

**Nicolas Perez Prada :**

Doctorant EHIC depuis septembre 2013 sous la direction d'Irène Langlet à l'Université de Limoges. Professeur de français et de latin dans le second degré sur l'année 2012-2013. Mémoire de Master 2 portant sur la transmédialité en manga.

On présentera au travers du poster une thèse portant sur le métamanga dont l'objet est d'interroger les processus réflexifs mis en jeu dans deux médias distincts : les mangas et les *anime* (séries d'animation japonaise). Les mangas et les *anime* des années 2000 ont l'air de se détacher de l'imposante contrainte du *story telling* qui semble peser sur eux depuis leurs origines. En adoptant une certaine posture postmoderniste les mangas et les *anime* ont mis en question leurs propres codes de construction et les ont mis en scène au cœur de la fiction en multipliant les jeux de miroir.

Cette thèse porte des interrogations qui rejoignent celles de ce colloque, notamment si l'on se penche sur le cas de la franchise *Pokémon* qui est un exemple éloquent de production crossmédia. Partant du jeu vidéo, *Pokémon* est devenu un jeu de carte, puis un *anime*, il a reçu des adaptations en mangas ainsi qu'en films d'animation et s'est vu décliné en de nombreux produits dérivés. La question de la représentation de l'expérience ludique dans ses extensions fictionnelles transmédialiques a donc du sens et se montre révélatrice de la place qu'occupent ces extensions dans le monde partagé des pokémon.

Le corpus restreint s'appuiera sur le jeu *Pokémon Rouge/Vert/Bleu* (1996), sa première adaptation en *anime Pokémon* (1997) et une récente adaptation *Pokémon : les origines* (2013). Ces différentes versions fictionnelles permettront de juger de la place que peuvent occuper différents médias et différentes versions dans un contexte crossmédialique. Elles permettront aussi de questionner le rôle de la métaréflexivité entre le jeu et l'*anime*.

Le jeu se place comme source et canon. La première adaptation prend de l'autonomie sur le canon en s'adressant à un échantillon de fans (les enfants) tandis que l'adaptation *Pokémon : les origines* flatte les fans (puristes) du jeu en reprenant à l'écran des éléments très concrets du jeu de manière réflexive :



À partir de là, plusieurs enjeux se dévoilent à commencer par le rapport de force qui se joue entre les différents médias (hiérarchisation de la part des fans). L'hétérogénéité des publics (fans du jeu *stricto sensu* vs fans du monde des pokémon vs une partie limitée mais non négligeable du fandom : les enfants). Les deux adaptations ne visent pas le même public et cela se traduit par des choix narratifs différents ce qui aboutit à la création dans un même univers et à partir d'une même source de récits sensiblement différents qui coexistent sans s'annuler l'un ou l'autre.

**Références :**

Game Freaks (développeur). *Pokémon Rouge/Vert/Bleu*. Nintendo (éditeur). GameBoy. 1996. Jeu vidéo.

Kawasaki, Itsuro, réal. *Pokémon : les origines*. Épisode 1. Studios OLM, Production I.G, Xebec. Japon 2013.

Yuyama, Kunihiko, réal. *Pokémon*. Épisode 1. Studio OLM. Japon. 1997.