance qui découle du désir d'explorer de nouveaux développements et de nouvelles évolutions.

Le transmédia est aujourd'hui largement impliqué dans notre vie quotidienne. Le concept de narration transmédia est actuellement utilisé dans divers secteurs tels que l'art, la communication, le journalisme, le divertissement, l'éducation, la citoyenneté, etc. Ce domaine d'étude est encore relativement nouveau et en pleine émergence. Par conséquent, il faut d'autres travaux complémentaires pour étudier comment les histoires exploitent les ressources spécifiques de chaque support en mettant en relief la spécificité et la diversité des stratégies transmédiées.

Notas:

- 1 Voir « média » dans *GDT (Le Grand Dictionnaire terminologique)*, Office québécois de la langue française. En ligne : <https://gdt.oqlf.gouv.qc.ca>. Consulté le 17-2-2023 à 22 :20.
- 2 Les jeux en réalité alternée (ARG) sont un (jeu, souvent composé d'énigmes à résoudre ou de chasses au trésor, qui utilise la réalité -mails, téléphone, sites Internet, réseaux sociaux...- pour transmettre son histoire), voir « Le "transmédia storytelling" : inventer des expériences immersives ! » (Juin 2014).
- 3 Il est spécialiste américain des médias et professeur de communication, de cinématographie et de journalisme à l'Université de Californie du Sud (USC).
- 4 M.-L. Rayan (2012 :3) définit la « médialité » comme « *la manière dont un récit est conditionné par le média au sein duquel il prend forme* », voir Rémi Cayatte et Anaïs Goudmand (2020).
- 5 La fanfiction ou fanfic (parfois écrite fan-fiction), est une histoire que certains fans écrivent pour développer, modifier ou même transformer complètement un produit médiatique qu'ils aiment, qu'il s'agisse d'un roman, d'une bande dessinée, d'une série télévisée, d'un film, d'un jeu vidéo ou même une célébrité. La fanfiction reprend, en les développant de manière différente, les thèmes classiques du scénario original. Les fans peuvent continuer l'histoire, révéler ses origines, voire combler des lacunes dans le scénario. Pour plus d'informations, voir Sébastien François (Mars 2010).
- 6 Pour plus d'informations sur la narration transmédia *Star Wars*, voir l'étude de Christophe Neumann (2013).
- 7 Réalisateur, scénariste, producteur, acteur et écrivain, né le 10 février 1985 à Marseille, François Descaques écrit et produit de la fiction dans une variété de médias, y compris le cinéma (longs-métrages), la télévision (séries télévisées, publicités), la littérature (romans, BD et mangas) et Internet (web-séries, courts-métrages, podcasts, feuilleton sur Twitter). Il est le créateur du collectif et de la société de productions Frenchnerd, un site sur lequel F. Descaques diffuse des web-séries autoproduites et des courts-métrages tels que *Le grand débat*, *Scred TV*, *J'ai jamais su dire non*, *Le visiteur du futur...* Voir Philippe Guedj (15 février 2011).
- 8 « Effets papillons » est une expression venue de l'anglais "butterfly effect" tirée de la conférence d'Edward Lorenz. L'effet papillon est obtenu par une séquence d'événements qui se succèdent et dont les précédents influencent ce qui se passe ensuite. On commence donc par un événement banal au début de la chaîne et on termine par quelque chose de catastrophique (ou du moins très différent du premier). Voir *Lintern@ute*, dictionnaire français en ligne. Consulté le 5-2-2023 à 12 :00.
- 9 La « culture geek » est un terme utilisé pour décrire l'engouement et la passion pour la technologie, les jeux vidéo, les films, les séries télévisées, les bandes dessinées, les jeux de rôle et autres éléments de la culture populaire. Les geeks sont souvent considérés comme des amateurs enthousiastes et experts dans ces domaines. Ils aiment explorer et se plonger dans des univers imaginaires,

participer à des conventions et des événements dédiés à leurs intérêts, et échanger avec d'autres passionnés. Pour plus d'informations, voir, <https://www.theologeek.ch/2018/12/23/quest-ce-que-la-culture-geek/> consulté le 22-11-2023 à 13:30.

- 10 Voir, <https://www.ankama-shop.com/fr/manga/3604-le-visiteur-du-futur-brigade-temporelle-integrale-descraques-desmassias-lapeyre.html>. Consulté le 29-1-2023 à 11 :00.
- 11 Voir, « Le "transmédia storytelling" » sur <http://businessaffinites.raidghost.com>. Consulté le 12-2-2023 à 12 :10.
- 12 Cette expression évoque la nouvelle de Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland*. Elle est couramment utilisée dans la terminologie des Jeux de Réalité Alternative pour qualifier le piège par lequel le public est capturé dans la fiction.
- 13 Pour plus d'informations sur les sept principes du récit transmédia selon H. Jenkins, voir « Le récit transmédia » sur <https://economy-pedia.com/11034050-transmedia-narrative>. Consulté le 2-1-2023 à 12:30.

Bibliographie:**I. Corpus**

DESCRAQUES, François. (2009-2022). *Le Visiteur du Futur*. Récit transmédia. Site web officiel : www.levisiteurdefutur.com. Consulté le 8-11-2022 à 10:30.

II. Ouvrages et articles consacrés à la narration transmédia

BAHUAUD, Myriam. (2013). « Transmédia storytelling : quand l'histoire se conçoit et se construit comme une licence ». *Le transmédia storytelling entre stratégie de licence et marketing*. *Terminal*, 112 | 2013. En ligne :

<https://journals.openedition.org/terminal/552>. Consulté le 30-11-2022 à 10:00.

BARONI, Raphaël. (2017). « Pour une narratologie transmédiée ». *Poétique*. 2017/2. N° 182, pp. 155-175. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-poetique-2017-2-page-155.htm>. Consulté le 1-2-2023 à 11:20.

BARONI, Raphaël & GOUDMAND, Anaïs. (21 mars 2019). « Narratologie transmédiée / Transmedial Narratology ». *Glossaire du RéNaF*. En ligne : <https://wp.unil.ch/narratologie/2019/03/narratologie-transmediale-transmedial-narratology/>. Consulté le 4-3-2023 à 9:45.

BOURDAA, Mélanie. (13 juin 2012). « Le transmédia : entre narration augmentée et logiques immersives ». *La revue des médias. Qu'est-ce que le transmédia?* En ligne : <https://larevuedesmedias.ina.fr/le-transmedia-entre-narration-augmentee-et-logiques-immersives>. Consulté le 2-3-2023 à 18:34.

BOURDAA, Mélanie. (2013). « Le transmédia storytelling ». *Terminal*. N° 112. En ligne : <https://journals.openedition.org/terminal/447#ftn1>. Consulté le 12-2-2023 à 20:55.

-
- BUSINESS AFFINITES. (Juin 2014). « Le "transmédia storytelling" : inventer des expériences immersives ! ». *Business affinités : de nouveaux horizons stratégiques*. En ligne
<http://businessaffinites.raidghost.com/html/transmedia-storytelling-inventer-experiences-immersives.html>. Consulté le 12-2-2023 à 12:10.
- CAYATTE, Rémi, & GOUDMAND, Anaïs. (2020) « Approches transmédiales du récit dans les fictions contemporaines ». *Cahiers de Narratologie*. N° 37 | 2020. En ligne : <https://doi.org/10.4000/narratologie.10392>. Consulté le 18-4-2023 à 16:02.
- COLLARD, Anne-Sophie, & COLLIGNON, Stéphane (eds.). (2020). *Le transmédia, ses contours et ses enjeux*. P. U. de Namur. Namur. En ligne
https://www.academia.edu/44701210/Le_transm%C3%A9dia_ses_contours_et_ses_enjeux. Consulté le 27-4-2023 à 14 :22.
- ECONOMY-PEDIA. « Récit transmédia - Qu'est-ce que c'est, définition et concept ». En ligne : <https://economy-pedia.com/11034050-transmedia-narrative>. Consulté le 2-2-2023 à 12 :30.
- FAVARD, Florent. (11 Avril 2020). « Le transmédia storytelling est-il soluble dans la narratologie ? ». *QUESTIONS DE RECHERCHE. Les Cahiers de la SFSIC*. Collection 12-Varia. En ligne : <http://cahiers.sfsic.org/sfsic/index.php?id=404> . Consulté le 6-5-2023 à 12:23.
- JENKINS, Henry. (2006). « La licorne origami contre-attaque. Réflexions plus poussées sur le transmédia storytelling ». *Le transmédia storytelling* [Traduction Mélanie Bourdaa]. *Terminal*. N°112, 2013. P.13. En ligne: <https://journals.openedition.org/terminal/447>. Consulté le 1-2-2023 à 16:36.
- KINDER, Marsha. (1991). *Playing with Power in Movies, Television and video Games: From Muppet Babies to*

Teenage Mutant Ninja Turtles. University of California Press. Californie.

KRIM, Sandra. (01 Février 2022). « Célébrer le temps long : la quintessence du storytelling transmédia ». *Luxury Tribune*. En ligne : <https://www.luxurytribune.com/celebrer-le-temps-long-la-quintessence-du-storytelling-transmedia>. Consulté le 30-6-2023 à 20:30.

MESSIEN, Pierrick. (29 janvier 2014). « Qu'est-ce que la narration transmédia ? ». *Le souffle numérique*. En ligne : <https://lesoufflenumerique.com/2014/01/29/quest-ce-que-la-narration-transmedia-12/>. Consulté le 5-3-2023 à 10 :30.

MORIGNAT, Valérie. (Septembre 2012). « La révolution numérique ». *Observatoire Numérique*. MCF, Expert-Conseil-ITB Transmedia Consulting. En ligne : www.transmedia-consulting.com. Consulté le 7-6-2023 à 10:27.

PGA. (2019). « Jeff Gomez on transmedia producing ». En ligne : https://www.producersguild.org/general/custom.asp?page=jeff_gomez. Consulté le 19-6-2023 à 13:40.

RUBINO. (14 mars 2018). « Qu'est-ce que la narration transmédia ? ». *La fonderie numérique*. En ligne :

fonderie-
infocom.net/blognumerique/index.php/2018/03/14/quest-ce-que-la-narration-transmedia/. Consulté le 22-11-2023 à 13 :20.

RYAN, Marie-Laure. (2012). « Narration in various media ». *The Living Handbook of Narratology*. En ligne: <https://www-archiv.fdm.uni-hamburg.de/lhn/node/53.html>. Consulté le 17-5-2023 à 10:30.

RYAN, Marie-Laure. (2017). « Le transmédia storytelling comme pratique narrative », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*. En ligne : <http://journals.openedition.org/rfsic/2548>. Consulté le 4-4-2023 à 12:00

ROSE, Frank. (2011). *The art of immersion. How the digital generation is remaking Hollywood, Madison Avenue and*

the way we tell stories. W.W. Norton. En ligne: <file:///C:/TheArtofImmersion-Introduction.pdf>. Consulté le 19-5-2023 à 12:44.

SCHMITT, Laurie. (2015). « Le « transmédia », un « label » promotionnel des industries culturelles toujours en cours d'expérimentation ». *GRESEC | Les enjeux de l'information et de la communication* ». 2015/1. N°16/1. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-lacommunication-2015-1-page-5.htm>. Consulté le 27-5-2023 à 22:30.

THON, Jan-Noël. (2016). *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture. Frontiers of Narrative*. Lincoln: University of Nebraska Press. En ligne: [10.2307/j.ctt1d8h8vn](https://doi.org/10.2307/j.ctt1d8h8vn). Consulté le 1-7-2023 à 21:54.

WUYCKENS, Géraldine. (Septembre 2016). « Le transmédia comme stratégie mainstream ». *Média animation*. En ligne : <https://media-animation.be/Le-transmedia-comme-strategie-mainstream.html>. Consulté le 30-1-2023 à 9:30.

III. Thèses de doctorat et mémoires consacrées au transmédia et à la culture numérique

CEYLAN, Sibel. (15 déc. 2011). *La narration transmédia: les enjeux d'une nouvelle expérience créative*. Mémoire de fin d'étude, sous la direction d'Eric Leguay. UFR philosophie, Université Paris Sorbonne. En ligne : <https://fr.slideshare.net/CybelleCeylan/la-narration-transmedia-les-enjeux-dune-nouvelle-experience-crative-sibel-ceylan>. Consulté le 4-3-2023 à 8:00.

DENA, Christy. (2009) *Transmedia practice: theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments*. Thèse de doctorat, sous la direction de Gerard Goggin. École des lettres, des arts et des médias. Département des médias et des communications. Université de Sydney, Australie. En ligne : <https://cirtet->

transdisciplinarity.org/biblio/biblio_pdf/Christy_DeanTran
sm.pdf. Consulté le 19-2-2023 à 11:23.

FRANÇOIS, Sébastien. (Mars 2010). *Appropriations et transpositions amateurs des mass-médias sur Internet Deux études de cas : les fanfictions et les vidéos amateurs*. Thèse de doctorat en sociologie. Sous la direction de Dominique Pasquier. TELECOM ParisTech. En ligne : <https://perso.telecom-paristech.fr/maitre/recherche/rapports-Fondation-fev-2011/francois/document-miparcours-francois.pdf>. Consulté le 7-3-2023 à 11:00.

NEUMANN, Christophe. (2013). *Transmédia qui règne sur les mondes fictifs ?* Mastère international en management multimédia sous la direction d'Anthony mesure. Campus fonderie de l'image. En ligne : <http://cneumann.fr/fichiers/transmedia-qui-regne-sur-les-mondes-fictifs.pdf>. Consulté le 13-2-2023 à 11:30.

IV. Articles consacrés au récit transmédia *Le Visiteur du Futur*

BENITO, G. (11 sep. 2022). « Le visiteur du futur ». *ALLOCINÉ*. En ligne : <https://www.allocine.fr/film/fichefilm-268603/critiques/spectateurs/>. Consulté le 19-2-2023 à 14:55.

BUYTAERS, Nicolas. (7 sep. 2022). « Le visiteur du futur, un film pop-corn aux multiples références SF des plus divertissants et « made in France » ». *RTBF.BE*. En ligne : <https://www.rtf.be/article/le-visiteur-du-futur-un-film-pop-corn-aux-multiples-references-sf-des-plus-divertissants-et-made-in-france-11061797>. Consulté le 15-4-2023 à 16 :23.

FONTAINE, Mathilde. (7 sept. 2022). « Le Visiteur du futur : faut-il avoir vu la web-série avant le film ? ». *ALLOCINÉ*. En ligne : https://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18713637.html. Consulté le 16-5-2023 à 11:38.

FORMICA, Vincent. (26 avril 2022). « Le Visiteur du futur : François Descaques dévoile d'alléchantes premières images ». *ALLOCINÉ*. En ligne :

https://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18709160.html. Consulté le 14-7-2023 à 13:38.

GUEDJ, Philippe. (15 Février 2011). « François Descraques : interview du créateur du visiteur du futur ». *Daily Mars*. En ligne: <https://dailymars.net/francois-descraques-interview-du-createur-du-visiteur-du-futur/>. Consulté le 1-2-2023 à 20:02.

SCHENCK, Laurent. (9 sept. 2022). « Le Visiteur du futur au cinéma : 5 choses à savoir sur la comédie SF made in France ». *ALLOCINÉ*. En ligne :

<https://www.allocine.fr/diaporamas/cinema/diaporama-18713533/>. Consulté le 15-1-2023 à 23:45.

V. Dictionnaires

Grand Dictionnaire Terminologique (GDT). Office québécois de la langue française. En ligne :

<https://gdt.oqlf.gouv.qc.ca>. Consulté le 17-2-2023 à 22:20.

Larousse en ligne : **Error! Hyperlink reference not valid.** à 12:10.

Lintern@ute. Dictionnaire en ligne : <https://www.linternaute.fr>. Consulté le 5-2-2023 à 12 :00.