

## **L'intertextualité et le transmédia**

Dans les paragraphes précédents, une description de l'univers de *Romanzo Criminale* a été effectuée par une analyse des textes qui le constituent : d'un côté, les modalités communicationnelles propres à chaque média ont été soulignées et, de l'autre, ont été esquissées les bases du « savoir latéral » (Schaeffer, 1987 : 56) que les spectateurs doivent posséder pour saisir la complexité des références textuelles et intertextuelles. Après cette suite de comptes-rendus de mécanismes internes aux récits singuliers, il est nécessaire d'effectuer un retour sur nos opérations analytiques et de viser à reconstruire le sens de l'architecture globale de l'objet de notre étude, afin de poser les bases pour sa compréhension dans le contexte contemporain de la convergence. Dans cette conclusion de la première partie, un dépassement de la notion d'intertextualité comme outil heuristique sera proposé, afin de trouver, dans la notion de transmédiatité, les éléments pour une description plus précise d'un phénomène de circulation de discours, dans le contexte contemporain.

Le travail effectué dans ce chapitre correspond à un repérage des traits significatifs de cet univers, tels que nous pouvons les retrouver dans les produits officiels. Nous avons effectué une analyse interne, avec une attention particulière aux effets que les textes produisent sur les spectateurs, selon une perspective pragmatique. Nous avons souligné pour chaque cas le traitement réservé à la réécriture de l'Histoire, les modalités caractérisant les mécanismes d'ancrage aux personnages pour accepter le pacte fictionnel et les apports spécifiques de chacun des textes. L'analyse que nous avons proposée montre que *Romanzo Criminale* peut être décrit comme un univers complexe, s'inspirant à la fois de faits de la réalité et d'une circulation de discours médiatiques.

### **6.1 Retour sur la méthodologie de notre analyse**

Notre analyse a montré les écarts entre des produits différents véhiculant le même récit. Ces variations dérivent de techniques de production distinctes que néanmoins, l'on ne saurait réduire à des apparences formelles : l'étude de la réception

nous montre qu'elles sont également liées à des contextes de réception variables. Cela pourrait nous amener à considérer le monde de *Romanzo Criminale* comme une matière première à partir de laquelle les différents médias proposent des récits singuliers, adoptant une perspective qui ne concerne pas l'*ontologie* du texte (« qu'est-ce qu'un texte ? ») mais sa *phénoménologie* (« comment un texte devient ce qu'il est pour quelqu'un ? »)<sup>1</sup>. Dans la recherche d'une définition appropriée à notre objet, il est important d'indiquer l'intérêt que nous portons pour un terme qui nous semble problématique : la notion de spécificité du médium. Ainsi, on pourrait lire les représentations proposées par chaque médium comme les différentes actualisations d'une réalité matricielle unique : il s'agirait d'une approche s'appuyant sur des gradations d'indétermination dans la représentation de la réalité. La première réflexion devrait donc concerner les modalités de l'écriture du matériel de départ, s'il y en a, et de ses variations dans le traitement que lui réservent les différents médias. Néanmoins, si l'on observe la trajectoire du monde narratif de *Romanzo Criminale*, il ne nous est pas possible d'identifier un texte « matriciel ».

En revanche, on a signalé que ces textes sont liés par la commune volonté de représenter la même période historique et le même sujet. Ils partagent le référent sémiotique qui permet aux spectateurs d'activer une opération cognitive de construction d'un monde fondé sur un environnement connu. La sémiotique peut nous dire ce qu'une œuvre peut devenir, mais jamais ce qu'elle est devenue (Eco, 1972 : 70) : nous pouvons l'employer comme travail sur l'œuvre considérée comme code, point de départ pour des choix interprétatifs des spectateurs.

La reconstruction de l'atmosphère de l'époque (qui s'accorde au passage du temps) passe par des marqueurs tels que les lieux, les voitures, les vêtements des personnages, les accessoires. Dans les textes que nous avons analysés, nous avons remarqué une attention constante pour cette restitution d'une période historique bien définie ; du côté de la réception, une grande partie du succès de ces produits vient justement de l'amour pour cette plongée dans un espace-temps révolu – mais encore fortement enraciné dans la culture des spectateurs italiens. Dans les cas du livre et du film, des dispositifs de mise en scène d'images d'archives comme témoignages « directs » de la présence de ce passé historique semblent fonctionner comme un surplus

---

<sup>1</sup> À cette perspective, il faut ajouter la notion d'*usage*, qui nous semble centrale lorsqu'on s'occupe des appropriations des spectateurs, qui activent certaines spécificités du texte, dans un contexte précis.

d'informations, visant à soutenir l'opération cognitive d'activation sémiotique d'un environnement chez les spectateurs qui connaissent ces images télévisuelles.

Le livre, quant à lui, s'inspire de ces événements de la réalité, sans pour autant leur manifester une quelconque forme de fidélité – il ne s'agit pas d'une opération historiographique, mais de la représentation fictionnelle d'un choix de faits saillants ; à son tour, le film prend appui sur le livre pour en faire un produit ayant ses caractères propres, opération décidément innovante par rapport à la réalité et au livre. La série, quant à elle, va très loin dans la construction d'une expérience « convergente » pour ses spectateurs, à tel point que le lien avec les faits de la réalité est perdu et la divergence avec les autres textes est réalisée sur le plan de la forme comme sur le plan des points de vue mis en jeu.

Toutefois, ces produits entretiennent des liens très forts entre eux, à travers un mécanisme de renvois intertextuels, de clin d'œil à une tradition reconnue et à la conscience, supposée aussi chez les spectateurs, de la place qu'ils occupent dans un contexte déterminé.

Le monde de *Romanzo Criminale* se construit à travers des textes différents, via l'agencement d'éléments hétérogènes, provenant de la fiction et de la réalité. Chaque support réalise sa contribution caractéristique, mais c'est l'ensemble des discours qui détermine l'existence d'un véritable univers, qui se distingue par son autonomie et son authenticité, et qui fonctionne en tant que récit multilinéaire, selon la notion de *high concept* (Wyatt, 1994). Notre analyse nous montre, à côté des écarts entre des formes différentes de représentation, des liens très forts entre les produits, qui font que l'univers global de *Romanzo Criminale* se construit dans l'espace entre des médias qui se complètent entre eux.

La notion de médium imposerait la présence d'une relation de traduction entre les variantes et, par là, un jugement sur le degré de fidélité à un original. Elle nous paraît peu satisfaisante pour décrire notre objet. Afin de rendre compte du contexte de la convergence, une approche selon laquelle cinéma et télévision perdent leur statut de *médium* est de mise à l'époque d'un changement épistémologique dans lequel le cinéma a une place centrale, signalant la fin de la modernité et l'impossibilité d'une connaissance du monde passant par l'« œil » qui l'avait traditionnellement cadré (Casetti, 2005). Il est plus aisé de considérer cinéma et télévision à partir d'une perspective que Casetti définit « *Cinema 2* » (le cinéma qui a perdu la foi dans la

fidélité de la représentation de la réalité, et qui s'incarne dans des formes nouvelles, ouvrant la voie à d'autres formes de connaissance) et de les étudier à l'intérieur de l'histoire des *médias*. Le rôle de la « spécificité » de chaque support et de chaque œuvre est à réviser, de nouvelles questions surgissent.

Quant aux rapports entre les médias qui composent l'expérience de *Romanzo Criminale*, nous ne pouvons pas affirmer qu'il s'agit d'opérations de traduction. Dans chaque cas, l'interprétation est explicitée par le média qui se montre conscient de ses propriétés essentielles ainsi que du rapport avec les textes précédents (Eco, 2000 : 91-97). Toutefois, si des équivalences indéniables entre les différentes versions existent et que l'on pourrait effectivement parler pour ces cas de « zones de traduction » (Dusi, 2003), relatives à la mise en discours (voir par exemple le cas de la séquence de la mise en place du projet de la bande et de ses variantes superposables), ce n'est pas le cas pour la totalité du récit.

## **6.2 Une tension entre fidélité et transgression**

Le modèle jakobsonien de traduction intersémiotique se révèle insuffisant pour définir les modifications profondes et les ajouts significatifs que le récit traverse en passant par la forme cinématographique : il s'agit de modifications concernant le médium et son appartenance à une situation spécifique. Le film s'insère dans un contexte différent, déterminé par les conditions matérielles de production et de l'espace de la réception.

Au contraire, c'est une tension entre fidélité et transgression qui donne lieu dans certains cas à une divergence complète (voir par exemple la deuxième saison de la série), dépassant la notion de style comme « déformation cohérente d'un texte spécifique » (cf. Metz, 1968). *Romanzo Criminale* garde sa propre unité et cohérence globale, mais dans l'écartement et dans l'autonomie de chaque version. Raconter une histoire correspond ainsi à la mise en œuvre de la rupture d'un seul arc narratif *via* l'orchestration de briques sérialisées, offrant au récit des dilatations dépendant de plus en plus de l'activité des consommateurs.

Il s'agit, en effet, d'une interdépendance de textes qui construisent leur sens à travers la relation avec des textes précédents, appelant les consommateurs à effectuer un parcours synchronique. Afin de comprendre le sens de cette pluralité de textes qui

« fonctionnent ensemble », toujours en corrélation avec un contexte historique et culturel, la notion d'adaptation nous semble pertinente.

Chez les spectateurs, on retrouve le désir de découvrir de nouvelles versions du même monde, le plaisir de la répétition du récit, la recherche de comparaisons entre les différents supports. La notion d'intertextualité (Genette, 1982) nous permet de rendre compte de la pluralité tout en articulant cette multiplicité dans un projet conscient de la part des producteurs et des consommateurs. G. Genette opère une distinction dans le champ de la « littérature au second degré », offrant des nuances à la notion d'intertextualité étudiée par J. Kristeva, signalant la nécessité de comprendre le rapport de tout texte avec l'ensemble des textes qui le précèdent ou qui lui sont contemporains, qu'il appelle transtextualité ou transcendance textuelle (« tout ce qui met le texte en relation, manifeste ou secrète, avec d'autres textes » Genette, *Ibidem* : 7).

Dans cette construction, qui met l'accent sur les opérations de réemploi d'un texte et de son parcours à travers les époques, au travers de différentes incarnations, Genette propose cinq catégories : l'intertextualité, la paratextualité, la métatextualité, l'architextualité et l'hypertextualité. Nous pouvons revenir sur nos analyses et les interpréter à travers le filtre de ces catégories qui, néanmoins, ne doivent pas être considérées comme étanches. Elles fonctionnent, dans la plupart des cas, en synergie.

Après avoir analysé le fonctionnement intertextuel de la citation, nous retiendrons notamment la notion de relation architextuelle (pour ce qui concerne l'appartenance à des catégories de genre) et de relation transtextuelle (pour ce qui concerne les phénomènes de transformation et d'imitation, qui seront à approfondir dans le chapitre suivant).

### **6.3 Intertextualité et adaptation**

L'intertextualité correspond à la cohabitation de plusieurs textes dans un texte. On retrouve des citations indirectes ou des simples allusions, lorsque le livre, le film ou la série se servent des modèles hollywoodiens ou du polar italien. Les lecteurs et les spectateurs interprètent certaines scènes comme des renvois plus ou moins explicites à des textes connus :

À la lecture de cet ouvrage imposant, dont l'auteur est juge auprès de la cour d'assises de Rome, on ne peut s'empêcher de penser au film sublime de Sergio Leone : *Il était une fois en Amérique*. À ceci près qu'il ne s'agit pas de l'Amérique des années 20 mais de l'Italie des années 70-80<sup>1</sup>.

En regardant de plus près, on se rend compte que le réalisateur a été inspiré par le film *Les Affranchis*, en particulier en ce qui concerne la dynamique entre les membres du gang : à un moment ils sont tous de bons amis et puis disposés à se massacrer comme des bêtes pour une poignée d'argent. L'hommage au film est visible dans un bref dialogue entre Roberta (Jasmine Trinca) et le Froid (Kim Rossi Stuart) : quand elle lui demande ce qu'il fait, il dit qu'il s'occupe de constructions, presque la même réponse donnée par Henry Hill (Ray Liotta) à sa petite amie (Lorraine Bracco) Karen<sup>2</sup>.

On observe également une présence effective d'un texte dans le texte, dans le livre, lorsque les personnages font appel à un titre d'un film ou à l'image d'un film pour mieux décrire leurs sensations, ou encore, lorsque l'objet filmique est présent comme élément diégétique.

Dans le cas de notre objet, il est nécessaire de parler également d'intermédialité, du moment où les liens se font au travers de médias différents : cela requiert de la part du spectateur d'être compétent dans plusieurs domaines (littéraire, cinématographique, télévisuel), dans une superposition qui devient de plus en plus évidente à l'ère des médias numériques. Cette compétence doit se développer également sur des champs multiples, celui de la fiction et celui du documentaire et sur une période historique étendue. Aussi, dans le film et dans la série, les images d'archives correspondent à la citation directe d'un matériel provenant d'une source différente et antécédente dans le temps. Selon J. Fiske, l'intertextualité serait une « *ghost textuality* » une textualité « fantôme », un phénomène décrivant l'existence de textes « vivant au-delà de leur temps, toujours avec des affaires inachevées à exécuter<sup>3</sup> » (Fiske, 1989 : 125).

---

<sup>1</sup> Contribution sur un forum français <http://www.thisisnotawebsite.com/forumrnz/sujet-4150,film-romanzo-criminale.htm>. Dernière consultation le 27 septembre 2011.

<sup>2</sup> Contribution au forum de discussion que le site Il Davinotti consacre aux curiosités autour de *Romanzo Criminale*. <http://www.davinotti.com/index.php?forum=40004450>. Dernière consultation le 27 septembre 2011.

<sup>3</sup> « [...] *living beyond their time, always with unfinished business to perform* ». [Notre traduction].

La citation se révèle un élément métadiscursif, qui contribue à la négociation entre des sphères différentes pendant la vision du film et lors des différents usages qui en sont faits.

Dans le livre, par exemple, on observe le cas des fausses citations : les extraits d'actes des procès ont la fonction d'évoquer un environnement externe et leur statut de citation est mis en relief par des éléments paratextuels (titre, exergue) qui les rendent reconnaissables comme présence d'un texte provenant d'un autre espace de discours. L'effet est de signaler les limites du texte fictionnel dans la représentation : *Romanzo Criminale* expose son statut hybride tout en construisant un mécanisme interne qui mime le processus de la citation.

Le fonctionnement des citations intertextuelles, notamment dans le cas de l'entrecroisement entre histoire et fiction *via* l'emploi d'images d'archives, pourrait être rapproché de celui de l'*ostraneinie* de Sklovskij : le processus par lequel ce qui est normalement tenu pour certain subit un traitement qui le rend distant, le lecteur étant forcé à voir des choses communes de manière non familière. Les images d'archives, dans *Romanzo Criminale*, mettent en œuvre un double processus de distanciation. Si le film rend possible, nous l'avons vu, une structure qui favorise la focalisation sur des personnages dont le parcours et les actions sont facilement reconnaissables, les images d'archives font irruption dans ce monde et elles ont l'effet de couper la plongée dans une réalité fictionnelle. Elles font appel, en tant que citations directes, à une connaissance passant par des émotions connotées de manière opposée, qui produisent une rupture de l'ensemble des émotions produites par la séquence qu'elles « interrompent ». La plongée du spectateur dans l'univers fictionnel est gênée par l'intervention d'un élément qui relève d'un registre énonciatif différent et qui engage des processus cognitifs dans lesquels opèrent des opinions et des croyances « externes » au monde du film.

#### **6.4 Les relations architextuelles**

La signification de la relation intertextuelle est à retrouver dans la volonté de construire un réseau de textes, d'insérer la nouvelle production dans une tradition reconnue, d'enrichir l'aspect métatextuel de l'œuvre à travers une réflexion sur ses sources. Pour cela, l'intertextualité a une fonction pragmatique, ne pouvant s'activer si

les citations ne sont pas reconnues. Cela n'empêche pas pour autant de lire le texte sans connaître les sources de ces citations, exception faite, peut-être, pour les images d'archives qui se chargent d'autant plus d'un pouvoir de distanciation du moment où elles nécessitent un savoir extratextuel afin de pouvoir être interprétées. Le livre, le film et la série accèdent à la même encyclopédie intertextuelle (Eco, 1986), favorisés par les nouveaux dispositifs en réseau : la possibilité d'accéder à la source par un simple clic est typique du Net. Idéalement, tout spectateur dispose des informations pour déverrouiller les citations : c'est la fin des citations pour « *happy fews* ». Néanmoins, il demeure la nécessité de posséder une série d'outils et de s'engager sur un temps significatif pour acquérir une « expertise ».

Certains spectateurs, notamment pour la deuxième saison de la série, s'attachent à la présence de situations stéréotypées pour émettre un jugement négatif sur la qualité de la série. Voici un extrait de la discussion à laquelle participent, entre autres, deux utilisateurs dont les pseudonymes sont *Baldrick* et *Nonnullo*, dans un forum de passionnés de football :

- Ennuyeuse, pleine de stéréotypes et de blagues à effet, moins précise dans la reconstruction. Même les acteurs semblent fatigués. Le coup de théâtre à la fin de la quatrième est digne de la A-Team, il ne manquait que Futé (qui serait Dandy, non?) et P.A. Baracus.
- Comme s'il y avait une nécessité de cibler un public moins raffiné, plus intrigué par l'honneur emblématique, la honte, la vengeance, les voitures Carrera, la cocaïne, les armes<sup>1</sup>.

En réponse à un autre utilisateur, qui suggère le visionnage d'un documentaire sur la vraie « Banda della Magliana », *Baldrick* publie un lien à une vidéo de YouTube, le présentant comme le lien à ce documentaire. En effet, il s'agit des célèbres génériques de la série *A-Team* (1983-1987). L'ironie de ce geste recueille l'adhésion de l'utilisateur, qui répond « Que tu es méchant », ajoutant un *smiley* qui s'esclaffe, confirmant à la fois l'esprit ludique de la discussion, mais aussi l'efficacité du renvoi

---

<sup>1</sup> <http://www.mylazonet.net/forum/index.php/topic,2215.msg194536.html?PHPSESSID=lhgo0ap4jco19e42bd5h284iv3#msg194536>. Dernier accès le 27 septembre 2011.

intertextuel. La maîtrise d'une encyclopédie intertextuelle permet une lecture du texte au second degré et devient une forme de création de liens dans une communauté.

À l'intérieur d'un forum de discussion se créent des liens entre des utilisateurs qui partagent la même culture et le même goût pour des propos désacralisants.

De manière plus lisible, dans la série, plusieurs éléments font appel à des textes antécédents. Quand ce ne sont pas des allusions plus ou moins reconnaissables à un texte précis, il s'agit de phénomènes relevant de la catégorie de l'architextualité, qui correspondent à l'appel à un ensemble de textes reconnus par une communauté et qui fournissent les bases pour la construction d'un univers. Pour que le spectateur prenne goût à ce mécanisme, il est nécessaire qu'il possède un bagage de connaissances, sans pour autant qu'elles soient liées à des textes précis. L'architextualité demande l'activation d'une mémoire culturelle qui permet au spectateur de s'orienter dans un labyrinthe de références liées à des cadres génériques, des situations récurrentes, qui rendront possible la mise en place d'anticipations sur les événements racontés (et le plaisir de la surprise lorsque les attentes sont frustrées pour donner lieu à des solutions imprévues). On peut souligner ces liens à travers un listage des archétypes que nous avons déjà examinés dans l'analyse. C'est le cas du traitement des rapports de genre, de tout ce que dans notre analyse nous avons signalé comme appartenant à des codes du polar, du roman noir, de la comédie d'amour.

Ces lectures génériques vont de pair avec la surdétermination de la part des lecteurs/spectateurs de certaines valeurs morales : les textes deviennent des anthologies de comportements qui s'offrent à un jugement éthique et non seulement esthétique, en lien avec une tradition établie par d'autres textes reconnus à l'intérieur d'une communauté. Les caractères des femmes, par exemple, relèvent d'archétypes tels que la mère gardienne de la tradition et du foyer, ou, pour Patrizia et Roberta, l'opposition entre femme fatale et femme angélique. Pour ce qui concerne les hommes, on retrouve le flic obstiné (qui évoque toute la tradition du polar des années 1970 à la Maurizio Merli), le bandit romantique (Froid), le couple cynique (Dandy-Patrizia), le bandit affectionné à sa mère (Libanais).

Ces personnages agissent souvent dans des situations stéréotypées : l'amoureux en conflit avec le père de la jeune fille, situation comique dans les modes de la *commedia dell'arte* pour Fil de Fer; la vengeance de la mort de l'ami, qui trouve ses

sources dans l'*Iliade* et qui est le fil conducteur des premiers épisodes de la deuxième saison de la série, incarnée doublement dans les personnages de Bufalo et du Froid.

Une autre situation archétypique, comme la mort du roi abandonné par ses proches, devient un moment tragique et légendaire *aussi* parce qu'il est enrichi par l'activation de parcours émotionnels, à travers la comparaison avec la mort des empereurs romains, ou de gangsters célèbres de l'histoire du cinéma. Ainsi, la première saison se clôt sur la célébration de la fin du Libanais, traitée avec un lyrisme qui en fait une vraie mort héroïque comme en témoignent également les productions des spectateurs qui célèbrent ce moment par la rédaction de commentaires enthousiastes ou de *fanfictions* inspirées du sujet.

## 6.5 L'hypertextualité, un plaisir postmoderne

Ainsi, un univers de textes fictionnels et non fictionnels agit comme source pour une série de productions reliées par le titre *Romanzo Criminale*. L'intertextualité devient un élément indispensable pour réécrire les textes à travers des renvois qui les identifient de manière inédite. Dans la série, la mise en scène des années 1970-1980 est tellement définie dans ses détails qu'elle donne lieu à un travail pleinement *nostalgique*.

La catégorie genettienne de l'hypertextualité, bien qu'elle ne soit pas exclusive du postmoderne, met au jour des relations entre des textes différents, susceptibles d'être interprétés dans le cadre d'un contexte que l'on pourrait définir, avec L. Jullier, comme postmoderne et qui demande au spectateur de posséder un savoir spécifique ainsi qu'une capacité à lire les textes au second degré. Le postmoderne est caractérisé par la nécessité de relire le passé à travers le filtre de l'écart, de l'ironie, dans un contexte qui, différemment du moderne, ne peut plus se limiter à effacer ou à défigurer le passé (l'exemple porté par Eco est celui des *Demoiselles d'Avignon*, Eco, 1983).

Pour les textes postmodernes qui doivent afficher leur conscience et la connaissance de l'ensemble des discours qui les ont précédés, les citations ainsi que les opérations de transformation d'autres textes deviennent des éléments incontournables. Ce n'est pas pour cette raison qu'ils demeurent des territoires non explorables pour les non-adeptes : au contraire, ils sont caractérisés par une souplesse qui présente au moins deux niveaux de lecture : la lecture du spectateur « naïf » qui se limitera à profiter de la surface, et la lecture savante de l'expert capable d'identifier les renvois et d'éprouver le

plaisir de la reconnaissance de *topoi* et des codes génériques. À ce propos, nous pouvons rappeler que le lecteur postmoderne incarne une contradiction : il est capable de combiner ces deux modes de lecture opposés et d'en jouir : la lecture savante n'exclut pas le plaisir naïf qui sera toujours un plaisir « volontairement naïf », donc au troisième degré (Jullier, 1997).

Il s'agit de l'activité de textes qui modifient le texte « source » à travers des opérations transformatives. Genette distingue, à l'intérieur de cette catégorie, des formes de transformation et d'imitation. Dans ces cas, le texte source est toujours mobilisé en tant que tel et il subit des traitements de recontextualisation qui en interrogent les contenus, la forme et le rapport à une dimension sociale.

Pour *Romanzo Criminale*, nous retrouvons ces activités de transformation et d'imitation dans le cas des bandes-annonces (la transformation passe par le montage, qui propose des perspectives partielles du récit afin de véhiculer un savoir qui sera utile aux spectateurs), et de la parodie officielle, *Manzi Criminali* (l'opération d'imitation a un effet rabaissant et ironique, qui sert à la fois à moquer et à célébrer le texte original). Nous proposerons dans le chapitre suivant une analyse de ces opérations des consommateurs, dans le cadre de l'observation des pratiques spectatoriennes, qui font un usage extensif de la transformation et de l'imitation à des fins différentes.

Cette souplesse du texte postmoderne relève du *double coding* qui est à la base des réécritures parodiques que nous analyserons comme pratiques des consommateurs dans le chapitre suivant.

Cela provoque, sur le plan de la forme tant que sur celui du contenu, des résultats, encore une fois, hybrides, que seule une analyse des réactions spectatoriennes pourra mettre au jour. Entre la croyance à l'indexicalité des images (la série devient une fenêtre sur une époque que la plupart des spectateurs n'ont pas vécue) et amusement pour les séquences de violence délirante et de célébration sous forme de *clip*, la série est, davantage que le film, un produit dans lequel sont à l'œuvre plusieurs instances intertextuelles. Ainsi, les musiques fonctionnent au niveau cognitif comme des ouvertures à des espaces-temps externes à la série.

*Romanzo Criminale* est un produit postmoderne en ce qu'il assume, comme caractère premier, son intertextualité et son intermédialité : à ce point de notre analyse, nous pouvons revenir sur les notions que nous avons posées dans le deuxième paragraphe de ce long chapitre. Le terme nécessaire pour la description de ce produit est

transmédialité : il nous permet de rendre compte de ces caractères dans un contexte de convergence. Ce qui le caractérise est une cohérence globale faisant de l'expérience de ce produit un univers autonome que les spectateurs s'approprient sans s'en lasser.

Tous les médias sont activés potentiellement en même temps, dans un territoire marqué par la *relocatisation* de l'expérience, par la mise en réseau des contenus, par l'absence de hiérarchie et par une synchronie dans l'accès aux textes qui rend possible, du côté des textes, une intertextualité continue, en situation, active, et, du côté de la réception, la comparaison continue des sources et la construction d'un savoir partagé entre les consommateurs. Les différences sont foncièrement contextuelles, liées aux modes de production, à la relation entre les textes à un moment historique donné et, nous le verrons dans le chapitre suivant, aux usages qui en sont faits par les consommateurs.

## 6.6 Un récit transmédiat

De nombreuses recherches ont décrit la diffusion capillaire des nouveaux supports pour l'expérience de l'audiovisuel, dans les espaces publics et privés (Klinger 2006) : Internet, la téléphonie, les connexions à haut débit sont autant de nouvelles ressources qui s'ajoutent à la projection dans la salle de cinéma, à la télévision, à la cassette vidéo, sans pour autant provoquer la disparition de celles-ci, dans un paradigme marqué par la « *convergence* ». Le terme est employé par I. de Sola Pool bien avant la diffusion d'Internet, (Pool, 1983 ; *cf.* Jenkins 2006b), pour décrire les effets des innovations scientifiques dans une « période de transition prolongée » à venir (*cf.* Jenkins, 2006c) et leurs enjeux sociétaux, comme une tension dynamique et un brouillement des frontières entre les médias. Le terme est par la suite employé de manière systématique dès la fin des années 1990 pour définir la coexistence et l'évolution conjointe de techniques nouvelles qui donnent lieu à une métamorphose ou médiamorphose (Fidler, 1997) des formes médiatiques, comme en témoignent les recherches sur le numérique du MediaLab de N. Negroponte qui soulignait la différence entre les vieux médias passifs et les nouveaux médias interactifs (Negroponte, 1990)<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Signalons néanmoins l'existence de positions opposées à celle de l'enthousiasme pour la convergence et notamment, dans le contexte français, F. Jost qui, face au risque d'un déterminisme technologique, préfère à la notion de « convergence » celle de « lutte intermédiaire » (Jost, 2011).

Le phénomène de la convergence, qui est avant tout culturel, consiste dans le fait que, désormais, la circulation de contenus médiatiques dépend directement de la participation des consommateurs encouragés à chercher des nouvelles informations et à établir des connexions entre des médias dispersés : cela donne lieu à une « culture participative » (Jenkins, 2006a). C'est le territoire où peut se développer une façon de raconter des histoires s'appuyant sur une alliance de médias distincts, que nous appellerons, avec Jenkins, transmédiabilité.

Il s'agit d'une forme capable d'éclairer une série de problématiques liées à la modification de la production des contenus et de leur agencement, ainsi que les expériences de réception qui sont en train de se produire à l'heure des technologies numériques. Il s'agit d'une modalité narrative de plus en plus présente dans les productions contemporaines, un phénomène destiné à s'installer de manière durable dans l'expérience de l'audiovisuel. Le terme est choisi parmi de nombreuses définitions de ce type de produit : il indique à la fois une construction *cross media*, qui se déploie sous des médias différents et son contexte, un territoire *deep media*, où Internet sert de collant du monde narratif et qui demande aux spectateurs de glaner les contenus de tous les côtés afin de construire une expérience tout à la fois globale et personnalisée (Jenkins, 2006a).

La transmédiabilité est à lire, dans notre projet théorique, comme un processus tout d'abord intertextuel, mais réalisé dans un contexte de convergence culturelle et technologique et à partir d'un monde à considérer comme un écosystème narratif, capable de donner lieu à un univers cohérent.

Nous avons déjà souligné que les compétences des spectateurs, dans le cas de l'intertextualité et de l'intermédiabilité, doivent se développer sur des champs distants entre eux et ouverts à des comparaisons continues. Ici, la compétence du consommateur consiste dans le geste de tisser des liens dans le territoire d'une textualité éparse.

Dans le cas de l'intertextualité traditionnelle, l'analyse textuelle peut mettre au jour une série de liens, de relations plus ou moins évidentes. Dans le cas de la transmédiabilité, ces relations sont par définition exposées, mises en avant comme une marque de fabrique visant à la reconnaissance d'un univers global qui fonctionne sous le mode de la franchise. Livre, film et série télévisée communiquent entre eux et avec une galaxie de textes environnants, et le résultat est la création d'un univers possédant des caractères de cohérence interne qui en font un territoire navigable par ses

consommateurs. La narration transmédiée s'offre de manière délibérée comme un monde autonome : idéalement, la multiplicité des supports et leur agencement devraient être pensés en phase de production.

Pour *Romanzo Criminale*, si l'on ne s'arrêtait qu'à une perspective considérant simplement les produits officiels, on remarquerait que la stratégie transmédiée à proprement parler n'est pas présente, le livre, le film et la série ayant été écrits dans des temps différés et dans l'absence d'une volonté commune de construire un monde extrêmement varié comme pourrait l'être celui de *Star Wars* ou de *Matrix* (Jenkins, 2006a ; cf. aussi Bittanti, 2006). Toutefois, pour la série, nous avons observé une complexité intéressante quant à la diversification des supports et des expériences proposées aux spectateurs : le paragraphe consacré aux paratextes nous a montré que la série sait gérer une narration dilatée et stratifiée, dans le temps et dans l'espace. Ainsi, au moins la série se confirme comme une tentative d'expérience transmédiée, innovante dans le contexte italien.

On pourrait décrire *Romanzo Criminale* comme une « pluralité opérée » (Genette, 1994) : une série de productions à considérer dans leur ensemble et non seulement comme textes individuels. Le phénomène analysé est un puzzle qui prend sens lorsqu'il est vu dans son ensemble. La multiplicité des morceaux qui sont en œuvre correspond, selon une image empruntée à R. Altman (Altman, 1999 : 135), à des photographies d'un même lieu prises de différents points de vue : genres différents, variété des focalisations, possibilité de lectures alternatives et parallèles dans des contextes divergents.

Cette divergence proposée par les produits dans leur hétérogénéité est à lire dans le contexte où une des caractéristiques primaires est la mobilité du lecteur/spectateur, caractéristique encouragée par la structure de l'univers fictionnel. Suivant H. Jenkins (2009), on soulignera un aspect central des récits transmédiés qui est la *spreadability* : sans qu'il y ait besoin d'un texte-matrice, une série de textes convergents s'organisent en réseau pour offrir une expérience à 360° pour le spectateur. La vie est convertie en une série d'espaces de divertissement, mécanisme porté à son perfectionnement par les *Alternate Reality Games*, expériences ludiques qui se superposent au quotidien.

Cette notion nous impose aussi de réviser la notion de *texte* : la modalité de narration représentée par l'expérience transmédiée permet au consommateur d'avoir accès à une pluralité de récits dévoilant des aspects du même monde, autant de portes

d'entrée qui rendent possible une diversité dans les formes de l'appropriation. Ce n'est pas pour autant que nous remplacerons la notion d'adaptation par un autre terme. L'adaptation est liée aux variantes rendues possibles par des contextes de production et des techniques spécifiques, et comporte un jeu avec le patrimoine intertextuel évoqué par les choix effectués : elle est tout à fait centrale dans le cadre de notre étude.

Notre tentative est, cependant, celle de trouver un terme qui soit spécifique à la présence d'une pluralité de productions ayant un même titre et véhiculant des extensions d'un même monde. Ceci, dans un contexte où les archétypes cinématographiques et télévisuels, ainsi que littéraires, sont constamment mobilisés par des dispositifs convergents et qui encouragent les spectateurs à se construire une niche à travers une variété d'expériences qui comprennent aussi la création de produits inédits. La prise en compte de la notion de transmédialité nous semble productive pour décrire l'expérience de *Romanzo Criminale*. Nous proposons de considérer la totalité du phénomène comme une expérience transmédiatique, en raison de la prise en compte des appropriations des spectateurs qui mettront à jour sa réalité de « boîte de Lego™ » (Jullier, 2005).

Chaque usager d'Internet recouvre au moins trois facettes à la fois : il est à la recherche d'informations et donc encouragé à consulter les contenus offerts par les espaces en ligne, dans une modalité de lecture traditionnelle ; à cela s'ajoute que la structure d'Internet lui impose un mouvement de recherche passant par les hyperliens, ce qui fait qu'il ne sera jamais qu'un simple lecteur, mais il devra toujours, aussi, savoir glaner les contenus suivant un fil de recherche spécifique (O'Reilly, 2005). Sur ces contenus, on peut à tout moment, désormais, effectuer des modifications, dans une interactivité qui se base sur le développement d'une collaboration entre les usagers.

Dans cette narration structurée comme une mosaïque, le rôle des utilisateurs est défini par un lien irréductible entre les différentes pratiques qui apparaissent incarnées dans un seul sujet, en réseau. C'est une question de temps et d'espace, mettant à jour des actions qui se font à travers un engagement complexe et des actions de partage qui se réalisent à travers un simple clic.

Le phénomène concerne des produits qui se construisent à travers différentes plateformes, changeant le mode des loisirs dans nos vies. Les spectateurs demandent à devenir créateurs de contenus, alors que les acteurs industriels, tout en encourageant ces mécanismes, tiennent à conserver leur statut (Jenkins, 2006a) : des stratégies de

domination sont toujours à l'œuvre, comme dans les médias traditionnels, mais, dans ce contexte, les consommateurs ont la possibilité de choisir et de dilater à souhait le temps, le lieu et les modalités pour faire l'expérience du produit. Désormais, les loisirs sont systématiquement distribués à travers de multiples canaux, dans l'objectif de créer une expérience de loisir unifiée et coordonnée. Idéalement, dans ce processus, chaque média apporte sa contribution spécifique, se présentant à travers des formes qui prévoient ou pas des narrations (par exemple, la boîte de céréales avec les personnages de *Star Wars*) mais qui, selon des modalités différentes, rendent possible une expansion de l'expérience dans l'univers narratif. C'est une invitation pour les consommateurs à s'engager personnellement dans la création de la narration et à élargir ainsi l'expérience.

Suivant les sept points proposés par Jenkins (2009) nous pouvons retracer un parcours dans l'analyse effectuée et décrire *Romanzo Criminale* comme expérience transmédiatique :

### **6.6.1 Drillability et Spreadability**

Le récit est orchestré de manière à encourager les spectateurs à aller en profondeur : ce qui permet de développer un *forensic fandom*, une attitude d'expert médico-légal (Jenkins, 2009b). Ce mouvement s'accompagne toujours d'une diffusion du savoir dans une communauté. Afin de découvrir les liens entre les actions racontées par le récit et les événements de l'histoire italienne, par exemple, le spectateur est encouragé à approfondir ses recherches dans les espaces en ligne, en faisant appel au savoir partagé par les communautés des consommateurs ou en accédant à des ressources offertes par l'architecture complexe du récit. C'est ce que dit un *fan* : « [Ce récit] te prend et ne t'abandonne pas jusqu'à la dernière page et au-delà, surtout au-delà, car après tu te demandes : « mais alors cette fois... ? [...] »<sup>1</sup> » Le monde de *Romanzo Criminale* est exploré par ses consommateurs et continue d'offrir des occasions variées de discussion sur ses contenus, comme nous le verrons dans le chapitre suivant. Les mystères entourant les événements liés à la politique italienne, qui s'entremêlent aux histoires des protagonistes, encouragent des recherches en profondeur : Internet se révèle un territoire regorgeant d'informations à vérifier par les usagers, les recherches de ces derniers visant, dans la plupart des cas, à élucider des situations peu claires dans

---

<sup>1</sup> <http://www.anobii.com/books/01e0d4582ef23c8513/>. Dernier accès le 27 septembre 2011.

le récit ou à satisfaire des curiosités sur l'approfondissement des caractères des personnages. Un des éléments récurrents dans les blogs et dans les forums de discussion (mais aussi sur YouTube) est la mise en relation des personnes réelles étant à la base des événements de l'Histoire et les personnages fictionnels, qui donne lieu à la production de listes comparatives. À nouveau, on retrouve une mobilisation des savoirs pratiques et des compétences informatiques des consommateurs dans la création d'encyclopédies visuelles concernant les lieux de tournage du film et de la série<sup>1</sup> : le monde fictionnel se superpose au monde réel devenant un espace où naviguer.

Si le désir de prolonger l'expérience du spectacle n'est pas une nouveauté de la convergence, dans notre cas les différents médias qui composent le récit sont à lire comme une « chasse au trésor », conduisant les consommateurs à construire une expérience personnalisée faite du plaisir de la recherche du détail, de l'analyse, de la comparaison des sources. Dans un comportement qui dépasse le geste de l'interprétation textuelle et qui s'apparente à celui du spéléologue, le spectateur creuse en profondeur, compare les contenus, produisant de la connaissance autour de l'objet. Il se rend compte que son implication en termes de temps et d'énergie produit un bien partageable qu'il offre à ses pairs dans le cadre d'une « logique du don » : il sait qu'il tirera un plus grand plaisir de son expérience s'il compare ses idées et s'il partage ses trouvailles (c'est la *spreadability* du transmédia), que s'il reste dans son coin (Jenkins 2006a : 97).

Ainsi, un mouvement vertical (vers la recherche d'informations précises concernant un point spécifique du récit, une accumulation de savoir) fonctionne en alliance avec les pratiques se réalisant dans un mouvement horizontal (la recherche de liens dans un réseau, sur le mode de l'analogie, de la similitude et des correspondances intertextuelles, la collaboration). L'expérience du récit transmédiatique demande beaucoup d'énergie et de temps au consommateur qui explore la complexité du texte et devient un *expert* (Leveratto, 2000 ; Jullier et Leveratto, 2010 : 203-219), capable de comparer ses instruments de mesure de la qualité de l'objet avec ses pairs, dans des communautés favorisant le partage de l'information.

---

<sup>1</sup> <http://www.davinotti.com/index.php?forum=50004450>. Dernier accès le 27 septembre 2011.

### **6.6.2 Continuité, multiplicité**

Les mêmes personnages ou événements subissent des variantes dans la représentation (au niveau formel, au niveau des contenus) à travers les médias. Le monde narratif garde néanmoins une homogénéité. Les différences entre livre, film et série nous permettent de parler d'un même *Romanzo Criminale*, bien que les écarts soient parfois significatifs. Le choix de la série d'introduire des personnages inédits, ou de changer (voir la deuxième saison) le déroulement de certaines actions, ne détermine pas pour autant le refus de la part des spectateurs de parler de *Romanzo Criminale* comme d'un univers homogène. La multiplicité des adaptations qui le composent, au contraire, en fait un produit que les spectateurs aiment retrouver sur un laps de temps dilaté. Cette temporalité favorise le développement d'un sens critique qui trouve son origine dans la comparaison des versions (la série semble être considérée meilleure que le film).

### **6.6.3 Immersion, « extractibilité »**

Le monde de *Romanzo Criminale* est un espace qui se superpose au monde réel et dans lequel les consommateurs peuvent mettre en œuvre des pratiques variées d'identification aux personnages, aux situations. On observera dans le prochain chapitre des formes d'adhésion à ce monde qui s'offrent sous des portes d'entrée multiples. Il ne s'agit pas de principes nouveaux, mais d'une application de pratiques anciennes, dans un contexte numérique qui offre, par exemple, la rapidité dans la création de communautés, la dimension globale du regroupement des *fans*, de l'échange des informations.

### **6.6.4 Construction d'un monde**

Le récit transmédiatique est l'art de construire des mondes ou des univers, comme l'explique un scénariste expérimenté, cité par Jenkins :

Quand j'ai commencé, on promouvait des scénarios parce que sans un bon scénario on ne pouvait pas avoir un film. Ensuite, dès que les *sequels* ont commencé à décoller, on s'est mis à promouvoir des personnages, car un bon personnage peut soutenir plusieurs scénarios. Et aujourd'hui, on promeut des mondes parce qu'un monde peut soutenir plusieurs personnages et plusieurs scénarios à travers plusieurs médias<sup>1</sup>. (Jenkins, 2006a : 116).

Ainsi, le produit est le point de départ pour les consommateurs de la reconstruction d'un monde. Il présente toute sorte d'informations, à glaner dans une structure complexe, selon un principe qui n'est pas nouveau, mais que l'on retrouve depuis les récits bibliques qui s'offraient comme des narrations à consommer sous des supports différenciés et qui se donnent à voir à travers des organisations visuelles de personnages et de situations. Chaque support amène des consommateurs nouveaux dans le monde. Ce monde peut devenir un univers complexe, offrant aux consommateurs qui désirent l'explorer la possibilité d'en construire une carte. En outre, la présence d'appels à l'action (*calls to action*), éléments qui demandent aux consommateurs d'effectuer une opération directe (pouvant être simple comme un clic sur une page), favorise l'articulation du discours des acteurs industriels avec les réponses des spectateurs.

Nous avons vu, à travers notre analyse, que les liens intertextuels et extratextuels contribuent à la construction du monde de *Romanzo Criminale*, qui n'est ni le monde de la réalité ni un monde complètement imaginaire, entre fiction et événements de l'Histoire contemporaine. Nous étudierons par la suite les pratiques spectatoriennes qui construisent des cartographies de ce monde, *via* des instruments variés.

### 6.6.5 Sérialité

La narration propose aux consommateurs une expérience, activant des réactions émotionnelles et cognitives. Les spectateurs sont amenés à chercher des informations pour satisfaire leur curiosité et leur désir de répétition, ou pour valider les personnages comme des « amis imaginaires ». Ces informations se trouvent à l'intérieur

---

<sup>1</sup> « *When I first started, you would pitch a story because without a good story, you didn't really have a film. Later, once sequels started to take off, you pitched a character because a good character could support multiple stories. And now, you pitch a world because a world can support multiple characters and multiple stories across multiple media* » [Notre traduction].

du monde de *Romanzo Criminale* : les consommateurs sont encouragés à s'attacher à des produits nouveaux, internes à la franchise, pour chercher les informations à travers des canaux médiatiques différents.

La notion de sérialité relève de l'opposition entre « *story* » et « *plot* » (cf. Forster, 1956), conçus comme « les informations concernant un univers narratif » et « la séquence d'informations telle qu'elle se présente dans les différentes formes qui la véhiculent ». *Romanzo Criminale* possède plusieurs *plots* différents, mais l'histoire globale est la même, et c'est ce qui produit le phénomène de *fandom*. Il faut remarquer, néanmoins, que, dans le cadre d'une culture de l'expertise, les spectateurs sont encouragés à partager leurs jugements sur la qualité des différentes adaptations, et que, si le *plot* global est reconnu comme tel, pour certains une des versions sera considérée plus significative que d'autres : c'est la notion de porte d'entrée personnalisée dans le monde narratif. Les compétences des consommateurs font ainsi que les caractéristiques du discours seront évaluées comme des éléments pour le jugement sur la qualité.

Il faut ajouter que, dans le cas d'un récit transmédiatique, le problème du temps de consommation se pose d'une manière différente que dans le cas d'un récit véhiculé par un seul média. Le monde fictionnel de *Romanzo Criminale* est un monde auquel on peut accéder de manière synchronique : les différentes briques narratives sont disponibles à tout moment (grâce à la révolution numérique et à la convergence technologique) et fonctionnent comme une stratification d'expériences qui contribuent à une architecture globale.

### **6.6.6 Subjectivité**

Selon le média choisi, certains points de vue seront valorisés par rapport à d'autres. Dans le cas de la série, par exemple, la perspective de certains personnages secondaires, comme Fil de Fer, assume un poids majeur que dans le film et même par rapport au livre possède une autonomie qui fait des soucis de ce personnage plutôt comique des occasions de déviation par rapport au récit primaire mais, tout à la fois, stratégiques pour la construction de la narration. Cela peut s'observer au niveau macroscopique (de la structure de chaque récit) et microscopique (à l'intérieur de chaque épisode de la série, par exemple). Le livre, le film, la série proposent des traitements divergents des points de vue des personnages, ce qui détermine pour le

spectateur des modalités d'acrage au pacte fictionnel (Esquenazi, 2009a) extrêmement diversifiées.

### **6.6.7 Performance**

Cette notion concerne les activités des consommateurs qui apportent des éléments de l'univers transmédiatique dans leur propre monde, les interprétant et réalisant une superposition des sphères de la fiction et du quotidien, allant dans certains cas jusqu'à l'activisme politique. C'est la notion d'*usage*, d'appropriation, qui revêt une importance capitale dans la présente étude et qui fera l'objet du chapitre suivant.

Lorsque l'on parle de *performance*, on met l'accent sur le rôle du corps : nous interrogerons les modalités par lesquelles le rapport entre le spectateur et le produit audiovisuel est lié à des enjeux biologiques et situationnels (Leveratto, 2006), par exemple dans le cas des formes de *karaoké* sur YouTube, ou lorsque les spectateurs imitent les techniques du corps des protagonistes du film et de la série. La performance est un événement social fondé dans l'immédiateté, qui requiert un public (c'est à travers les autres que l'on s'aperçoit si elle « fonctionne »), c'est donc une forme de communication qui engage la mise en place d'une rhétorique partagée (*cf.* Frith, 1998) et qui permet aux autres de « lire » sur le corps du spectateur les traces de son expérience.