



Concevoir la narration transmédia

L'exemple de la licence Assassin's Creed

Rédigé sous la direction de Simon Bréan

Par **Chlodion Gossart**

Les récits sont une constante des civilisations humaines. Des grottes de Lascaux aux films en haute définition d'aujourd'hui, en passant par les contes et légendes propres à chaque culture, ces différentes formes de narration, c'est-à-dire un récit détaillé et sa structure générale, témoignent d'un même besoin humain de raconter des histoires, mais s'inscrivent sur des supports différents : que ce soit à l'oral ou à l'écrit, ou aujourd'hui à travers l'audiovisuel et le numérique, ces modes de communication, ou médias, apparaissent comme différents moyens permettant aux auteurs de délivrer un message ou encore de raconter des histoires.

Mais l'apparition de l'internet et des nouvelles technologies marquent un tournant majeur dans les arts narratifs. En effet, les nouvelles technologies permettent aux utilisateurs de passer rapidement d'un média à un autre, au point que les frontières entre les différents supports médiatiques en deviennent poreuses. Dès lors, les habitudes évoluent : le spectateur autrefois passif devant son livre ou son écran est aujourd'hui en quête d'interaction ; c'est pourquoi les nouveaux usages du public rendent possible – peut-être même nécessaire – une nouvelle façon de concevoir la narration : le transmédia.

Le transmédia est une notion évoquée pour la première fois en 2002 par Henry Jenkins, alors directeur du MIT (Massachusetts Institute of Technologies) et aujourd'hui professeur de communication, journalisme et d'arts cinématographiques à l'USC (University of south California), lors d'un atelier chez l'éditeur de jeux vidéo Electronic Arts. Selon Jenkins « le storytelling transmédia représente un processus dans lequel les éléments d'une fiction sont dispersés systématiquement à travers de multiples plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement unifiée et coordonnée. Idéalement, chaque médium apporte sa propre contribution pour le développement de l'histoire¹ ». Cette définition, qui synthétise toute la pensée de Jenkins, marque clairement la distinction entre le transmédia et une conception plus classique de la narration. En effet, le récit se déroule selon une structure bâtie en trois actes : un début, un milieu et une fin dont la progression est jalonnée de nœuds dramatiques (comme l'élément déclencheur ou le climax) ; ce récit se déroule sur un support médiatique comme un film ou un roman. Avec le transmédia, c'est une tout autre logique qui s'opère puisque des pans entiers de l'histoire sont disséminés dans plusieurs médias : pour connaître l'univers narratif dans son ensemble le spectateur/utilisateur devra le reconstituer en explorant les différents

1 Henry Jenkins, « La licorne origami contre-attaque : Réflexions plus poussées sur le transmedia storytelling », Terminal technologie de l'information, culture et société, Numéro 112, Page 11.

supports médiatiques ; de ce point de vue, une œuvre transmédia s'élabore dans son processus de création telle une franchise, c'est-à-dire une marque se déclinant sur de multiples produits. Dans le paysage vidéo-ludique français, une œuvre est caractéristique de ce mode de narration. Il s'agit de la franchise « Assassin's creed ».

Assassin's creed est une série de jeux vidéo d'action/aventure et d'infiltration en monde ouvert, développé à partir de 2007 par Ubisoft sur les consoles de salon, d'abord de septième génération (Playstation 3 et Xbox 360), par la suite sur celles de huitième génération (Playstation 4, Xbox One et Wii U), et également sur PC. Le concept du jeu repose sur « l'Animus », une machine capable de déchiffrer la mémoire génétique d'un sujet pour accéder à la mémoire de ses ancêtres. En d'autres termes, cette machine permet de revivre l'existence de nos ancêtres et d'explorer les divers lieux et époques dans lesquels ils ont pu évoluer. Dans les trois premiers épisodes, le joueur incarne Desmond Miles, un barman kidnappé par la firme Abstergo afin d'explorer son patrimoine génétique dans le but de retrouver la trace des « Fragments d'Éden », des artefacts conçus par une race antérieure à l'humanité. Ces puissants artefacts ont le pouvoir d'asservir et manipuler l'esprit des hommes et c'est pour asseoir son pouvoir qu'Abstergo recherche ces fragments, voilà pourquoi ils ont besoin de Desmond. Il s'avère en effet que le protagoniste est le descendant d'une longue lignée d'assassins ayant toujours eu un rapport étroit avec ces artefacts. Tout l'enjeu pour Abstergo est de retrouver où les ancêtres de Desmond ont dissimulés les fragments d'Éden au cours des siècles.

Les trois premiers opus permettent au joueur d'incarner les ancêtres de Desmond selon différentes époques afin de retrouver les fragments d'Éden. Mais à partir du quatrième épisode Ubisoft décida de changer de politique éditoriale : désormais les épisodes n'auront plus de liens directs entre eux mais garderont néanmoins le concept à l'origine de la série. Il n'est désormais plus question d'incarner un ancêtre de Desmond Miles pour retrouver les fragments d'Éden ; mais simplement d'incarner un assassin différent à chaque épisode et vivre son histoire à une époque donnée, par exemple le cinquième opus, Assassin's Creed Unity, permet au joueur d'incarner un assassin durant la Révolution française de 1789 et d'explorer Paris - Nous tenterons d'expliquer ce choix stratégique - Dans le cadre de cette franchise, le studio Ubisoft a opté pour une narration transmédia : conjointement aux jeux vidéo, l'univers narratif se déploie à travers une série de courts métrages (live et d'animation) ; mais aussi par le biais d'une collection de bande dessinée, de plusieurs romans et bientôt d'un long métrage cinématographique. Nous

reviendrons plus en détail sur ce dispositif lorsque nous aborderons le corpus étudié ; pour l'heure, face à cette constellation de supports médiatiques toute la question est celle de savoir quelle place occupe le transmédia dans la franchise Assassin's creed et ce qu'il permet en terme de narrativité.

Mais le transmédia se heurte à une profusion de concepts, apparus durant les dernières décennies dans l'objectif de penser les médias ; des notions telles que « multimédia », « hypermédia » ou encore « crossmédia ». Un premier enjeu est donc d'identifier ce qui distingue notre objet d'étude de ces différents concepts. Au delà de leurs préfixes, ces concepts se différencient les uns des autres par leurs manière de faire interagir plusieurs médias entre eux : Selon le dictionnaire « *100 notions pour le crossmédia et le transmédia* », le multimédia se définit comme « une composition de plusieurs médias sur un document accessible à partir d'une seule interface. Historiquement, le CD-ROM est un support multimédia typique² » ; cet exemple est particulièrement bien choisi du fait que le CD-ROM fait interagir texte, image, son et vidéo sur ce même support, de ce point de vue le multimédia consiste à centraliser plusieurs médias au sein d'un même support médiatique. Toujours selon « *100 notions pour le crossmédia et le transmédia* », l'hypermédia « consiste en un média augmenté ou enrichi. Elle correspond à un type de programmation informatique et figure comme une extension média de l'hypertexte. L'hypermédia permet à l'utilisateur, à partir d'hyperliens, d'accéder à des informations complémentaires. Il peut s'agir de textes, d'images fixes ou animées et de vidéos. Ces données constituent en quelque sorte une sous-couche d'informations accessibles par un simple clic³ » ; la démarche encouragée par l'hypermédia est donc d'enrichir le contenu d'un support médiatique grâce à d'autres médias annexes, par exemple un site internet donnant accès à des vidéos, des fichiers ou encore des morceaux de musique. Le transmédia se distingue de ces deux notions dans la mesure où il ne fait pas interagir les différents médias en vue d'enrichir un média prédominant mais vise plutôt à créer une synergie entre différents supports, en vue de former un dispositif. Chaque média constitue un bloc à part entière qui tient toute sa place dans ce dispositif, bien qu'il puisse y avoir une hiérarchie à l'œuvre aucun média n'est assujéti à un autre, ils s'articulent entre eux de manière cohérente. Le but étant de former un univers narratif à explorer par l'utilisateur.

2 100 notions pour le crossmédia et le transmédia,
<http://www.100notions.com/notion.php?idNotion=82&langue=fr&lettre=#>, consulté le 03/12/2015.

3 100 notions pour le crossmédia et le transmédia,
<http://www.100notions.com/notion.php?idNotion=70&langue=fr&lettre=#>, consulté le 03/12/2015.

En revanche, la distinction est plus floue avec le crossmédia. En effet, tout comme le transmédia, cette approche vise une articulation cohérente de différents médias autour d'un même projet ; raison pour laquelle ces deux notions sont souvent confondues, or selon le concepteur multimédia Eric Viennot (cité par Olivier Aïm, maître de conférence au Celsa Paris-Sorbonne) « 90% des productions actuelles qui se revendiquent du label « transmédia » se contentent de transposer un contenu préexistant (une série télé, par exemple) sur un site Internet ou sur les réseaux sociaux. Il s'agit plutôt d'œuvres « cross-media », un genre qui existe depuis les années 1980⁴ ». Cet éclairage permet de mettre en évidence la nuance entre les deux notions. Le crossmédia permet d'adapter un récit sur d'autres supports numériques mais n'y apporte rien de nouveau à l'histoire d'origine ; cette approche est très utilisée dans le Manga : selon le succès de la bande dessinée, celle-ci est déclinée en série d'animation pour la télévision et en jeux vidéo. En d'autres termes c'est la même histoire qui est adaptée sur un média différent de celui de l'histoire originale ; le transmédia, au contraire, ne se contente pas d'adapter un contenu identique sur les différents médias qui composent son dispositif, chaque média raconte une histoire spécifique qui complète les autres récits de la franchise, comme il sera possible de le voir lorsque nous aborderons le corpus d'Assassin's creed.

Face à ces innovations, reste à savoir si le spectateur/utilisateur sera prêt à jouer le jeu d'interagir avec tous les médias de la franchise. En effet un spectateur de cinéma n'est pas forcément lecteur de bandes dessinées, qui lui-même n'est pas forcément fan de jeux vidéos ; de ce point de vue le problème réside dans ce qui pourrait motiver l'utilisateur à s'engager dans ce processus caractéristique du transmédia. Selon Jenkins il s'agit de donner à l'utilisateur une place prépondérante dans ce processus, au point qu'il estime que l'« une des clés du transmédia est que l'engagement crée une relation avec les fans, souvent à travers la mise en place d'opportunités pour les fans de participer au développement de l'histoire. Celles-ci peuvent prendre les formes suivantes : collecter et échanger des informations disséminées sur diverses plateformes médiatiques, élaborer des aspects de l'histoire par des votes, ajouter leurs propres contenus de fans, ou un engagement interactif dans un jeu en ligne⁵ ». Sous cet angle l'utilisateur peut donc avoir une influence directe sur le déroulement d'une histoire, bouleversant ainsi le rapport entre

4 Olivier Aïm, « Le transmédia comme remédiation de la théorie du récit », Terminal technologie de l'information, culture et société, Numéro 112, Page 49.

5 Henry Jenkins, « « La licorne origami contre-attaque : Réflexions plus poussées sur le transmedia storytelling », Terminal technologie de l'information, culture et société, Numéro 112, Page 17.

auteurs et spectateur. Mais cette vision des choses tend à n'être qu'un idéal, et pour cause la maîtrise du récit devient difficile pour les auteurs s'ils s'en tiennent à ce mode de fonctionnement ; dans les faits rares sont les franchises à faire participer le public de cette manière. En ce qui concerne *Assassin's Creed*, son dispositif n'intègre pas une telle participation de son public. Pour amener le public à explorer les différents médias les créateurs ont volontairement placés des pans entiers de l'histoire dans un média autre que le jeu vidéo. Si l'utilisateur souhaite connaître les tenants et aboutissant des événement manquant il devra reconstituer le puzzle en faisant l'effort d'interagir avec les autres médias de la franchise. Du point de vue de l'utilisateur cela revient à saisir l'œuvre sous un autre jour puisque c'est cet acte d'explorer l'univers narratif qui permet d'en donner toutes les clés pour le comprendre, le public n'est pas co-créateur de l'univers narratif mais l'explorateur des différents médias qui le composent. Il joue également un rôle majeur par le biais des réseaux sociaux : en commentant et en partageant ses opinions et théories sur les différents récits de l'univers, il contribue à son expansion et lui offre le sentiment d'appartenir à une communauté.

C'est donc le fait de pouvoir explorer différents récits à travers différents médias qui caractérise le transmédia et son rapport à l'utilisateur ; mais cette multiplication médiatique porte en elle le risque de voir ces récits se disperser dans toutes les directions. L'enjeu ici est de trouver le facteur permettant de coordonner les différents récits qui garanti également leur cohérence au sein de l'univers narratif. Dans son ouvrage majeur, « *La culture de la convergence* », Henry Jenkins la manière dont se déploie un dispositif transmédia, à travers l'exemple d'un cas d'école dans le transmédia : « *Matrix* ». La franchise se compose d'une trilogie de longs métrages, d'une série de courts-métrages d'animation et d'un jeu vidéo, Jenkins montre son fonctionnement dans cet extrait : « Dans le dernier court-métrage d'animation, le *Dernier vol de l'Osiris* (2003), Jue perd la vie en tentant de transmettre une lettre à l'équipage du *Nabuchodonosor*. La lettre contient des informations sur la gigantesque foreuse qui doit se creuser un chemin jusqu'à Zion. À la toute fin du dessin animé, Jue glisse la missive dans une boîte à lettre. Au début d'*Enter the Matrix*, la première mission du joueur est d'aller chercher la lettre à la pose et de la remettre aux héros. Et les scènes d'ouverture de *Matrix Reloaded* montrent les personnages en train de discuter de la « dernière transmission de l'Osiris ». Pour les gens qui ne voient que le film, les sources d'information restent incertaines, mais ceux qui ont une expérience transmédia auront joué à un rôle actif dans la remise de la lettre et auront

peut-être suivi son parcours à travers trois médias différents⁶ ». Cet extrait montre concrètement le processus créatif décrit précédemment, l'univers narratif de *Matrix* se déploie effectivement à travers différents médias, en racontant de manière coordonnée des récits distincts les uns des autres. Reste à mettre au jour comment ces récits peuvent interagir.

C'est justement le problème que pose Marida Di Crosta dans son article « *Stratégies narratives transmédias. Des pratiques scénaristiques transversales* ». L'universitaire compare la narration transmédia à un polyptique, une peinture composée de plusieurs volets « dont la reconstitution finale revient au spectateur-participant, à condition qu'il ait intensivement collaboré à dévoiler/compléter le tableau⁷ ». De cette analogie elle fait apparaître le problème de l'articulation entre les différents médias, ou volets pour reprendre sa terminologie : « Comment concevoir des passerelles entre volets chronologiquement asynchrones, tout en coordonnant les différentes formes et degrés d'interactivité et de participation ?⁸ ». Le problème soulevé est d'autant plus pertinent qu'il met en avant le fait que les multiples supports médiatiques racontent chacun une histoire indépendante. Pour reprendre l'exemple de la dernière transmission de l'Osiris, cet élément constitue le fil rouge entre les différents récits en interaction dans la franchise *Matrix* et assure ainsi une certaine cohérence entre eux. Une condition du transmédia est donc de mettre en place des points de connexion qui seront identifiés par le spectateur/utilisateur et apparaîtront comme le moyen permettant de faire le lien entre les différents supports narratifs.

Cette architecture transmédia forme ce qu'il serait possible de qualifier une « fiction totale », voilà pourquoi Olivier Aïm compare, dans son article « Le transmédia comme remédiation de la théorie du récit », le transmédia au moment Wagnerien du Gesamtkunstwerk (art total). La conclusion de son article synthétise sa pensée dans toute sa quintessence : « Dans le prolongement du Gesamtkunstwerk et de la convergence médiatique, le « transmédia » est bien une théorie de la totalité : totalité des supports, totalité de appropriations diégétiques, totalité des regards. [...] tout en prenant acte d'un contrôle total révolu sur une relation de fiction désormais déployée sur la totalité potentielle des supports et des publics, les « storytellers » envisagent leur œuvre en

6 Henry Jenkins, « La culture de la convergence : Des médias au transmédia », Arman Colin, 2014, Page 125.

7 Marida Di Crosta, « Stratégies narratives transmédias. Des pratiques scénaristiques transversales », Terminal technologie de l'information, culture et société, Numéro 112, Page 103.

8 Marida Di Crosta, « Stratégies narratives transmédias. Des pratiques scénaristiques transversales », Terminal technologie de l'information, culture et société, Numéro 112, Page 104.

fonction de ce que l'on pourrait appeler une « créativité totale ». Remplaçant l'idée d'une œuvre qui synthétiserait toutes les formes artistiques, la « créativité » des industries narratives érige l'idéal d'une création partagée entre le pôle de la production et celui de la participation, envisagés comme une convergence « conversante »⁹. Cette approche critique reprend les éléments mis auparavant en évidence dans cette introduction, à ceci près qu'elle le fait sous l'angle d'une comparaison avec la théorie de l'art total, à laquelle le transmédia en serait le penchant moderne. En effet, dans une œuvre transmédia la partie ne peut être prise indépendamment du tout, il faut que le récit soit connecté au dispositif pour prendre tout son sens. De ce point de vue, le transmédia constitue un holisme dont les composantes sont en perpétuelle interaction, tant du point de vue narratif, en faisant interagir les médias entre eux, que du rapport entre créateur et utilisateur, c'est-à-dire en prenant en compte l'influence de l'utilisateur dans le processus de création, bien que cela relève d'un idéal comme nous avons pu le voir précédemment. Mais le risque étant de multiplier les supports médiatiques de manière anarchique, pour tenter de l'éviter il est possible d'instaurer une hiérarchie entre les différents supports. Concrètement les différents médias fournissent des informations qui viendront renforcer un média privilégié par rapport aux autres ; dans le cadre de Matrix la trilogie de long métrage s'avère être ce média principal et en ce qui concerne Assassin's creed il s'agit de la série de jeux vidéo.

Un ensemble de supports médiatiques gravitent autour du jeu vidéo Assassin's creed pour former le corpus de l'œuvre. Ce dernier se compose une série de courts métrages qui accompagnent l'intrigue du second opus, une collection de bande dessinées racontant l'histoire d'autres ancêtres que ceux mentionnés dans le jeu, ou encore une suite de romans racontant l'histoire d'un point de vue différent, par l'intermédiaire d'un autre personnage par exemple. Un long métrage, coproduit par Ubisoft motion picture et Sony Pictures, est également en cours de production. Ce dispositif permet aux studios d'Ubisoft d'étendre au maximum leur univers narratif ; pour en comprendre concrètement le fonctionnement prenons l'exemple d'Assassin's creed 2 dont le dispositif est le plus abouti de la série en vue de développer l'ensemble de la vie de son protagoniste, Ezio Auditore, un assassin de la Renaissance italienne. L'épisode 2 se découpe en trois parties : « Assassin's creed 2 » (sorti le 19 novembre 2009), « Assassin's creed Brotherhood » (sorti le 18 novembre 2010) et « Assassin's creed Revelations » (sorti le 15 novembre 2011). La quête d'Ezio dans Assassin's creed 2 est de venger la mort de son

9 Olivier Aïm, « Le transmédia comme remédiation de la théorie du récit », Terminal technologie de l'information, culture et société, Numéro 112, Page 55.

père, victime d'un complot pour avoir tenté de mettre au jour l'ordre des templiers, et pour ce faire il deviendra un assassin pour traquer les responsables de sa mort. Dans Brotherhood, Ezio s'installe à Rome pour y refonder l'Ordre des assassins et mettre un terme au règne des Borgia, qui sont d'ailleurs les instigateurs de l'exécution du père d'Ezio. Quelques années plus tard, Ezio est en quête de sens et enquête sur son prédécesseur au titre de maître assassin de la Confrérie, Altaïr (protagoniste incarné dans le premier épisode), d'où le titre « Revelations ». Dans le dispositif sont également présents une série de trois courts-métrages, « Assassin's creed Lineage » (sorti le 26 octobre 2009), qui racontent l'histoire de Giovanni, le père d'Ezio ; permettant ainsi au joueur de comprendre comment s'est retrouvé impliqué dans un complot qui l'a finalement mené à l'exécution en place publique. Ces trois court-métrages amènent à saisir les ressorts émotionnels qui animent Ezio dans sa quête de vengeance dans l'épisode 2. Viennent ensuite deux courts-métrage d'animation, « Assassin's creed Ascendance » (sorti le 16 novembre 2010) racontant l'ascension de Cesare Borgia, adversaire d'Ezio dans Assassin's creed Brotherhood., et « Assassin's creed Embers » (sorti le 6 juin 2011) révélant les vieux jours d'Ezio et marque la fin d'Assassin's creed 2. Conjointement à ce versant audiovisuel de l'architecture transmédia d'Assassin's creed 2 sont sortis deux bandes dessinées : « Desmond » et « Aquilus ». Le tome 1 reprend l'histoire de Desmond racontée dans le premier opus d'Assassin's creed mais focalise l'attention du lecteur sur un personnage secondaire. Le tome 2 raconte l'histoire d'un ancêtre de Desmond de l'époque gallo-romaine. Trois romans accompagnent enfin le dispositif, reprenant le fil des jeux vidéo à ceci près qu'ils sont racontés du point de vue d'un personnage autre qu'Ezio, permettant ainsi au lecteur d'obtenir des informations ou de suivre des anecdotes qui viennent étendre l'univers narratif de la franchise. Autant d'éléments qui permettent de montrer l'intérêt du transmédia pour raconter cette histoire : en explorant les différents médias, le joueur/utilisateur aura accès aux différentes tranches de vie du héros incarné dans le second opus, de son adolescence jusque son décès. Ce dispositif permet à Ubisoft d'étendre au maximum l'univers d'Assassin's creed, permettant ainsi de mettre une fiction totale à disposition du public.