

**Dispositifs transmédiatiques, convergences
et publics : construire et penser les
relations entre médias**

Laurent Di Filippo

Centre de recherche sur les médiations, Université de Lorraine
Nordistik, Universität Basel
Ernestine, Dept R&D
laurent@di-filippo.fr

Émilie Landais

Centre de recherche sur les médiations, Université de Lorraine
landais.emilie@gmail.com

L'évolution constante du paysage médiatique, qu'Arjun Appadurai (1996 : 73-74) nommait les « médiascapes », invite les chercheurs à repenser sans cesse les changements de société sous différents angles, qu'ils soient culturels, sociaux, économiques ou historiques. Ces dernières années ont vu émerger un intérêt croissant pour ce que certains chercheurs appellent le *transmedia* et les phénomènes de convergence, une tendance marquée notamment par les travaux d'Henry Jenkins (2004, 2006), dont l'un des ouvrages majeurs a été traduit en français, sous le titre *La culture de la convergence* (2013a)¹. C'est dans ce contexte que les membres de l'association des jeunes chercheurs du CREM ont décidé d'organiser, les 24 et 25 mai 2012, un colloque sur le thème « Dispositifs transmédiatiques, convergences et constructions des publics ». Depuis cet événement, d'autres publications sur ces thématiques ont vu le jour, en langue anglaise comme en langue française². Les organisateurs avaient pour ambition de soumettre à l'analyse scientifique certaines évolutions récentes de la société, mais aussi de participer aux questionnements du Centre de recherche sur les médiations sur la notion de « public ». Cette notion, pour laquelle l'intérêt scientifique n'est pas récent, reste centrale pour comprendre les transformations du paysage médiatique. Les phénomènes humains, la place des acteurs et la définition de leurs rôles dans l'organisation sociale issue de la sphère des médias, sont en effet au cœur des interrogations sur le *transmedia* et la convergence.

Cependant, les études sur ces thématiques se sont multipliées et un flou sémantique s'est en partie installé suite aux usages qui ont été faits de ces termes ou de termes proches. Il faut donc rester vigilant quant à leur réappropriation dans les différents travaux scientifiques, car ils semblent parfois faire double emploi avec des concepts déjà existants ou avec d'autres notions utilisées dans le cadre de l'étude des

¹ Grâce à l'outil *Google Books Ngram Viewer*, il est possible de constater que le terme « transmedia » était déjà apparu brièvement au début du XX^e siècle, mais qu'il ne s'installe durablement qu'à partir des années 1960, avant de connaître une croissance exponentielle à partir des années 2000. Ainsi, contrairement aux affirmations de Sébastien Denis (2015 : 12), Marisha Kinder n'est pas la première à utiliser le terme en 1991, loin de là. Accès : https://books.google.com/ngrams/graph?content=transmedia&year_start=1800&year_end=2015&corpus=15&smoothing=3&share=&direct_url=t1%3B%2Ctransmedia%3B%2Cc0. Consulté le 13/02/15.

² Voir par exemple en anglais les travaux sur les mondes imaginaires et la narration (Wolf, 2012 ; Ryan, Thon, 2014 ; Alber, Hansen, 2014) et en français sur le *transmedia* (Bourdaa, 2013 ; Cailler, Denis, Sapiega ; 2015).

industries culturelles ou créatives. Cela n'est pas sans soulever quelques problèmes de définition. De plus, certaines recherches rencontrées dans les *Media Studies* anglo-saxonnes méritent d'être approfondies afin de mieux cerner leur portée, leur applicabilité et l'élargissement de leurs réflexions à d'autres domaines. En arrière-fond des conceptions relatives à l'étude des médias, se trouvent des idées sous-jacentes pouvant être rattachées à des problèmes d'ordre plus général. Ici, nous souhaitons les inscrire au cœur de problématiques anthropologiques, sociologiques et communicationnelles. C'est pourquoi, dans un premier temps, nous reviendrons sur les questions liées à la convergence et au *transmedia* afin, dans un second temps, d'ouvrir ces questionnements aux horizons proposés dans cet ouvrage.

Existe-t-il une culture de la convergence ?

Les développements des technologies numériques, dans lesquelles certains voient une « révolution » (Chantepie, Le Diberder, 2005 : 8), ont été orientés dans le sens de l'interopérabilité interprétée comme une « mise en résonance » (*ibid.* : 9). Ce fait a été également pris en considération au niveau européen, puisque l'Union européenne (UE) reconnaît la convergence comme « la possibilité pour différentes plateformes de porter des types de services similaires, ou d'être rassemblées sur les appareils des consommateurs, tels que les téléphones, les télévisions ou les ordinateurs personnels » (Ludes, 2008 : 9). Le terme « convergence » fait alors référence à l'idée d'une mise en relation d'éléments autrefois disparates par le truchement des technologies. Le discours sur la convergence évoque un effort volontaire de mise en relation de composantes de la vie quotidienne, qui provoque des changements socio-culturels profonds : « La convergence a conduit à cette *perméabilité* nouvelle entre les couches, transformant en profondeur l'économie des secteurs, particulièrement celui de l'audiovisuel. De nouvelles possibilités de création et de captation de valeur, mais aussi de destruction de valeur, voient le jour » (Gabszewicz, Sonnac, 2006 : 8).

Pour sa part, Henry Jenkins a voulu voir dans ces phénomènes de convergence plus que la simple conséquence d'un développement technologique. En premier lieu, il s'agit pour lui d'un changement culturel complet qui encourage les consommateurs à « chercher des informations nouvelles et à faire des connexions entre des contenus

de médias dispersés » (Jenkins, 2006 : 3). Ce sont donc les acteurs, et non plus seulement les technologies, qui sont remis au centre de la réflexion. Sa conception de la convergence s'appuie sur les travaux pionniers de Sola Pool qui, plutôt qu'une révolution, envisageait la convergence comme une période de transition prolongée (*ibid.* : 10-11). Pour ce dernier, il fallait y voir une volonté ou un effort de rassemblement toujours en train de se faire plutôt que l'atteinte d'une unité ou d'une stabilité totale.

Peu avant la parution de son ouvrage, Henry Jenkins (2004 : 34) définissait la convergence comme prenant place « dans le même appareil... au sein de la même franchise... au sein de la même entreprise... dans le cerveau des usagers... dans des communautés de fans [*fandom*] »³. Tel qu'il l'utilise, le terme renvoie à plusieurs dimensions des phénomènes étudiés, puisqu'il met côte à côte des opérations techniques, des opérations marketing, des processus sociaux et des processus cognitifs. Ceci entraîne un certain flou dans la définition de cette notion et conduit à d'importantes difficultés pour en faire un concept opératoire pour la recherche en sciences de l'homme et de la société (SHS). Mais, « l'objectif visé est de saisir les nouvelles passerelles qui se forment entre les médias et entre les producteurs et les usagers alors que les frontières semblent s'effacer entre ces derniers, au profit d'une vision plus contestée et plus ludique du monde » (Maigret, 2013 : 6). On peut donc observer deux perspectives importantes dans l'approche d'Henry Jenkins. Premièrement, il met en avant le rapprochement entre différentes productions médiatiques au sein des industries créatives, sans forcément différencier contenu et contenant, ni véritablement interroger le fait qu'une telle distinction soit pertinente. Or, on pourrait lui opposer l'idée d'Arjun Appadurai (2005 : 72-73) qui distingue les « technoscapes » des « mediascapes » comme différentes dimensions des « mondes imaginés ». Deuxièmement, il insiste sur l'importance de la culture participative et les rapprochements entre producteurs et consommateurs de médias. Les deux tendances se rejoignent lorsque les productions des publics apportent une valeur ajoutée à un ensemble par la production de contenus sur divers supports qui sont mis à la disposition de la communauté des

³ « *Convergence is taking place within the same appliances . . . within the same franchise . . . within the same company . . . within the brain of the consumer . . . and within the same fandom* », notre traduction.

consommateurs, comme dans le cas des *fan fictions*. On conviendra qu'il n'y a pas véritablement de valeur ajoutée pour la communauté si une production n'est pas partagée. Les figures du consommateur et de l'acteur participatif sont donc centrales dans ces travaux et cela conduit à des interrogations sur les notions de producteurs, de publics, de consommateurs, d'usagers et d'autres termes désignant un certain type de relation que les acteurs peuvent entretenir avec les productions médiatiques. Dans la lignée des études de réception liées à la tradition anglo-saxonne, il s'agit en effet, d'interroger une forme d'organisation de l'espace social, de distribution des rôles dans le paysage médiatique et des transformations qui en découlent, bien que certains chercheurs adoptant une posture critique y voient « un mythe dont ont besoin les acteurs économiques du Web collaboratif afin de générer de la valeur » (Bouquillion, Matthews, 2010 : 82).

Éric Maigret (2013 : 5) considère le livre d'Henry Jenkins comme « peut-être l'ouvrage le plus important consacré aux transformations de la culture à l'âge du numérique » et reconnaît l'importance d'internet qui semble radicaliser ces phénomènes. Mais il signale très justement le fait que les travaux de l'auteur américain s'inscrivent dans le cadre d'une « économie politique de la communication » (*ibid.* : 12). Cependant, notons que Henry Jenkins (2004 : 41-42), à l'instar de son collègue Mark Deuze (2007 : 259), admet qu'il essaie de déterminer les changements de société à venir et dit vouloir influencer les décisions des acteurs industriels et politiques en la matière. Il faut donc rester prudent avec ce type de travaux qui sont souvent une projection d'évolutions de société que certains chercheurs-acteurs s'emploient à promouvoir. Si l'on peut concéder aux disciplines économiques, politiques ou de management, liées aux médias, quelques apports enrichissant à la problématique de la convergence, il est alors nécessaire de recontextualiser ces derniers afin de les utiliser dans une perspective analytique compréhensive, qui ne soit pas tournée directement vers la recherche-action et qui n'ait pas de vocation critique, comme c'est souvent le cas en économie des médias.

Une première lacune renvoie à une difficulté inhérente à l'analyse des médias lorsqu'on souhaite les traiter sous l'angle culturel : sur quelle définition de la culture doit-on s'appuyer ? Traiter de la culture sous l'angle de ce qu'on appelle les œuvres de l'esprit, que cela se fasse dans le cadre d'une analyse de la culture populaire, de la culture

de masse, ou des « médiacultures », renvoie toujours aux questions de domination, de résistance, de pouvoir et à une approche critique ou contre-critique. Il s'agit souvent d'un renversement de perspective. Or, emprunter aux travaux de Michel de Certeau ou d'Edgar Morin ne suffit pas à se trouver dans une définition anthropologique de la culture telle que celle proposée par Edward B. Tylor. Dans une perspective anthropologique, « la culture, au sens holiste du terme, est constituée de tous les éléments, tant matériels que symboliques, qui lient une communauté » (Rasse, 2013 : 11). Michel de Certeau (1980), dans *L'Invention du quotidien*, répond aux problématiques de son époque et aux théories de chercheurs tels que Pierre Bourdieu et Michel Foucault. Les perspectives d'Henry Jenkins ont évolué au fil des années, passant d'une vision de la résistance des publics où la « variabilité des lectures » était valorisée, à des travaux où les stratégies des entreprises médiatiques tiennent une place importante (Maigret, 2013 : 11-12). Mais les questions qu'il aborde restent celles de la domination/coopération pour tenter de déterminer qui décide du sens à donner aux textes. Cependant, comme le rappelait Jean-Pierre Esquenazi (2006 : 10) en traitant de la question des publics, « la signification n'est pas quelque chose qui se décrète » et « le processus de construction de sens dépend donc d'une sorte de rencontre entre des produits et des publics, des contextes médiatiques et des contextes sociaux ». L'étude de ces phénomènes ne doit donc pas être unilatérale, mais menée sur plusieurs fronts. Ces questions peuvent alors renvoyer aux réflexions sur les dispositifs, comme révélateurs du pouvoir à travers la construction de différents savoirs. Nous y reviendrons.

Une autre idée de la culture se retrouve chez Howard S. Becker (1999 : 31) pour qui « les individus ne cessent de créer la culture ». Dans ce cas, les changements interviennent continuellement, de manière plus ou moins importante et perceptible. Néanmoins, et contrairement à ce que l'on pourrait croire, cette idée s'articule difficilement avec celle de la convergence comme étant un *cultural shift*, qui en anglais renvoie à l'idée d'un glissement aboutissant à un remplacement ou à l'idée de renversement, prenant place entre deux moments fixes et ayant lieu à un moment donné, même si on le considère sur un temps plus long et comme une transition. En effet, si l'on admet que la culture change continuellement, on ne peut tenir le discours d'un « avant-convergence », où les médias étaient bien séparés les uns des autres, et d'un « après-convergence », où ces

derniers seront rassemblés. On s'intéressera plutôt à la manière dont les individus établissent des rapports entre des manifestations culturelles variées, ou à la question de la reconnaissance et de l'appartenance d'éléments unitaires à des ensembles plus larges, c'est-à-dire à la construction de typologies ou de catégories nécessaires à l'organisation du quotidien.

La problématique change aussi si l'on considère, comme Edward Sapir (1967 : 97), que « chaque individu est donc, à la lettre, le représentant d'au moins une sous-culture, surgen de la culture collective du groupe auquel il appartient ». Cette approche rejoint celle d'Howard S. Becker (1999 : 31) pour qui « même dans les sociétés très simples, personne n'apprend tout à fait la même chose dans le champ culturel ». En choisissant ce point de vue, la question de l'imposition du sens par des instances supérieures ou celle de la résistance des publics ne se pose plus dans les mêmes termes que précédemment, puisque l'on admet que les expériences de chaque individu lui sont propres. Les problématiques s'orientent alors vers les conditions qui rendent la communication possible. Si l'on part du principe que chaque individu est différent, on place l'interrogation sur les modalités de construction d'un monde commun. L'intérêt d'étudier les phénomènes de convergence peut donc s'inscrire dans les questionnements sur la construction, le partage et la mise en commun de ressources culturelles établissant des relations entre individus. Il devient alors possible d'étudier des phénomènes en termes de flux comme le préconise Éric Maigret (2013 : 17), mais en ayant d'abord pris soin de poser les composantes nécessaires à la mise en place de ces flux, qui serviront à expliquer les relations qu'entretiennent les acteurs avec les produits médiatiques, ainsi que les relations qu'ils entretiennent entre eux. Il faudra cependant rester prudent. Vouloir « rompre avec l'essentialisme » (*ibid.* : 15), qui préside à certaines théories des médias, ne doit pas faire oublier que les productions culturelles sont des manifestations concrètes et, par-là, sensibles, de la culture ; c'est-à-dire qu'elles permettent aussi au chercheur de construire des données empiriques. Il faut veiller à ne pas tomber dans un extrême inverse qui consisterait à oublier complètement les productions et à dénier absolument toute matérialité aux médias, au profit de l'étude de ces relations ou de ces flux.

Les emprunts aux travaux d'Henry Jenkins (voir *supra*) doivent se limiter à l'étude de stratégies économiques, qui ne sont autres que des projections imaginées dans le temps visant à guider une action présente. Il s'agit de comprendre la construction d'une figure idéale du consommateur, qui, tout comme le *transmedia* n'est qu'une idéalisation de la conception de productions médiatiques. C'est d'ailleurs dans ce cadre qu'elles s'avéreront les plus pertinentes. Dans le présent volume, Julien Falgas (2015 : 165) critique l'idée de figure idéale du fan, telle qu'on la trouve dans de nombreux travaux académiques, à partir d'une analyse des pratiques des consommateurs qui met en œuvre des méthodologies croisées faites d'analyse de contenus, d'observations, d'entretiens et de questionnaires.

Des dispositifs transmédiatiques

Définitions du transmedia

Parallèlement aux questions sur la convergence qui lui servent de terreau, la notion de *transmedia* est développée pour désigner les phénomènes dont on considère qu'ils dépassent le cadre d'un média unique. Popularisé par Henry Jenkins, le terme désigne l'idée d'une réalité construite au-delà des simples supports, dans leur mise en relation, c'est-à-dire par le travail des acteurs. Dans son optique, il s'agit de comprendre comment tirer parti des processus de convergence pour enrichir les processus de narration.

Dans sa thèse consacrée aux pratiques *transmedia*, Christy Dena (2009 : 16) montre que le terme *transmedia* et ses dérivés se fondant sur la même racine (transmédialité, transmédial, associée à la narration ou aux jeux [*transmedia games/storytelling/narrative*]), ont été utilisés de manières différentes par plusieurs chercheurs en fonction de leurs disciplines et se contredisent sur certains points. Alors que pour Henry Jenkins (2006 : 98), le *transmedia* doit constituer une manière de penser la conception d'univers et de narration à travers plusieurs plateformes médiatiques, de manière complémentaire et éviter la redondance, pour Lisbeth Klastrup et Susana Tosca (2004 : 411 ; 2011 : 48 ; 2014 : 297), les « mondes transmédiaux [*transmedial worlds*] » sont des entités abstraites où l'adaptation d'œuvres antérieures servant de canon est tout à fait légitime et participe aux processus de construction de ces mondes. D'ailleurs, cette acception des mondes transmédiaux se retrouve

également chez Mark J. P. Wolf (2012 : 247). De leur côté, les chercheurs en narratologie, comme Marie-Laure Ryan ou David Hermann (2004), s'intéressent au concept de narration et se demandent comment celle-ci est influencée par les propriétés du médium, perspective qui peut être rapprochée de celle adoptée par Jesper Juul (2005 : 48) dans son étude des jeux, où il analyse les caractéristiques des jeux selon leur spécificité ou leur indépendance par rapport aux supports médiatiques. Le terme de *transmedia* peut alors aussi bien renvoyer aux questions organisationnelles comme chez Henry Jenkins, aux questions relatives aux univers fictionnels, comme chez Lisbeth Klastrup et Susana Tosca, ou aux questions de rapports entre ressources matérielles et immatérielles chez Ryan et Hermann ainsi que chez Jesper Juul. La *transmediation*, quant à elle, consiste, selon Charles Suhor, cité par Christy Dena (2009 : 19), à expliquer la traduction d'un contenu d'un système de signes à un autre. On voit donc que, selon la discipline dans laquelle le chercheur s'inscrit, l'objet qu'il étudie et la perspective de recherche qu'il poursuit, il est nécessaire pour ce dernier de procéder à un choix parmi ces multiples définitions qui ne sont pas forcément compatibles entre elles.

Pour Dominic Arsenault et Vincent Mauger (2012 : 7), « la transmédiatité peut être résumée comme étant ces dialogues entre plusieurs médias autonomes qui mènent à la dissémination du sens par leurs frictions et croisements ». L'objectif central de ces deux auteurs est de savoir si les relations que les acteurs établissent entre différents médias participent à construire un élargissement du regard et de nouvelles perspectives sur des phénomènes médiatiques donnés. Ils précisent dans leurs travaux, « que l'adjectif "transmédiatique", avec son suffixe "ique" (relatif à, propre à), sera employé pour référer à la transmédiatité. Il sera préféré au calque du mot anglais "transmédial", afin d'éviter toute confusion avec les adjectifs "médial" ou "médian" (occupant le milieu) » (*ibid.* : 7). Dans une perspective proche de celle d'Henry Jenkins, ils rappellent que « la pression en faveur des complexes transmédiatiques serait donc liée à la logique économique de la consolidation des médias. Ceci explique pourquoi la transmédiatité est souvent associée à la notion de franchise médiatique, soit une propriété intellectuelle incluant personnages, lieux fictionnels et autres marques déposées » (*ibid.* : 9). Comme chez l'auteur américain, on constate que ce sont de fortes contraintes économiques qui soutiennent l'idée de transmédiatité (Jenkins, 2006 :

106). Celles-ci se traduisent par la mise en place de dynamiques de « co-crédation » (*ibid.* : 107) pour que chaque composante de la narration transmédiate apporte une « contribution distincte et précieuse pour le tout » (*ibid.* : 97). L'accent est donc mis ici sur l'additivité des contenus. Marta Boni (2013 : 113) insiste sur le fait que cette additivité participe à constituer « le sentiment qu'il y a quelque chose de plus qu'une juxtaposition de fragments »⁴.

Peut-on parler de dispositifs transmédiateurs ?

Afin d'élargir les perspectives ouvertes dans la partie précédente et de contribuer à un débat scientifique plus général, nous avons proposé de parler de « dispositifs transmédiateurs ». Les contributeurs n'ayant finalement que peu traité de ce concept et s'étant concentrés sur ceux de « public », de « transmedia » et de « convergence », nous proposons une réflexion sur l'intégration possible de l'idée de dispositif avec les problématiques liées au transmédia.

Comme le constate Isabelle Gavillet (2010 : 12), le concept de dispositif a évolué dans la réflexion de Michel Foucault, celui-ci faisant apparaître, depuis les années 1960-1980, des néologismes tels que le « dispositif de sexualité », le « dispositif d'assujettissement », le « dispositif du contrôle de soi », tous relèvent de questions pérennes et liées à l'articulation du savoir, du pouvoir et du sujet et font de celui-ci un « concept proliférant » (*ibid.* : 11). De fait, parler de « dispositifs transmédiateurs » invite à penser le transmédia autant comme un paradigme de recherche, qui prolongerait les études sur le dispositif que comme une technique médiatique de régulation des systèmes de production. La notion de dispositif, empruntée à Michel Foucault, a fait l'objet de plusieurs travaux au sein du Centre de recherche sur les médiations⁵. Dans sa définition canonique, la plus généralement citée, le dispositif est :

⁴ « *The feeling is that there is something more than a juxtaposition of fragments* », notre traduction.

⁵ On trouvera notamment *Médias, dispositifs, médiations* (Thiéblemont-Dollet, Koukoutsaki-Monnier, 2010), *Usages et enjeux des dispositifs de médiation* (Aghababaie, Bonjour, Clerc, Rauscher, 2010), *Les dispositifs d'information et de communication. Concepts, usages et objets* (Appel, Boulanger, Massou, 2010), *Dispositifs artistiques et culturels. Création, institution, public* (Bardin, Lahuerta, Méon, 2011), *Qualifier des lieux de détention et de massacre 4. Dispositifs de médiations mémorielles* (Fleury, Walter, 2011), *Déviance et risque*

« un ensemble résolument hétérogène, comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des décisions réglementaires, des lois, des mesures administratives, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, philanthropiques, bref : du dit aussi bien que du non-dit, voilà les éléments du dispositif. Le dispositif lui-même c'est le réseau qu'on établit entre ces éléments » (Foucault, 1977 : 299).

Tel qu'il est défini ici, le dispositif est avant tout un concept pour penser les relations et les articulations pouvant venir compléter l'idée de *transmedia* pour qui l'usage, excepté dans le discours économique et le marketing, n'a bénéficié que de peu de recul réflexif. Cependant, comme le note Isabelle Gavillet (2010 : 20), sortir la définition de son contexte de formation constitue une forme d'« économie cognitive ». Elle rappelle que, chez Michel Foucault, le dispositif est un avatar du pouvoir et renvoie à une certaine vision politique de l'administration et de la société. Pour le philosophe, il désignerait, dans les années 76-77, « une technique de pouvoir en lien avec une technique de savoir » (*ibid.* : 23). Cela permet de le rattacher à l'idée de transmédia dont nous avons dit précédemment qu'elle fait référence à la dispersion de connaissances sur une variété de supports. Elle pose, en effet, la question de la répartition et de la circulation du savoir dans un domaine particulier.

Tout comme le terme de convergence, le terme de dispositif « provient du champ à vocation technique » (Charlier, Peeters, 1999 : 16), et « peut être vu comme une formation mixte, composée de symbolique *et* de technique » (*ibid.* : 17) dans laquelle les agents ont la charge de « faire *fonctionner* des ensembles organisés » (*ibid.* : 16). La notion de dispositif permet donc « une vision délibérément pragmatique du social et de la technique » (Massou, 2010 : 68) mais elle intègre également une « visée d'efficacité », puisqu'elle permet d'étudier les procédures mises en place à des fins particulières. Dans le cas de dispositifs transmédiatiques, l'orientation donnée est souvent commerciale, car « lire à travers les médias alimente la profondeur de

l'expérience qui motive une consommation supplémentaire »⁶ (Jenkins, 2006 : 98). Les propos d'Henry Jenkins soulignent ici l'enjeu marchand figurant en arrière-fond des stratégies de mise en place de dispositifs transmédiateurs. Les finalités ne sont donc pas identiques entre les producteurs pour qui ils sont des sources de gains financiers, et les usagers qui, souvent, payent leur participation aux dispositifs tout en contribuant à les alimenter par leurs propres productions de contenus. On retrouve l'idée que « le dispositif a donc une fonction stratégique dominante » (Foucault, 1977) qui renvoie à l'idée de captage de valeurs énoncée précédemment par Jean Gabszewicz et Nathalie Sonnac à propos de la convergence, et pose la question de la construction du sens comme Jean-Pierre Esquenazi.

Le dispositif a aussi vocation à « rendre compte du processus de l'organisation sociale, à un niveau global ou local » (Gavillet, 2012 : 12). Dans les recherches en sciences de l'information et de la communication (SIC), « il semble que le dispositif se définit dans une fonction de support, de balise, de cadre organisateur à l'action. Il procède essentiellement à des mises en ordre qui soutiennent l'action de l'individu, il crée des effets de signification qui procurent des ressources pour un autopilotage » (Charlier, Peeters, 1999 : 19). Comme le souligne Jean-Paul Fourmentraux (2010 : 139), « la notion de dispositif porte en elle que l'outil de communication n'est pas neutre [...] les objets cessent d'être asociaux, ils deviennent des supports, des instruments et des médiations pour l'action – engagés au même titre que les humains dans le déploiement des produits et dans le hissage des “mondes” où ils font sens et circulent ». De même, dans les productions transmédiateurs, on reconnaît une nécessité de participation active des individus et ce sont eux, qui, en naviguant entre les différents éléments, en constituent l'ensemble, reconstruisent les relations pensées en amont par les producteurs, voire, viennent eux-mêmes apporter leur contribution à l'ensemble, dans le cas de dispositifs participatifs. Violaine Appel, Hélène Boulanger et Luc Massou (2010 : 16) précisent d'ailleurs « l'intérêt d'employer la notion de dispositif pour qualifier des comportements sociaux et des formes d'organisation d'un groupe social qui ne s'appuient pas forcément sur des objets techniques, mais qui expriment pourtant des rapports de pouvoir ». Les publics y tiennent

⁶ « *Reading across the media sustains a depth of experience that motivates more consumption* », notre traduction.

donc une place importante tout comme dans certaines conceptions du dispositif :

« Les dispositifs proposent à l'utilisateur une place à laquelle celui-ci ne peut être indifférent. Leur manière d'inviter à prendre l'initiative valorise certains comportements (ils encouragent par exemple l'expression des différences individuelles). Ils attendent de l'utilisateur qu'il s'approprie les ressources mises à sa disposition pour construire un projet personnel. Cette manière de procéder, qui condamne en quelque sorte à la créativité et à la liberté, participe d'un modèle axiologique. On voit ainsi combien le mouvement d'émergence d'un outil conceptuel peut croiser le chemin d'un projet normatif » (Charlier, Peeters, 1999 : 21).

La question d'une conciliation possible entre autonomie et régulation se repose ici, question sous-jacente dans les travaux d'Henry Jenkins lorsqu'il s'attaque à la question du sens et dont la position sur le sujet a évolué au cours des années (Maigret, 2013 : 11-13). En effet, d'un côté, « le dispositif peut provoquer, voire infléchir la médiation, ce qui conduit les analyses à traduire des activités et des comportements selon des finalités voulues par les auteurs ou les responsables du dispositif, et d'un autre côté, dispositif et médiation peuvent être renvoyés l'un à l'autre pour soulever des interrogations entre ce qui est recherché et ce qui est réellement généré par le dispositif » (Rauscher, Aghababaie, 2010 : 25).

Le concept proposé par Michel Foucault pose également la question de la possibilité d'une forme de domination par des rapports de forces « en lien avec des types de savoir » (Appel, Boulanger, Massou, 2010 : 11). Cette redéfinition de l'espace social à travers la construction de catégories d'acteurs doit interroger la manière dont certains rôles leur sont attribués dans ces dispositifs et la manière dont les chercheurs s'emparent de cette question. Ainsi les termes tels que « public », « usagers », « consommateurs » ou d'autres servant à désigner les individus participant aux processus ayant cours au sein de ces dispositifs, doivent-ils eux aussi être questionnés, car ils sont porteurs de représentations particulières du rapport entre les acteurs et les productions médiatiques, spécifiques aux cadres théoriques qui les emploient et aux problématiques abordées (Patriarche, 2008 : 181). Cela permettra d'identifier les problématiques particulières qui peuvent surgir de ces conceptions, notamment leur conséquence dans

l'étude des processus de construction identitaire des acteurs, voir en proposer de nouvelles comme celle de « public d'utilisateurs » (*ibid.* : 194), puisque « c'est à la rencontre du dispositif et du récepteur que se noue la question du pouvoir et du politique, c'est-à-dire [...] dans le cadre de médiation » (Servais, 2010 : 12).

Enfin, « à l'interface critique/pratique » (*ibid.*), le dispositif est une notion de l'« entre-deux », et celui-ci « ne dissout pas les pôles, il les met en relation » (Charlier, Peeters, 1999 : 22). Michel Foucault (1977) disait vouloir étudier « la nature du lien qui peut exister entre ces éléments hétérogènes ». Ainsi, penser en termes de dispositifs permet d'étudier les relations qui se construisent et les flux qui circulent entre ses différents pôles. Cette notion permet de penser ensemble des processus dynamiques et des points d'appui fixes. Avancer l'idée de *dispositifs transmédiatiques* ne semble donc pas contradictoire ; elle peut être articulée avec les différents modes de production de sens et l'importance du contexte dans la définition d'espace partagé proposée par Roger Odin (2000 : 59-60). Jean-Pierre Esquenazi (2006 : 19), prenant position face à certains linguistes, préfère ne pas distinguer texte et contexte et parler de « configuration composée par l'objet, l'ensemble de ses modes de présentation, des prises de position qui l'accompagnent et des lieux où il est accessible ». Cette définition pourrait donc, elle aussi, être rapprochée de celle de dispositif. Nous voyons ici une première piste permettant d'élargir la discussion engagée par l'idée de *transmedia* à des problématiques plus globales.

Deux exemples de terrains d'application pour le transmedia et la convergence

Selon Henry Jenkins (2006 : 15-16), la convergence prend place dans différents domaines de la vie quotidienne où interviennent les médias, principalement dans le domaine des loisirs et de l'actualité, que nous allons présenter brièvement ici. Dans un article ultérieur (Jenkins, 2013b : 14), l'auteur souligne que la narration *transmedia* n'est qu'un exemple et qu'il faut rechercher la logique transmédiatique dans d'autres domaines. Plusieurs articles présents dans ce volume montrent qu'il est possible d'élargir les réflexions à d'autres objets, tels que les musées, les expositions ou encore l'enseignement.

L'exploitation de franchise et l'industrie du loisir

La transmédialité est intimement liée au droit de propriété intellectuelle et à l'exploitation de franchises commerciales. Bien que l'on puisse faire remonter l'histoire de l'exploitation de franchise au début du XX^e siècle, avec Lyman Frank Baum et William S. Burroughs par exemple (Wolf, 2012 : 134), les déclinaisons sous forme de produits dérivés ont évolué pour donner lieu aujourd'hui à des pratiques marketing pensées en amont de la chaîne de production. C'est pourquoi l'industrie du loisir est l'un des terrains d'application les plus courants des théories du *transmedia*. Chez Henry Jenkins et ses continuateurs, l'aspect narratif est central. Mélanie Bourdaa (2012a) le résume ainsi : « Le *Transmedia Storytelling* est une extension de la narration, ce que j'appelle une *narration augmentée* ». Le déploiement sur des supports médiatiques multiples va être pensé sur le principe de l'additivité des contenus et Henry Jenkins « rappelle l'importance de la construction d'un univers qui va permettre de mettre en place tout un processus d'extensions narratives sur plusieurs médias » (*ibid.*). Des principes de « continuité » ou de « multiplicité » « permettent de renforcer la sérialité ou de voir une franchise sous un autre angle, à travers un personnage, un événement ou un lieu particulier » (*ibid.*). Ce principe participe au « *World Making* » (Jenkins, 2006 : 115), qui consiste à construire et développer un univers en fournissant des informations à travers différents médias.

Parmi les exemples utilisés pour illustrer les travaux de certains chercheurs français, on trouve les séries télévisées. Elles peuvent être accompagnées de « webisodes » (Bourdaa, 2012b), de sites internet permettant des échanges au sein de la communauté, ou de jeux à réalité alternée (Bourdaa, 2012a ; Boni, dans ce volume). L'aspect participatif des publics est particulièrement mis en avant par ces chercheurs (Sepulchre, 2011 : 182-183), soit à travers leurs propres productions ou leurs contributions dans les espaces communautaires, soit par le fait qu'ils sont au cœur des processus de convergence. Henry Jenkins les compare à des chasseurs et des collecteurs. De son côté, Jason Mittel, « a qualifié ce phénomène de "*forensic fandom*", comparant les fans à des archéologues fouillant les médias pour reconstituer l'univers » (Bourdaa, 2012a). Cette complémentarité des ressources mises à disposition des consommateurs, qui portent à la fois les casquettes de publics, d'utilisateurs, de spectateurs, parfois de

lecteurs ou de joueurs, montre que les façons d'appréhender un monde ne donnent jamais accès à sa totalité, mais offre seulement des aperçus. Il en est de même pour notre monde, qu'on ne saisit jamais dans sa totalité, mais par morceaux que l'on associe les uns avec les autres et à partir desquels l'imaginaire permet de combler certaines parties qui ne sont pas directement accessibles à la perception sur le mode de l'« appréhension » d'Edmund Husserl (Schütz, 2009 : 60-62). Pour le cas des univers transmédiatiques, il faut alors s'interroger sur les ressources dont les individus vont effectivement se saisir, car aucun individu ne partage les mêmes expériences qu'un autre. C'est pourquoi, selon Sarah Sepulchre (2011 : 182-183), « le récit transmédiatique n'est qu'une possibilité virtuelle qui n'existe que par les actualisations individuelles, particulières et toujours incomplètes (puisqu'il est difficile de tout lire ou de tout voir) des lecteurs ».

L'actualité et le journalisme

Depuis la création de la presse, le journalisme a connu de nombreuses évolutions, qualifiées parfois de crises ou encore de mutations. L'apparition de chaque nouveau média a amené avec elle des changements dans le paysage médiatique, forçant les anciens médias à s'adapter. Ces vingt dernières années ont également apporté leur lot de bouleversements avec l'arrivée d'Internet, forçant les journaux papier à adopter des stratégies de « couplage entre support ou *cross-média* » (Charon, Le Floch, 2011 : 55) sur le plan marketing et législatif pour faire face aux difficultés économiques engendrées par les changements socio-culturels des pratiques de consommation d'actualité. Dans leur revue des travaux sur les « mutations du journalisme à l'ère du numérique », Arnaud Mercier et Nathalie Pignard-Cheynel (2014) montrent la variété des problématiques de recherche que ces changements entraînent : remise en question de l'identité professionnelle, impact sur la production, transformation de l'« écosystème relationnel » imposé par le numérique, qui peuvent être analysés à l'aune des dynamiques des dispositifs telles que nous les avons présentées plus haut, ou encore adoption ou non de nouveaux outils, nécessité d'évolution des formations dans ce domaine. Certaines, comme la participation des publics à la production de l'information, font directement échos aux réflexions sur la convergence évoquées précédemment.

Janet Kolodzy (2013 : 1) explique que les individus aujourd'hui veulent consommer l'actualité rapidement et la contrôler, qu'il s'agisse de l'endroit, du moment, des personnes avec qui ils la partagent et la manière dont ils la reçoivent. Ainsi, « le journalisme de la convergence – fournir de l'actualité aux individus quand, où, et de la manière dont ils le souhaitent, en utilisant tous les outils de communication possibles – essaie de répondre à ces attentes ». Ici, il s'agit d'une question liée à l'accessibilité et à la flexibilité plutôt que d'une question de complémentarité des données. L'idée est de s'appuyer sur le plus de supports possibles. Les journalistes qui pratiquent ce type de journalisme doivent avoir une bonne compréhension des nouvelles technologies et être flexibles pour tirer un maximum de bénéfices de leur usage. Cela pourrait rendre nécessaire des formations aux services du web 2.0, voire à la programmation (Mercier, Pignard-Cheynel, 2014).

Enfin, les publics qui étaient auparavant considérés comme de simples consommateurs d'actualités peuvent être encouragés à contribuer à la production d'information, par ce qu'on appelle le journalisme participatif ou journalisme citoyen, que ce soit directement sur les sites d'information, ou sur des blogs (Charon, Le Floch, 2011 : 99-102). Cette thématique a fait l'objet de nombreuses recherches en France durant la deuxième moitié des années 2000. Les chercheurs qui ont abordé ces questions constatent que « le participatif est l'objet d'avis et de conclusions contrastées », certains sont enthousiastes, alors que d'autres sont plus mesurés (Mercier, Pignard-Cheynel, 2014). Cet aspect est donc loin de faire l'unanimité et interroge certaines formes d'utopies que l'on peut trouver dans les travaux sur la convergence médiatique.

À propos de quelques concepts voisins

Les idées de transmédianalité ou de convergence ne sont pas sans rappeler quelques concepts proches et plus anciens, à propos desquels il est nécessaire de lever l'ambiguïté quant aux rapports qu'ils entretiennent entre eux. Nous nous limiterons à présenter des notions que certains auteurs ont mises en relation avec la transmédianalité lorsqu'ils souhaitaient définir plus spécifiquement cette dernière.

Cross-media

Parmi les notions qui sont parfois mises en concurrence avec celle de *transmedia*, on trouve le *cross-media*. Ce terme renvoie lui aussi à l'idée de l'usage de plateformes médiatiques multiples et de contenus. Il peut être défini comme l'« articulation cohérente de différents médias ciblés répondant à un projet de communication. Le processus de production éditoriale *cross-media* permet de structurer une campagne de communication à partir d'un thème, d'une temporalité et d'un espace donné sur différents supports de diffusion, en optimisant leurs spécificités et en ajustant leurs complémentarités » (Azémard, 2013 : 40). Pour Ghislaine Azémard (*ibid.* : 208), le transmédia et le *cross-media* ne sont pas si différents puisque « les notions de *crossmédia* et de transmédia sont employées pour désigner des projets éditoriaux structurés dès l'origine autour de combinaisons de médias et mêlant discours linéaire et délinéarisé ».

Or, pour Mélanie Bourdaa (2012a), qui s'inscrit dans la lignée de Jenkins, « le *cross-média* ne propose pas un univers enrichi mais plutôt l'adaptation d'une même histoire sur plusieurs médias ». Un avis partagé également par Éric Maigret (2013 : 8-9) : « Là où la déclinaison *cross-média* produirait surtout de la redondance ou de la dispersion, selon la logique assez pauvre des produits dérivés, le transmédia se déploierait par le biais d'un immense feuilleton dont le centre narratif serait partout et la circonférence nulle part ». Pour les tenants du *transmedia* qui s'appuient sur la définition d'Henry Jenkins, le *cross-media* ressemble davantage à une version pauvre de la complémentarité des médias. En revanche, le rapprochement entre *cross-media* et transmédia n'exclut pas l'idée de mondes transmédiaux [*transmedial worlds*] de Lisbeth Klastrup et Susanna Tosca, ou encore Mark J. P. Wolf, chez qui l'adaptation participe à la construction de ce que nous pourrions appeler des univers transmédiatiques. Toujours est-il que le terme *cross-media* est bel et bien utilisé par les industriels des médias et les producteurs, il doit donc être avant tout analysé comme faisant partie du discours professionnel dans l'étude des stratégies économiques.

Multimédia

Ayant connu un certain succès dans la seconde moitié des années 1990, le terme multimédia porte en lui l'idée qu'en un seul dispositif technique convergeaient des types de contenus dont la nature était

différente et complémentaire, mais articulés sur un seul support : « Ce dernier [le multimédia] permet l'utilisation simultanée et interactive de plusieurs véhicules d'information (son, texte, image, vidéo, etc.) sur un seul support numérique » (Arsenault, Mauger, 2012 : 8). Les ordinateurs, que les commerçants appelaient volontiers « multimédias », étaient des machines réunissant des possibilités techniques autrefois réservées à des appareillages différenciés (vidéo, photo, musique, jeux, traitement de texte, etc.). L'idée de convergence était donc déjà présente à un certain niveau et celle d'immersion était elle aussi mise en avant dans les réflexions des apports possibles du multimédia en termes d'apprentissage. Multiplier les modalités d'interaction avec certains contenus – et donc multiplier les sources d'information – permettait une stimulation et une interaction plus importante des utilisateurs avec les dispositifs techniques. Aujourd'hui, cette notion est tombée un peu en désuétude et « on ne saurait non plus confondre la transmédialité avec le simple, voire banal de nos jours, multimédia » (Arsenault, Mauger, 2012 : 8), bien que certains parlent de « construction multimédiatique » (Peyron, 2008 : 338) lorsqu'ils étudient la production transmédiatique. L'idée de transmédialité, si on la met en tension avec celle de multimédialité, fait ici figure de concept plus complexe et plus productif face à un concept *a priori* concurrent.

Remediation/remédiatisation

Sarah Sepulchre compare l'approche de la convergence de Henry Jenkins à celle de la *remediation* proposée par Jay David Bolter et Richard Grusin (1998 : 45), pour qui la *remediation* est essentiellement « la représentation d'un médium dans un autre ». Ils la définissent comme le processus de « logique formelle par laquelle les nouveaux médias remodelent les formes médiatiques qui les précèdent » (*ibid.* : 273) et évoquent la généalogie des nouveaux médias. Au sein du processus de remédiation, les auteurs distinguent l'« *immediacy* » et l'« *hypermediacy* ». Le premier concept renvoie à l'idée que le but de la représentation visuelle est de faire oublier la présence du médium (*ibid.* : 272). Il s'établit alors des points de contact entre le médium et ce qu'il représente. Le second concept fait référence, à l'inverse, au procédé visuel qui consiste à rappeler la présence du médium au spectateur, comme lorsqu'un site internet reprend la mise en page d'une version papier d'un journal. Les deux auteurs accordent une place importante à l'aspect visuel des médias.

D'ailleurs, Sarah Sepulchre, Dominic Arsenault et Vincent Mauger (2012 : 2) montrent dans leurs travaux « comment le modèle transmédiatique constitue le prolongement de la *remédiatisation* et pourquoi il s'avère être une meilleure option au final ». Ils en déduisent ainsi que « si la transmédiaticité réussit là où la remédiatisation du cinéma par le jeu vidéo, du moins en ce qui concerne l'utilisation de séquences vidéo filmées dans les années 1990, avait échoué, c'est à notre avis parce qu'elle ne tente pas d'aplanir la différence entre les "matériaux sémiotiques" des deux médias, mais au contraire parce qu'elle tire profit de ces spécificités médiatiques » (*ibid.* : 15). Encore une fois, c'est la notion de complémentarité confrontée à celle de redondance ou de répétition, qui fait préférer à ces chercheurs le concept de transmédiaticité. On remarque une forme de jugement de valeur sur l'échec ou la réussite de projets médiatiques chez Dominic Arsenault et Vincent Mauger, qui semble dépasser le cadre d'une approche interprétative et intégrer une appréciation tenant du domaine économique ou commercial.

Multimodalité

Dans un article plus récent, Henry Jenkins (2013b : 14) mentionne les travaux du sémioticien Gunther Kress (2004) à propos du concept de multimodalité appliqué aux réflexions sur le design. Pour ce dernier, les modes de communication utilisés n'offrent pas les mêmes possibilités et les mêmes limites pour les processus de construction de sens, notamment à cause de leur matérialité. Ainsi le son ou l'aspect graphique des textes écrits n'ont-ils pas les mêmes effets de sens. Il insiste également sur les relations d'influences réciproques qui lient le support médiatique, son contenu et les activités de production et de réception. Selon lui, dans les sociétés modernes où l'image et l'écran sont devenus plus importants que le livre et l'écrit, les questions de choix dans la conception et le design deviennent centrales afin de transmettre le sens à un public dans un contexte particulier. Pour sa part, Henry Jenkins voit dans la multimodalité une composante des flux transmédia (2013b : 14).

Dans le présent ouvrage, Julie Pasquer-Jeanne (dans ce volume : 89) aborde la question de la multimodalité en s'appuyant sur les travaux de Monique Lebrun, Nathalie Lacelle et Jean-François Boutin, afin de saisir les logiques de construction de sens des dispositifs de visite du Château de Versailles. Selon elle, la multiplicité des médias

utilisés participe à une diffusion de savoirs variés en offrant « aux jeunes publics des expériences patrimoniales hybrides ».

Intermédialité

Le concept d'« intermédialité » est notamment développé par le chercheur allemand Jürgen E. Müller (1996, 2000). Pour lui, « il y a beaucoup de rapports entre les notions d'intertextualité et d'intermédialité, mais la première sert presque exclusivement à décrire des textes écrits. Le concept d'intermédialité est donc nécessaire et complémentaire dans la mesure où il prend en charge les processus de production du sens liés à des interactions médiatiques » (Müller, 2000 : 106). L'intermédialité est donc un concept de l'entre-deux, il peut ainsi renvoyer aux réflexions sur les dispositifs (Charlier, Peeters, 1999 : 21-22). Jürgen E. Müller ne souhaite pas faire de cette notion un système fermé. Au contraire, elle doit rester ouverte à des voies de recherche nouvelles et des applications diverses. Enfin, « si nous entendons par intermédialité qu'il y a des relations médiatiques variables entre les médias et que leur fonction naît, entre autres, de l'évolution historique de ces relations ; si nous entendons par intermédialité le fait qu'un média recèle en soi des structures et des possibilités qui ne lui appartiennent pas exclusivement, cela implique que la conception des médias en tant que "monades", de "sortes isolées" de médias est inappropriée » (Müller, 2000 : 112-113). La perspective de Jürgen E. Müller est donc large, mais elle donne une place importante à la dimension historique de l'évolution des médias. Pour Dominic Arsenault et Vincent Mauger (2012), qui s'appuient sur les travaux de Renée Bourassa, l'intermédialité « intègre ainsi le concept de remédiatisation de Bolter et Grusin, ou encore la perspective de Marie-Laure Ryan, développée dans *Narrative across Media* [2004], où l'observation de types de supports d'information permet d'identifier différents médias narratifs, faisant alors converger la narratologie et les études médiatiques afin d'établir les bases d'une narratologie intermédiatique, potentiellement transmédiatique ». Ce regard porté sur l'évolution historique est précisément ce qui différencie l'intermédialité de la transmédialité, puisque ce dernier met en avant l'idée de projets pensés dès le départ comme devant se déployer sur de multiples plateformes, c'est-à-dire la *synchronicité* des éléments qui constituent l'ensemble du dispositif transmédiatique.

Intertextualité

Les relations entre différents textes ont fait l'objet de recherches autour du concept d'« intertextualité », proposé en 1967 par un groupe de chercheurs parmi lesquels on retrouve Mikhaïl Bakhtine, Julia Kristeva, Laurent Jenny, Michael Riffaterre et Gérard Genette (Gignoux 2006 : 2). Le terme a été utilisé par les théoriciens de la littérature pour « faire référence au réseau de relations entre différents types de textes, bien qu'il soit important de souligner que le réseau implique des relations de différence aussi bien que de similarité »⁷ (Herman, 2004 : 59). Tout comme l'intermédialité, la notion d'intertextualité intègre une dimension historique qui oriente l'analyse vers des relations d'antériorité. Dominic Arsenault et Vincent Mauger (2012 : 10) voient ici « l'une des caractéristiques fondamentales de la transmédialité, soit la réciprocité des liens entre les différentes composantes de la franchise, contrairement à la simple intertextualité, qui présente un lien unidirectionnel d'un objet à un autre (dont la réalisation lui est nécessairement antérieure) ». Encore une fois, de la même manière que le *cross-media*, la *remediation* ou l'intermédialité, l'intertextualité est réduite à quelque chose de « simple » et la transmédialité mise en avant comme ouvrant des possibilités de mises en relation plus complexes. Cependant, les deux concepts ne se situent pas aux mêmes niveaux d'analyse. L'intertextualité, prise au niveau des formes, permet de comprendre les références sur lesquelles les relations entre différents textes ou médias se construisent, alors que le transmédia de Henry Jenkins, dans lequel s'inscrivent Dominic Arsenault et Vincent Mauger, s'intéresse moins aux conditions possibles de la mise en relation de différents médias, qu'à ses effets sur les acteurs et la constitution de communautés. De fait, les deux notions ne s'opposent pas, mais seraient plutôt complémentaires, car leur « horizon de pertinence » n'est pas le même. Cette confusion est notamment due au fait que ces auteurs n'interrogent pas de manière précise la place des consommateurs, qui, le plus souvent, ne consommeront pas les deux produits en même temps, mais l'un après l'autre. Ils restent dans l'idée d'analyser les produits finis. De même, bien que la conception d'une « constellation transmédiatique » puisse être pensée de manière concertée, les moments précis de sa réalisation

⁷ « To refer the network of relations between various kinds of texts, though it is important to emphasize that the network involves relations of difference as well as similarities », notre traduction.

seront, soit conçus un après l'autre, soit par des équipes différentes (même un auteur unique pense les éléments qui composent une production les uns après les autres), et la consommation des différents composants du dispositif transmédiatique se fera le plus souvent de manière différée. En effet, peut-on penser qu'il est possible de lire un *comic book*, jouer à un jeu en ligne, et regarder au cinéma le film appartenant à une même franchise, le tout en même temps ?

Le principe de l'établissement de la relation, dans une production transmédiatique, se fonde sur la capacité de reconnaissance par les publics et renvoie à leur capacité à rattacher une production particulière à un ensemble, le tout, en prenant en compte la temporalité dans la consommation. Il y aura donc toujours un moment de découverte, c'est d'ailleurs à cela qu'Henry Jenkins (2006 : 107) fait référence lorsqu'il parle de différents « points d'entrée » vers une franchise et qui, dans les moments suivants, renvoient à l'expérience première et s'appuient sur la reconnaissance de composantes communes pour que la relation puisse être établie. Alexis Blanchet (2008 : 75-76) souligne ce point lorsqu'il remarque que « lire les aventures de Harry Potter, les regarder ou jouer à Harry Potter, autant de chemins – au statut différent selon le regard de la société sur chaque pratique culturelle – pour accéder à l'univers d'Harry Potter ». Ainsi, cet écueil aurait-il pu être évité si, dans un élan de réflexivité, ces chercheurs avaient pris le temps d'interroger les éléments à partir desquels eux-mêmes établissent le lien entre différents points de ce qu'ils appellent une « constellation transmédiatique ». Ici, une approche intégrant un versant phénoménologique ou cognitif peut rendre compte de l'expérience vécue par les individus, qui s'ancre toujours dans une temporalité, et qui permet de rattacher ces problématiques à celles de la construction de connaissances. L'idée de transmédiaticité seule doit alors, comme nous l'avons déjà mentionné, se limiter à une analyse de discours économique ou marketing des industries créatives, ainsi qu'à l'analyse de leur reprise par les consommateurs.

Transfictionnalité

Enfin, une dernière notion, issue des théories littéraires et qui consiste à mettre en relation des œuvres de fiction entre elles, peut être mobilisée. Il s'agit de la notion de « transfictionnalité », proposée par Richard Saint-Gelais (2007 : 6). Selon lui, « il y a trans-

fictionnalité lorsque des éléments fictifs sont repris dans plus d'un texte (en donnant à "texte" une extension large, valant aussi bien pour la bande dessinée, le cinéma, la représentation théâtrale ou le jeu vidéo) ». Elle permet de conceptualiser une « capacité à transcender la fiction » (*ibid.* : 5) dans le rapport que le public entretient avec une œuvre. « L'établissement d'un lien transfictionnel demande, par ailleurs, la cohabitation au sein d'un même cadre diégétique » (*ibid.* : 7). Là où la transmédialité renvoie aux stratégies économiques de déploiement multisupports, la transfictionnalité renvoie, elle, à l'étude des relations entre contenus d'un point de vue littéraire. L'idée, encore une fois, est d'arriver à comprendre les liens qui unissent des productions séparées :

« C'est dire le paradoxe qui, inévitablement, loge au cœur de la transfictionnalité. Qu'on parle de "retour de personnages", d'"univers partagés" ou d'"identité à travers les mondes possibles", c'est, chaque fois, l'idée de ligature, de rassemblement, voire de totalité supra-textuelle qui s'impose à l'esprit. Mais ces liens ne sont pensables – ou, plus exactement, ne sont transfictionnels – que s'ils composent avec une segmentation, une brisure » (*ibid.* : 8).

L'auteur interroge donc les constructions mentales qui permettent de faire le lien entre des éléments disparates, puisque « la transfictionnalité entraîne forcément une traversée, et donc à la fois une rupture et un contact, le second venant suturer, mais jamais parfaitement, ce que la première a séparé » (*ibid.*). Par conséquent, « il semble aller de soi que la transfictionnalité ne puisse se déployer qu'à l'échelle de plus d'un texte » (*ibid.* : 9).

Cette approche pose la question des limites de la fiction contre lesquelles on finit toujours par se heurter lorsqu'on étudie ce phénomène (Saint-Gelais, 2011 : 39). Les ressources présentes dans un texte peuvent être mobilisées dans de nouvelles situations, en rapport avec la source d'origine. Cette approche qui privilégie l'angle des contenus peut, elle aussi, compléter l'approche économique en proposant une analyse plus précise des matériaux sur lesquels les acteurs construisent ou reconstruisent les relations entre différents supports médiatiques.

D'autres concepts ?

Nous nous sommes ici limités aux concepts que les quelques auteurs, travaillant sur le *transmedia*, ont eux-mêmes utilisés à titre de comparaison afin de mieux définir leur approche. Mais il serait bien entendu possible de continuer à confronter ces notions à d'autres concepts tels que ceux de « transtextualité » que Gérard Genette (1982 : 7) définit comme « tout ce qui met un texte en relation, manifeste ou secrète, avec un autre texte », d'« hyperréalité » (Baudrillard, 1981 : 175)⁸ qui pourrait être utile pour étudier la participation des acteurs dans des dispositifs de type « jeu à réalité augmentée », ou tout autre concept servant à étudier la mise en relation de différentes productions médiatiques. De nouvelles pistes de réflexion pourraient ainsi voir le jour.

Construire et penser la relation : comment élargir les perspectives ?

Les notions que nous venons de présenter, tout comme celles de convergence ou de transmédiatité reposent sur la volonté commune d'essayer de mieux comprendre et de conceptualiser les relations qui se construisent entre différentes productions culturelles et/ou médiatiques et les manières dont les acteurs reconnaissent ces liens. Ces derniers construisent ainsi des rapports entre des éléments épars de leur environnement, afin de leur donner une cohérence plus importante. En somme, ils développent la compréhension des phénomènes auxquels ils prennent part. C'est pourquoi les modalités de cette construction de relations doivent être interrogées. Cependant, plusieurs problèmes se posent dans les théories de la convergence et du *transmedia* telles qu'elles sont proposées par Henry Jenkins et quelques-uns de ses continuateurs. Nous allons présenter quelques unes de ces difficultés et montrer comment les articles de ce volume proposent de nouvelles pistes afin de les aborder.

Des mécanismes anciens

L'un des principaux problèmes que soulève l'idée de convergence, telle que la définit le chercheur du *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), réside dans le fait d'y voir une caractéristique

⁸ Nous remercions ici Veronika Zagyi pour ses remarques.

totallement nouvelle de la culture contemporaine. Claire Chatelet et Marida Di Crosta (2015 : 42-43) reviennent également sur la nécessité d'une remise en perspective diachronique des conceptions liées au transmedia. Les individus n'ont pas attendu la seconde moitié du XX^e siècle pour faire converger les informations issues de sources multiples, on peut même émettre l'hypothèse qu'il s'agit de l'un des principes de base du fonctionnement de l'esprit humain. De plus, les premiers compilateurs de mythes en Grèce effectuaient déjà un travail consistant à « aller chercher des histoires dans différentes sources littéraires pour les assembler en un récit plus ou moins homogène qui retrace la suite des événements depuis l'émergence des premiers dieux et mortels jusqu'à l'époque de la guerre de Troie » (Gantz, 2004 : 5). Leur production peut alors être considérée comme le résultat d'une convergence de sources et de ressources mythiques. Marie-Laure Ryan et Jan-Noël Thon (2014 : 3), eux aussi, rappellent que les phénomènes de convergence autour de mondes imaginaires sont anciens : « Bien qu'elle soit particulièrement répandue dans la culture contemporaine, cette pratique ne lui est pas unique, comme les incarnations médiatiques multiples des mythes grecs et des histoires bibliques le démontrent pour la civilisation occidentale »⁹. Dominic Arsenault et Vincent Mauger (2012 : 7) renvoient également à l'époque grecque lorsqu'ils disent qu'« il ne faut pas croire que le phénomène de transmédialité est entièrement nouveau. Il s'agit du renouveau de principes fondamentaux, de concepts très anciens : la dramaturgie hellénique comprenait déjà quelques-unes des caractéristiques transmédiateuriques par l'usage des récits hybrides et épisodiques d'épopées, narrés et joués sur scène ».

Il ne faudrait donc pas, sous prétexte de trouver une spécificité à notre époque, déprécier ou amoindrir les processus et les mécanismes culturels anciens. Jean-Claude Passeron (1987 : 131) appelait déjà à la méfiance contre « l'illusion du “jamais-vu” » pouvant mener selon lui au « *pathétique de la modernité* » qui « impose d'emblée ses majorations à tout discours qu'une époque tient sur elle-même, puisqu'elle y déguste d'avance ses chances d'originalité, peut-être d'immortalité ». Il nous semble alors incorrect de penser que « la compétence transmédiateurique est relativement nouvelle en ce que peu

⁹ « *But while particularly widespread in contemporary culture, this practice is not unique to it, as the multiple medial incarnations of Greek myths or biblical stories demonstrate for Western civilization* », notre traduction.

de personnes auparavant étaient capables de circuler d'un média à un autre » (Maigret, 2013 : 10) sans interroger, en replaçant dans un contexte historique, les conditions d'accès à différents médias qui permettraient de se demander : que peut-on considérer comme médias à une époque donnée, en tenant compte de notre regard *a posteriori* ? Et quelles sont les conditions d'accès à ces médias : prix, diffusion géographique, compétence de lecture, ou toute autre limite ? Cela évitera de se complaire, comme « presque toutes les générations intellectuelles, [...] dans la délectation lyrique ou morose, à s'autocélébrer comme génération élue par le drame de la transition, marquée pour le meilleur ou pour le pire par la fin ou le début d'une ère » (Passeron, 1987 : 132). En effet, depuis longtemps, les individus composent leur participation à une situation avec les multiples ressources qui sont à leurs dispositions et procèdent ainsi par association ou différenciation. Dans diverses religions, des représentations picturales sont venues illustrer des textes circulant aussi bien à l'oral qu'à l'écrit ; toutes ces manifestations sensibles ont participé, à leur façon, à la création d'un sentiment religieux, et également à la formation de « communautés imaginées » (Anderson, 1983 : 19-21).

Les principes de la convergence, correspondant à l'articulation de données provenant de supports multiples, ne sont donc pas nouveaux. Il convient alors d'interroger le tournant particulier qu'ils prennent avec le développement des technologies numériques. Un exemple pourrait être celui d'un enseignant ou d'un conférencier donnant un cours ou faisant une présentation tout en projetant des éléments visuels. Les auditeurs, étudiants ou membres du public, doivent faire le lien entre son propos et les images projetées. Là encore, le lien entre deux ou plusieurs supports doit être reconstruit. Dans le texte proposé pour le présent ouvrage, Frédéric Marty (dans ce volume) s'intéresse aux représentations des concepteurs du site internet à destination des enseignants appelé *lesite.tv*. La refonte du *player* du site internet invite les concepteurs à s'interroger sur la possibilité d'usages pluriels par les publics d'enseignants et, au-delà des pratiques multimédiatiques, à intégrer des pratiques transmédiatiques remettant l'acteur au centre du dispositif.

Changement et résistance au changement

L'intégration d'une dimension diachronique dans l'étude de ces mondes sociaux pourrait servir à compléter ou à amender les réflexions sur le changement et les résistances à celui-ci dans les mondes de l'art tel que le propose Howard S. Becker (1982 : 308). Selon cet auteur, il est essentiel de comprendre « la façon dont les participants ignorent, assimilent ou combattent le changement, car de telles réactions donnent la mesure exacte de ce changement, et permettent de dire s'il s'agit d'une révolution ou d'un phénomène moins spectaculaire ».

Dans une optique muséologique, Eva Sandri interroge les changements que peut apporter l'intégration de dispositifs numériques dans un musée lors de sa rénovation à partir de trois domaines de recherche : la muséologie, la culture numérique et l'anthropologie de projet. Entre le désir d'attirer de nouveaux publics et le risque de dérouter les habitués, c'est à nouveau la dialectique tradition/modernité qui se dessine dans l'étude du dispositif et souligne la dimension diachronique à intégrer dans ce type de recherches. L'auteure montre comment ces problèmes d'intégration des technologies numériques s'accompagnent alors d'un discours sur le « numérique discret » ne faisant pas oublier les objets de l'exposition et qui serait opposé aux discours sur le bouleversement qui accompagne souvent l'innovation technologique. Cela s'ajoute à un questionnement de type réflexif sur l'histoire du musée, devant permettre aux visiteurs de prendre conscience de « la façon dont les traditions se créent, s'adaptent et évoluent, à l'encontre d'une vision figée et mythifiée de ces coutumes » (dans ce volume : 81).

Camille Jutant (dans ce volume) s'ancre également dans cette interrogation sur le changement et présente ici les résultats de deux enquêtes menées à l'aune des théories sur la médiation culturelle sur le jeu *Play Ubiquitous Game and Play More* (PLUG), développé dans le cadre d'un projet ANR, ainsi que le jeu en réalité alternée lié à l'exposition Monet du Grand Palais (2010-2011), qui mettent en avant la variété possible des types d'engagements des acteurs dans le dispositif. Elle montre que dans les deux cas, les discours des concepteurs vont faire la promotion de ce qu'elle appelle un « surenchérissement communicationnel », c'est-à-dire « une promesse d'aller plus loin » et de « dire plus » que les anciens dispositifs. Différence et ajout de valeur constituent alors le discours des

promoteurs. À cela, l'auteur va confronter le rapport qui se construit entre le public et les œuvres dans le discours des participants et montre qu'auprès des publics de ces manifestations, la différence entre rapport ludique ou rapport sérieux, sur le plan des attentes et des finalités, de la temporalité, de l'engagement solitaire ou collectif, est encore bien présente. On retrouve dans cette proposition les questionnements liés à la construction des savoirs, présente dans les problématiques liées aux dispositifs, ainsi que leur aspect dynamique dans la renégociation des rapports entre le public et les œuvres qui interrogent la dualité tradition/modernité dans les pratiques muséales.

Dans un autre registre, Yannick Pourpour interroge la remédiatisation des œuvres cinématographiques sur différents supports et leurs conditions de réception par les publics, en fonction des dispositifs techniques pour lesquels elles sont créées et à travers lesquels elles sont diffusées. L'auteur s'appuie sur le concept de « film-demo », dont l'objectif est le plus souvent de faire la promotion de nouvelles technologies, pour analyser d'un côté, les phénomènes d'habituation des publics, et de l'autre, les conséquences des déclinaisons multi-supports. La multiplication des canaux de diffusion et les reformatages opèrent des transformations et une forme de resémantisation venant modifier les expériences de réception. Cette « logique de déclinaison tous azimuts » (Pourpour, dans ce volume : 292) oblige à penser les spécificités d'une situation particulière de consommation à l'aune des problématiques de changement et continuité. La question qui se pose est alors de savoir en quoi la remédiatisation des œuvres se situe à la frontière entre la permanence et le changement des pratiques culturelles cinématographiques.

L'illusion de la synchronicité

La temporalité intervient à un autre niveau. Pour reconnaître des liens entre différentes productions, les acteurs doivent s'appuyer sur les ressources à partir desquelles les rapprochements sont possibles, ou sur des éléments contextuels donnant un cadre spécifique d'interprétation, tel que le nom d'une franchise. La consommation se fait rarement, voire jamais, de manière totalement simultanée. Dans le cas de *Matrix*, qu'Henry Jenkins pose comme l'un des modèles du genre, d'une part, tous les produits n'étaient pas disponibles simultanément, d'autre part, même s'ils l'avaient été, leurs modes de

consommation ne sont souvent pas compatibles. Comme nous l'avons déjà fait remarquer précédemment, on ne joue généralement pas à un jeu en ligne sur son ordinateur en même temps qu'on va voir un film dans une salle de cinéma. De manière diachronique, les activités ont lieu, le plus souvent, les unes après les autres et cela reste le cas dans la majorité des activités d'exploitation de franchises. Or, l'établissement d'un lien entre les différents supports semble tenir de l'évidence, mais les points de convergence ne font guère l'objet de véritable théorisation. D'un point de vue phénoménologique, une première expérience, comme le visionnage d'un film, va produire chez l'acteur la composition d'un « stock de connaissances » (Schütz, 2007 : 76) ou de ressources, propres à une franchise, qui vont permettre la reconnaissance de similarités lors de situations ultérieures. Il pourra de ce fait reconnaître un personnage ou un lieu. Les stocks de connaissances sont « la sédimentation de toutes nos expériences de définitions de situations passées, expériences qui peuvent référer au monde précédemment à notre portée effective » (*ibid.* : 124). Comme le dit Alfred Schütz (*ibid.* : 83), dans une perspective de sociologie de la connaissance, « tout cela est biographiquement déterminé, c'est-à-dire que la situation actuelle de l'acteur a son histoire ».

De même, lors des phases de production, la création n'est pas simultanée. Cela est d'autant plus évident s'il s'agit d'une franchise dont la réalisation des différents produits est confiée à des équipes différentes. C'est là un des défauts majeurs des théories du *transmedia* lorsqu'elles sont confrontées aux expériences concrètes des individus. Sous prétexte de faire valoir la simultanéité, la synchronicité et la complémentarité des produits, l'aspect temporel de l'expérience est souvent oublié. Cela est particulièrement sensible lorsque ces concepts sont mis au regard d'autres théories afin d'amoindrir la portée de ces dernières. Elles en oublient alors souvent les principaux enseignements.

Dominic Arsenault et Vincent Mauger (2012), tout comme Sarah Sepulchre (2011), utilisent la métaphore de la « constellation » afin de rendre compte de la complémentarité des productions d'un dispositif transmédiatique par comparaison à un système « héliocentrique » où une œuvre sert de base pour toutes les autres. Cependant, dans de nombreux exemples utilisés par les chercheurs sur la transmédiabilité, une œuvre reste bien centrale, c'est le cas de la série *Breaking Bad*

(Sepulchre, 2011), ou de la série *Battlestar Galactica* (Bourdaa, 2012b). Concernant cette dernière, les webisodes qui s'intercalent entre la saison 2 et la saison 3 n'ont d'intérêt que pour les personnes regardant la série. De plus, ces webisodes ont créé un conflit de propriété intellectuelle entre les réalisateurs et les producteurs. On est donc assez loin de l'idée utopique de « co-création », décrivant un processus au sein duquel tous les éléments s'articulent de manière idéale et les acteurs s'entendent parfaitement.

Suivant cette idée, Rosana Contreras-Gama étudie les expositions de photographies humanitaires et leurs publics, pour lesquelles elle préfère parler de « spectateurs ». Elle montre que la photographie reste centrale dans le dispositif, mais que la mise en scène et l'utilisation de multiples ressources médiatiques complémentaires visent à favoriser l'immersion des publics ou des spectateurs. Plus qu'une exposition, Rosana Contreras-Gama parle alors d'installation qui permet de mettre en scène un véritable récit de la question humanitaire en s'appuyant sur le concept de « média exposition » de Jean Davallon (2003 : 25). Deux points ressortent de son travail : premièrement, la possibilité d'appliquer une réflexion sur le récit transmédiatique à des dispositifs d'expositions, tout comme le montrent les autres travaux sur les musées de cet ouvrage ; deuxièmement, en ce qui concerne la structuration du dispositif, la centralité d'un média par rapport à d'autres remet en cause l'idée de constellation où tous les supports auraient la même importance, comme cela semble apparaître trop souvent dans les travaux sur le transmédia.

Pour sa part, Patrick Prax aborde la question de la co-création sous l'angle de l'analyse critique des médias. L'auteur interroge les situations de pouvoir et de résistance présentes dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Pour cela, il propose un modèle pour étudier la co-création comme média alternatif, qu'il soumet à l'expérience avec le « *Teron Gorefiend Simulator* », un mini-jeu programmé en flash et disponible sur un site internet destiné à s'entraîner à un combat prenant place dans le jeu *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004). L'utilisation du programme d'entraînement en amont des pratiques ludiques permet lui aussi de relativiser l'idée de « constellation ». Enfin, bien que le simulateur n'entre pas entièrement dans la catégorie des médias alternatifs telle que proposée par Patrick Prax, il constitue un « cas limite » pour le modèle. L'article a donc aussi le mérite de montrer une partie de la

recherche parfois peu visible dans les travaux publiés, à savoir les essais, erreurs, ajustements qui participent à tout travail de recherche et les réflexions qui en découlent.

Julien Falgas, de son côté, interroge l'homogénéité supposée des publics à travers leurs pratiques et les dénominations utilisées pour les désigner. Pour ce faire, il s'appuie sur plusieurs méthodes d'analyse complémentaires et croisées afin de relever la multiplicité des pratiques transmédiatiques de consommation à travers l'exemple de la série *Les Autres Gens*, « la première création collaborative dans le monde de la bande dessinée » (Falgas, dans ce volume : 167) publiée sur Internet sous forme d'épisodes quotidiens de mars 2010 à juin 2012. Il remet alors en cause l'idée de fans comme étant assimilés à un public contributif, voire à un public idéal, en s'appuyant sur les propos tenus par les acteurs du public eux-mêmes. Finalement, dans cette étude, l'auteur montre que l'analyse de contenus « ne peut suffire à saisir la réalité des pratiques médiatiques des publics » (*ibid.* : 190).

Conclusion

Un autre problème important découle de ces remarques : les travaux ne font pas souvent l'objet d'un élargissement théorique, qui pourrait être anthropologique, sociologique, ou encore communicationnel. Elles se cantonnent en général à l'étude des médias, là où non seulement elles pourraient s'enrichir de réflexions extérieures, comme celle de dispositif, mais également fournir des réflexions qui pourraient être reprises par d'autres disciplines. Cela est particulièrement remarquable dans l'utilisation que font ces auteurs des termes tels que culture, sens, signification, expérience, et pour lesquels ils ne donnent pas de définition précise. Par exemple, le *transmedia* doit proposer une expérience enrichie, mais on ne nous dit rien sur ce qui est entendu par le terme « expérience ». Ici, les apports d'une approche phénoménologique seraient effectivement utiles.

Allant dans le sens de l'élargissement théorique, la contribution que Marta Boni propose dans ce volume expose une analyse des dispositifs transmédiatiques à partir de la théorie des cadres de l'expérience d'Erving Goffman appliquée à l'étude de la série télévisée

Braquo. Cela lui permet d'interroger la variété des pratiques qui se développent chez les publics de cette série, tel un « art de jongler » entre diverses productions médiatiques, tout en maintenant une forme de cohésion d'ensemble. Dans une optique interactionniste, elle montre la nécessité de penser l'expérience médiatique comme une multiplicité de situations. Cela lui permet de dégager une typologie des activités menées par les acteurs : domestication, hommage, immersion, bruits de fond, apocryphes, performances. Le public ne se définirait donc pas selon une simple étiquette, mais dans une multitude d'activités dynamiques. Elle montre alors comment cette réflexion conduit à penser et à chercher à définir les publics du transmédia en abordant la question sous l'angle de la dualité de processus conjoints d'hétérogénéité et de cohérence. Elle se rapproche ainsi des problématiques liées au concept de dispositif qui en font un « ensemble hétérogène », selon Michel Foucault.

Quant à Julie Pasquer-Jeanne, elle interroge les pratiques de consommation hybrides intégrées aux pratiques culturelles portées par les dispositifs de visites du Château de Versailles. La volonté des concepteurs serait d'inscrire une forme de multimodalité « dans un continuum dans le développement social et culturel des jeunes » qui serait structurant « dans leurs pratiques et dans les offres éducatives des lieux culturels ». Et, bien qu'il n'y ait pas de production narrative et fictionnelle totalement unifiée, l'auteure repère « quatre éléments structurants : un entrelacs de trames narratives, la présence systématique d'un personnage-guide, le voyage dans le temps par l'imaginaire et enfin l'aspect participatif par le jeu » (Pasquer-Jeanne, dans ce volume : 92). L'enjeu pour les concepteurs de ces dispositifs est alors, non seulement de proposer des connaissances aux jeunes publics, mais aussi d'aider à développer un goût pour les pratiques culturelles qui pourrait perdurer dans le temps.

Il serait alors nécessaire de mieux définir des termes comme ceux de compréhension ou connaissance. La recherche de l'additivité des contenus dans les dispositifs transmédiatiques pourrait à la fois bénéficier de réflexions sur la constitution des « stocks de connaissance », déjà mentionnée précédemment, et sans doute y apporter des éclairages nouveaux. Partant de cette idée, il est alors possible de réfléchir aux éléments communs utilisés dans les productions médiatiques pour établir une relation au sein d'un même dispositif transmédiatique.

Dans le registre des problématiques anthropologiques, Arjun Appadurai élabore, notamment à partir des réflexions de Benedict Anderson, une série de concepts (*ethnoscapes*, *mediascape*, *technoscapes*, *financescapes* et *ideoscapes*) rendant compte des enjeux liés à la globalisation et à même de décrire les « mondes imaginés » dans lesquels vivent les individus. Pour l'auteur, « cela signifie que de nombreux publics, à travers le monde, perçoivent les médias eux-mêmes comme un répertoire complexe et interconnecté d'imprimés, de celluloides et de modes d'affichages » (Appadurai, 1996 : 74). Dans cette définition, on reconnaît des traits déjà évoqués des idées de convergence ou de transmédiabilité.

Proche de cette idée de répertoire complexe, Cyril Brizard (dans ce volume : 210) propose d'étudier les pratiques de composition et de recomposition de productions médiatiques et de les interroger en tant que « continuations », en s'appuyant à la fois sur la notion de « bricolage » de Claude Lévi-Strauss et sur les travaux en sociologie de l'œuvre. L'auteur s'attache à diverses activités liées au monde de l'art qui se constituent autour du *metal* symphonique du groupe Nightwish, à la fois dans les productions musicales du groupe que dans les appropriations diverses de fans. Il montre ainsi comment l'intertextualité et la transphonographie permettent de penser les processus de « reprise », fidèles ou appropriatives, et de « citations », interphonographiques ou extraphonographiques. Il montre enfin, à l'aide d'une méthodologie originale, les processus de construction de films cognitifs qui mettent en lien l'écoute d'une chanson et les images mentales auxquelles elle renvoie l'auditeur. La transmédiabilité apparaît alors comme le produit d'une traversée et par la mise en relation de différentes productions variées et parfois éloignées des représentations habituellement liées à la musique *metal*.

Comme nous venons de le constater, les recherches sur les notions de transmedia et de convergence sont une source de questionnements pouvant venir compléter des problèmes situés au cœur des sciences de l'homme et de la société, à condition de se méfier de leur aspect parfois utopique, parfois prophétique.

Références

- Alber J., Hansen P. K., dirs, 2014, *Beyond Classical Narration: Transmedial and Unnatural Challenges*, Berlin/Boston, Walter De Gruyter.
- Anderson B., 1983, *L'Imaginaire national*, trad. de l'anglais par P.-E. Dauzat, Paris, Éd. La Découverte, 1996.
- Appadurai A., 1996, *Après le colonialisme. Les conséquences culturelles de la globalisation*, trad. de l'anglais par F. Bouillot, Paris, Payot & Rivages, 2001.
- Appel A., Boulanger H., Massou L., 2010, « Dispositif[s] : discerner, discuter, distribuer », in Appel A., Boulanger H., Massou L., dirs, *Les dispositifs d'information et de communication, concepts, usages et objets*, Bruxelles, De Boeck, pp. 9-16.
- Arsenault D., Mauger V., 2012, « Au-delà de "l'envie cinématographique" : le complexe transmédiatique d'Assassin's Creed », *Nouvelles vues. Revue sur les pratiques et les théories du cinéma au Québec*, n° 13. Accès : <http://www.nouvellesvues.ulaval.ca/no-13-hiver-printemps-2012-le-cinema-quebecois-et-les-autres-arts-dirige-par-elspeth-tulloch/articles/au-dela-de-lenvie-cinematographique-le-complexe-transmediatique-dassassins-creed-par-dominic-arsenault-et-vincent-mauger/>. Consulté le 05/05/14.
- Azémard G., 2013, *100 notions pour le crossmédia et le transmédia*, Paris, Éd. de l'Immatériel.
- Baudrillard J., 1981, *Simulacres et simulations*, Paris, Galilée.
- Becker H. S., 1988, *Les Mondes de l'art*, trad. de l'anglais par J. Bouniort, Paris, Flammarion, 2010.
- 1999, *Propos sur l'art*, trad. de l'anglais par J. Kempf, J.-M. Fournier, V. Michelot, A. Nesme, Paris, Éd. L'Harmattan.
- Blanchet A., 2008, « Des films aux jeux vidéo : quand le jeu impose ses règles », in Brougère G., dir., *La Ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Paris, Éd. Autrement, pp. 75-76.
- Bolter J. D., Grusin R., 1998, *Remediation*, Cambridge/London, MIT Press.
- Boni M., 2013, *Romanzo Criminale. Transmedia and Beyond*, Venise, Presses de l'Université Ca' Foscari. Accès : http://virgo.unive.it/ecf-workflow/upload_pdf/Innesti_2.pdf. Consulté le 05/05/14.

- Bouquillion P., Matthews J. T., 2010, *Le Web collaboratif: mutations des industries de la culture et de la communication*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble.
- Bourdaa M., 2012a, « Le transmédia : entre narration augmentée et logiques immersives », *Inaglobal*. Accès : <http://www.inaglobal.fr/numerique/article/le-transmedia-entre-narration-augmentee-et-logiques-immersives>. Consulté le 05/05/14.
- 2012b, « “Taking a break from all your worries” : *Battlestar Galactica* et les nouvelles pratiques télévisuelles des fans », *Questions de communication*, n° 22, pp. 235-250.
- 2013, « Le transmedia storytelling : Introduction », *Terminal*, n° 112, pp. 7-10.
- Cailler B., Denis S., Sapiega J., dirs, 2015, *Histoire du transmédia. Genèse du récit audiovisuel éclaté*, Paris, Éd. L’Harmattan.
- Certeau M. de, 1980, *L’Invention du quotidien 1. Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990.
- Chantepie P., Le Diberder A., 2005, *Révolution numérique et industries culturelles*, Paris, Éd. La Découverte, 2010.
- Charlier P., Peeters H., 1999, « Introduction. Contribution à une théorie du dispositif », *Hermès*, n° 25, pp. 15-23.
- Charon J.-M., Le Floch P., 2011, *La Presse en ligne*, Paris, Éd. La Découverte.
- Chatelet C., Di Crosta M., 2015, « Retour vers le futur : le transmédia d’avant le transmédia », in Cailler B., Denis S., Sapiega J., dirs, *Histoire du transmédia. Genèse du récit audiovisuel éclaté*, Paris, Éd. L’Harmattan, pp. 27-57.
- Davallon J., 2003, « L’exposition : un fonctionnement médiatique », *Médiamorphoses*, n° 9, pp. 25-28.
- Dena C., 2009, « Transmedia Practice: Theorizing the Practice of Expressing a Fictional World Across Distinct Media and Environments », Thèse de doctorat en média et communication, Université de Sydney.
- Denis S., 2015, « Vers un “Proto-transmédia” ? Le transmédia au risque de l’histoire des médias », in Cailler B., Denis S., Sapiega J., dirs, *Histoire du transmédia. Genèse du récit audiovisuel éclaté*, Paris, Éd. L’Harmattan, pp. 11-23.
- Deuze M., 2007, « Convergence Culture in the Creative Industries », *International Journal of Cultural Studies*, n° 2, vol. 10, pp. 243-263.

- Esquenazi J.-P., 2006, « Les médias et leurs publics », in Olivesi S., *Sciences de l'information et de la communication. Objets, savoirs, disciplines*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, 2013, pp. 9-24.
- Foucault M., 1977, *Dits et écrits (II)*, Paris, Gallimard.
- Fourmentraux J.-P., 2010, « Le concept de dispositif à l'épreuve du Net art », in Appel A., Boulanger H., Massou L., dirs, *Les dispositifs d'information et de communication, concepts, usages et objets*, Bruxelles, De Boeck, pp. 137-147.
- Gabsewicz J., Sonnac N., 2006, *L'Industrie des médias à l'ère du numérique*, Paris, Éd. La Découverte, 2011.
- Gantz T., 1993, *Mythes de la Grèce archaïque*, trad. de l'anglais par D. Auger, B. Leclercq-Neveu, Paris, Belin, 2004.
- Gavillet I., 2010, « Michel Foucault et le dispositif : questions sur l'usage galvaudé d'un concept », in Appel A., Boulanger H., Massou L., dirs, *Les dispositifs d'information et de communication, concepts, usages et objets*, Bruxelles, De Boeck, pp. 17-38.
- Genette G., 1982, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Éd. Le Seuil.
- Gignoux A.-C., 2006, « De l'intertextualité à l'écriture », *Cahiers de Narratologie*, n° 13. Accès : <http://narratologie.revues.org/329>
Consulté le 13/02/15.
- Herman D., 2004, « Toward a transmedial narratology », in Ryan M.-L., *Narrative accross media. The languages of storytelling*, Lincoln, University of Nebraska Press, pp. 47-75.
- Jenkins H., 2004, « The Cultural Logic of Media Convergence », *International Journal of Cultural Studies*, n° 1, vol. 7, pp. 33-43.
- 2006, *Convergence culture. Where Old and new Media Collide*, New York & London, New York University Press.
- 2013a, *La culture de la convergence*, trad. de l'anglais par C. Jacquet, Paris, A. Colin.
- 2013b, « La licorne origami contre-attaque. Réflexions plus poussées sur le transmedia storytelling », *Terminal*, n° 112, pp. 11-28.
- Juul J., 2005, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge/Londres, MIT Press.
- Klastrup L., Tosca S., 2004, « Transmedial Worlds - Rethinking Cyberworld Design », in Nakajima M., Hatori Y., Sourin A., eds,

Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds, Los Alamitos, CA, IEEE Computer Society, pp. 409-416.

- 2011, « When fans become players: *The Lord of the Rings Online* in a transmedial world perspective », in Krzywinska T., MacCalum-Stewart E., Parsler J., eds, *Ring Bearers. The Lord of the Rings Online as Intertextual Narrative*, Manchester/New York, Manchester University Press, pp. 46-69.
 - 2014, « *Game of Thrones*. Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming », in Ryan M.-L., Thon J.-N., eds, *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln/Londres, University of Nebraska Press, pp. 295-314.
- Kolodzy J., 2013, *Practicing Convergence Journalism. An introduction to cross-media storytelling*, New York, Routledge.
- Kress G., 2004, « Reading Images: Multimodality, Representation and New Media », *Information Design Journal*, n° 2, vol. 12, 2004, pp. 110-119. Accès : <http://www.knowledgepresentation.org/BuildingTheFuture/Kress2/Kress2.html>. Consulté le 13/02/15.
- Leleu-Merviel S., 2010, « De l'infra-conceptuel à des données à horizon de pertinence focalisé », *Questions de communication*, n° 18, pp. 171-184.
- Ludes P., 2008, « Introduction: Unity in Diversity », in Ludes P., dir., *Convergence and Fragmentation, Media technology and the information society*, Bristol/Chicago, Intellect, pp. 9-23.
- Maigret É., 2013, « Penser la convergence et le transmedia : avec et au-delà de Jenkins », in Jenkins H., *La culture de la convergence*, trad. de l'anglais par C. Jacquet, Paris, A. Colin, pp. 5-19.
- Massou L., 2010, « Dispositif et enseignement à distance », in Appel A., Boulanger H., Massou L., dirs, *Les dispositifs d'information et de communication, concepts, usages et objets*, Bruxelles, De Boeck, pp. 59-76.
- Mercier A., Pignard-Cheynel N., 2014, « Mutations du journalisme à l'ère du numérique : un état des travaux », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 5. Accès : <http://rfsic.revues.org/1097>.
- Müller J. E., 1996, *Intermedialität. Formen moderner kultureller Kommunikation*, Munster, Nodus.
- 2000, « L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la

- télévision », *Cinémas : revue d'études cinématographiques / Cinémas: Journal of Film Studies*, n° 2-3, vol. 10, pp. 105-134.
- Odin R., 2000, « La question du public. Approche sémio-pragmatique », *Réseaux*, n° 99, pp. 49-72.
- Passeron J.-C., 1987, « Attention aux excès de vitesse. Le “nouveau” comme concept sociologique », *Esprit*, n° 4, pp. 129-134.
- Patriarche G., 2008, « Publics et usagers, convergences et articulations », *Réseaux*, n° 147, pp. 179-216.
- Peyron D., 2008, « Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle », *Réseaux*, n° 148-149, pp. 335-368.
- Rasse P., 2013, « Présentation générale. La diversité des cultures », in Rasse P., dir., *La diversité culturelle*, Paris, CNRS Éd., pp. 7-27.
- Rauscher G., Aghababaie M., 2010, « Usages et enjeux des dispositifs de médiation », in Aghababaie M., Bonjour A., Clerc A., Rauscher G., dirs, *Usages et enjeux des dispositifs de médiation*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, pp. 17-27.
- Ryan M.-L., Thon J.-N., 2014, « Storyworlds across Media: Introduction », in Ryan M.-L., Thon J.-N., eds, *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln/Londres, University of Nebraska Press, pp. 1-21.
- Saint-Gelais R., 2007, « *Contours de la transfictionnalité* », in Audet R., Saint-Gelais R., dirs, *La fiction, suites et variations*, Québec, Éd. Nota bene, pp. 5-25.
- 2011, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Éd. Le Seuil.
- Sapir E., 1967, *Anthropologie 1. Culture et personnalité*, trad. de l'anglais par C. Baudelot et P. Clinquart, Paris, Éd. de Minuit.
- Schütz A., 2007, *Essais sur le monde ordinaire*, trad. de l'allemand par T. Blin, Paris, Éd. Le Félin - Kiron, 2010.
- Sepulchre S., 2011, « La constellation transmédiatique de *Breaking Bad*. Analyse de la complémentarité trouvée entre la télévision et Internet », *ESSACHESS. Journal for communication Studies*, n° 1, vol. 4, pp. 175-186.
- Servais C., 2010, « Qui dispose des dispositifs de médiation? », in Aghababaie M., Bonjour A., Clerc A., Rauscher G., dirs, *Usages et enjeux des dispositifs de médiation*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, pp. 7-15.

Wolf M. J. P., 2012, *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*, New York/Londres, Routledge.