

Transcr(é)ation



« Silver is for Monsters » – Des livres aux jeux, étude de la translation d'une matière escrime vers le média audiovisuel dans la série The Witcher (Netflix)

"Silver is for Monsters" – From the Books to the Video Game, Study of Fencing in The Witcher (Netflix)

Marie Kergoat

Volume 3, Number 1, 2023

Séries télévisées et adaptation
Adaptation and Television series

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1109781ar>

DOI: <https://doi.org/10.5206/tc.v3i1.16559>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Western Libraries, University of Western Ontario

ISSN

2816-8895 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Kergoat, M. (2023). « Silver is for Monsters » – Des livres aux jeux, étude de la translation d'une matière escrime vers le média audiovisuel dans la série The Witcher (Netflix). *Transcr(é)ation*, 3(1), 1–19.
<https://doi.org/10.5206/tc.v3i1.16559>

Article abstract

Fencing, and more generally speaking martial representations are at the core of The Witcher universe. It is embedded in Geralt of Rivia, a monster hunter and the story's main character who always carries his sword with him, and therefore, through him, fencing plays a major role in this universe as it feeds its narration and characterization with the fights led by the character. The Witcher is also a transmedial universe, who was given birth by the writer Andrzej Sapkowski and recognised for its video game adaptations made by CD Projekt. In that prospect, fencing supposedly constitutes a pillar in the project of TV show adaptation by Lauren Schmidt Hissrich for Netflix. This article offers a study concerning how fencing representations appear as an element contributing to the coherence of this adaptation, considering the preexisting transmedial works. It takes into account the features of TV shows (budget, CGI, scenic props...), questions the specificities implied, such as biomechanics and actors' knowledge, and also how fights are written compared to books and games. From a compared literature and ethnoscenology perspective, this crossed study offers to identify the series' fencing aesthetic and its relation to the universe's transmedial web. Doing so, it looks at the worldbuilding dynamics at work, and the relation between Primary and Secondary World.

© Marie Kergoat, 2023



This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

<https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/>

érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

<https://www.erudit.org/en/>

« *Silver is for Monsters* » – Des livres aux jeux, étude de la translation d’une matière escrimale vers le média audiovisuel dans la série *The Witcher* (Netflix)

MARIE KERGOAT

Université d’Artois

RÉSUMÉ

L’escrime et l’imaginaire martial sont au cœur de l’univers The Witcher. Incarnée par Geralt de Riv, chasseur de monstres et protagoniste de l’œuvre qui ne se départit jamais de son épée, elle tient par son biais une place charnière au sein de l’univers, qui nourrit sa narration des affrontements menés par le personnage. The Witcher est également un univers transmédiat, né de la plume d’Andrzej Sapkowski et reconnu pour son adaptation vidéoludique par CD Projekt. Aussi, lorsque Lauren Schmidt Hissrich se lance dans un projet d’adaptation sérielle pour Netflix, l’escrime se situe comme un pilier du processus. Cet article se propose d’étudier comment l’imaginaire escrimal s’impose comme élément de cohérence de cette adaptation, en regard des œuvres transmédiales lui préexistant. Il s’interroge sur les spécificités du média sériel, telles que la biomécanique ou les compétences des acteur·rice·s, ainsi que la manière dont il chorégraphie des combats en parallèle des livres et jeux. À cheval entre la littérature comparée et l’ethnoscénologie, cette étude croisée propose d’identifier l’esthétique escrimale de la série et son rapport au tissu transmédiat de l’univers dépeint, en se penchant notamment sur les dynamiques de worldbuilding et les rapports entre Monde Primaire et Monde Secondaire.

Mots clés : *The Witcher · escrime · littérature comparée · ethnoscénologie · adaptation cinématographique*

Introduction

À l'heure de la multiplication des plateformes de vidéo à la demande (VoD), la « téléfantasy de qualité » (« *Quality Telefantasy* ») semble désormais faire partie intégrante du paysage sériel. Celui-ci voit ainsi cohabiter des œuvres jugées réalistes et des séries d'imaginaire¹ telles que *Game of Thrones*² (Benioff, Weiss, 2011-2019), *Westworld*³ (Nolan, Joy, 2016-2022) ou *The Walking Dead*⁴ (Darabont, 2010-2022⁵). Constitutif (Lynch, 2022, p. 11) de la « télévision de qualité » (« *Quality TV* »), elle-même perçue comme un « supergenre⁶ », la téléfantasy de qualité est un « genre culturellement et industriellement croissant de la télévision états-unienne depuis 2010⁷ » (Lynch, 2022, p. 4), et plus précisément un

terme englobant qui recouvre les séries télévisées relevant des genres de l'horreur, de la SF et de la fantasy à la télévision. Le terme « téléfantasy » a fait ses débuts dans les cercles de fans où il permettait de décrire le genre, mais a été popularisé au sein de la recherche académique télévisuelle par Catherine Johnson⁸ [...] (Lynch, 2022, p. 17).

Produit de l'ère de la télévision « trans-plateforme¹⁰ » (Lynch, 2022, p. 23), la téléfantasy de qualité se nourrit également d'une autre matière transnarrative, celle de la transmédialité. Les séries appartenant au genre sont en effet souvent le fruit d'une adaptation, en témoignent les sorties les plus récentes : *House of the Dragon*¹¹ (Condal, 2022—) ; *Le Seigneur des Anneaux : Les Anneaux de pouvoir*¹²

¹ Ce terme renvoie à la « SFFF », acronyme de « science-fiction, fantasy et fantastique », communément regroupés en tant que « genres de l'imaginaire ».

² Benioff, David ; Weiss, D.B., *Game of Thrones*, États-Unis : HBO, 2011-2019.

³ Nolan, Jonathan ; Joy, Lisa, *Westworld*, États-Unis : HBO, 2016-2022.

⁴ Darabont, Frank, *The Walking Dead*, États-Unis : AMC, 2010-2022.

⁵ Lynch, Andrew, *Quality Telefantasy: How US Quality TV Brought Zombies, Dragons and Androids into the Mainstream*, Abingdon : Routledge, coll. « Routledge Advances in Television Studies », 2022, p. 2.

⁶ Thompson, Robert J., « Preface », dans *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond* (éd. McCabe, Janet ; Akass, Kim), Londres : I.B. Tauris, xvii-xxv, 2007.

⁷ « *culturally and industrially ascendent genre in US TV since 2010* ». Traduction de l'auteure.

⁸ Voir Johnson, Catherine, *Telefantasy*, Londres : British Film Institute, 2005.

⁹ « 'Telefantasy' is a broad term that describes TV series in the horror, sci-fi and fantasy genres of television. The term 'telefantasy' began as a generic descriptor in fan circles but was popularised in TV scholarship by Catherine Johnson in her exhaustive 2005 analysis of US and British sci-fi, fantasy and horror television history » (notre traduction).

¹⁰ « *Quality Telefantasy is a product of the cross-platform era of TV* » (notre traduction).

¹¹ Condal, Ryan, *House of the Dragon*, États-Unis : HBO, 2022—.

¹² Payne, J. D ; McKay, Patrick, *Le Seigneur des Anneaux : Les Anneaux de Pouvoir*, États-Unis : Prime Video, 2022-...

(Payne, McKay, 2022—) ; *Sandman*¹³ (Heinberg, 2022—) ; *La Roue du temps*¹⁴ (Judkins, 2021—) ; *The Last of Us*¹⁵ (Druckmann, Mazin, 2023—) ; *Good Omens*¹⁶ (Gaiman, 2019—), pour n'en citer qu'une partie.

Parmi ces cas de visualisation¹⁷, l'une d'entre elles a particulièrement attiré notre attention. *The Witcher* (Schmidt Hissrich, 2019-...) est une série Netflix toujours en cours, adaptée d'une œuvre de *dark fantasy* déjà transmédiateur connue pour ses opus littéraires¹⁸ et leur adaptation vidéoludique¹⁹. L'univers est celui du Continent, Monde Secondaire²⁰ né à la suite d'un événement cosmogonique nommé « Conjonction des Sphères », à savoir la brusque rencontre cataclysmique entre différents mondes entrés en collision suite à un déchaînement de forces magiques. Dans ce monde faisant se côtoyer des êtres issus de planètes différentes (humain·e·s, elfes, nain·e·s, monstres et autres créatures merveilleuses), la cohabitation forcée entre ces habitant·e·s est source de tensions et de conflits qui caractérisent l'univers. Dans ce contexte, *The Witcher* présente les aventures du sorcier Geralt de Riv, chasseur de monstres vivant de contrat en contrat, et sa quête pour retrouver sa fille adoptive Cirilla.

Alors que la troisième saison vient d'être diffusée²¹, l'œuvre de Lauren Schmidt Hissrich et plus généralement la transmédiaticité de l'univers *The Witcher*

¹³ Heinberg, Allan, *Sandman*, États-Unis ; Royaume-Uni : Netflix, 2022—.

¹⁴ Judkins, Rafe, *La Roue du temps*, États-Unis : Prime Video, 2021—.

¹⁵ Druckmann, Neil ; Mazin, Craig, *The Last of Us*, États-Unis : HBO, 2023—.

¹⁶ Gaiman, Neil, *Good Omens*, Royaume-Uni ; États-Unis : Prime Video, 2019—. Nous l'intégrons à cette liste car la seconde saison est diffusée durant l'été 2023 après plusieurs années de pause.

¹⁷ La visualisation fait partie des cinq processus d'expansion transmédiaticité des univers imaginaires tels que catégorisés et étudiés par Mark J.P. Wolf : la description (*description*), la visualisation (*visualization*), l'auralisation (*auralization*), l'interactivation (*interactivation*), et la désinteractivation (*deinteractivation*) (Wolf, Mark J.P., *Building Imaginary Worlds: the Theory and History of Subcreation*, New York : Routledge, 2012, pp. 249-264.

¹⁸ Sapkowski, Andrzej, *Le Sorcier* [1992-2013], Paris : Bragelonne, coll. « Milady », 2003-2015, 5 tomes, 8 volumes.

¹⁹ CD Projekt, *The Witcher*, Pologne : Atari Inc., CD Projekt, 2007 ; CD Projekt, *The Witcher 2: Assassins of Kings*, Pologne : Atari Inc., CD Projekt, Namco Bandai Games, 2011 ; CD Projekt, *The Witcher 3: Wild Hunt*, Pologne : Bandai Namco, WB Games, 2015.

²⁰ Le Monde Secondaire désigne l'univers de fiction d'imaginaire, tandis que le Monde Primaire se rapporte à la réalité, à notre monde. Cette distinction fondatrice pour le genre de la fantasy, notamment, a été établie par J.R.R. Tolkien dans « On Fairy Stories », *Essays Presented to Charles Williams* [dir. Lewis, C. S. Lewis], Oxford : Oxford University Press, 1947, pp. 38-89.

²¹ La saison 3 n'étant pas sortie lors de la rédaction de cet article, cette analyse se limitera aux deux premières.

font l'objet de recherches académiques particulièrement dynamiques²², et cet article s'inscrit dans ce champ en s'attachant à analyser un élément définitoire de l'univers : l'escrime. Déjà un trait saillant et caractéristique de la fantasy²³, elle prend ici une vaste ampleur du fait de la profession de son protagoniste qui affronte créatures et humain·e·s au fil de l'épée. Or l'on sait que le cadre d'un processus d'adaptation impose la translation de la matière constituant l'œuvre source vers l'objet qui en résulte. Ainsi, tout comme les personnages, la géographie ou les événements, l'escrime fait partie du bagage à inclure dans cette translation vers un nouveau média.

Car si comme nous le disions l'escrime est un trait « saillant » de la fantasy, elle en est même une caractéristique. Il est en effet rare de croiser une œuvre du genre qui ne présente pas de composante escrimale – qu'il s'agisse de la simple mention d'une épée magique à la présence d'une chevaleresse en tant que protagoniste, en passant par toutes les scènes où les personnages se saisissent d'une arme blanche. Tant et si bien que l'escrime tiendrait au sein du genre une place aussi importante que la magie, autre élément fondateur de la fantasy²⁴.

Dans le cadre de cet article, compte tenu de cette importance presque rituelle de l'escrime, on observera la manière dont la série Netflix, en tant que téléfantasy de qualité, propose sa propre esthétique martiale au sein d'un vaste univers transmédiatique qui met déjà l'escrime au centre de ses récits littéraires et vidéoludiques. Autrement dit, il s'agira de saisir comment la série télévisée a puisé dans la matière escrimale préexistante pour développer l'imaginaire martial qui entoure le sorcier. S'ancrant dans la discipline de la littérature générale et comparée sous le prisme de la culture de la convergence²⁵, notre réflexion se nourrira de notre expertise en tant que pratiquante d'escrime ancienne et artistique d'un point de vue ethnoscénologique²⁶. Ce croisement, s'il est peu fréquent et ne connaît pas d'antécédent quant à l'étude de l'escrime de fantasy, permet d'apporter un point de vue qui nous semble capital afin de saisir les

²² Voir notamment Besson, Anne ; Favard, Florent ; Vas-Deyres, Natacha (dir.), *Fantasy & Médias : actes du colloque des Imaginales 2022*, Chambéry : Actusf, coll. « Les Trois Souhais », 2023. Voir également Breton, Justine, *The Witcher. Un monde de légendes*, Paris : Bragelonne, 2023.

²³ En atteste le récent ouvrage *Fantasy & Moyen Âge* (Battagion, Victor ; Besson, Anne (dir.), *Fantasy & Moyen Âge*, Chambéry : Actusf, coll. « Les Trois Souhais », 2023), dont près de cent pages sont dédiées à l'analyse de l'imaginaire martial du genre.

²⁴ Voir la préface de Dozois, Gardner (dir.), *Épées et magie*, traduit de l'anglais par Kuntzer Benjamin, Paris : Pygmalion, 2019.

²⁵ Jenkins, Henry, *La Culture de la convergence : des médias au transmédia*, Paris : Armand Colin, 2013 ; Besson, Anne, *Constellations : des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris : CNRS, 2015.

²⁶ Gauthard, Nathalie, « L'Ethnoscénologie et le réseau mycélien », *L'ethnographie*, n° 5-6, 20 juillet 2021, <https://revues.mshparisnord.fr/ethnographie/index.php?id=1033> ((consulté le 26 mai 2023).

spécificités de cette escrime, et par là de mettre en perspective des éléments fondamentaux du processus d'adaptation. Afin de mener cette analyse, on se penchera d'abord sur l'escrime comme élément de cohérence au sein du processus d'adaptation, venant cimenter les liens du tissu transmédiat, puis sur la façon dont cette matière prend corps à travers les chorégraphies d'escrime scénique de l'œuvre de Schmidt Hissrich. Enfin, on questionnera le prisme de la triple adaptation escrimale, en définissant le caractère idiosyncrasique de l'escrime dans la série, pourtant située à cette croisée des chemins transmédiatiques.

***The Witcher* : un univers profondément escrimal**

The Witcher, aussi nommé *Le Sorceleur* dans la traduction française, est un univers transmédiat, transnarratif et transauctorial, né de la plume de son « originateur²⁷ » (Wolf, 2012, p. 273), Andrzej Sapkowski en 1986, date de publication de la première nouvelle « Le Sorceleur » (*Wiedźmin*) dans le magazine polonais *Fantastyka*. En dépit du rapport houleux entretenu par Sapkowski avec le principe d'adaptation transmédiat qu'il relègue au domaine de la fanfiction²⁸, son univers s'est développé sur un ensemble de supports, à travers le regard et le travail de divers auteur·rice·s et créateur·rice·s. Afin d'analyser au mieux la manière dont la série de Schmidt Hissrich s'empare de l'imaginaire escrimal de l'univers, il convient de définir comment celle-ci se situe au sein de cette variété de pratiques de transmédiatité.

La série se veut l'adaptation sérielle²⁹ d'un cycle littéraire dont l'adaptation vidéoludique a résolument marqué les esprits et les imaginaires. Elle adapte, saison par saison, les recueils de nouvelles et romans composant le cycle littéraire *The Witcher*, dans un cadre où une autre adaptation du même cycle, cette fois-ci vidéoludique, a eu un impact sur les représentations de l'univers : la trilogie vidéoludique de CD Projekt. Un certain paradoxe apparaît ainsi du point de vue de la réception : « *The Witcher* est basé sur la série de fantasy du même nom écrite par le polonais Andrzej Sapkowski, mais aux États-Unis la plupart des fans ont

²⁷ « *Originator* ». Traduction de l'auteure.

²⁸ Voir Breton, Justine, « Méta-médias : emprunts transmédiatiques dans *The Witcher* », 2023, pp. 219-238 ; Reinier, Benoît, *L'ascension de The Witcher : un nouveau roi du RPG*, Toulouse : Third Éditions, 2019. La situation semble néanmoins avoir évolué depuis, comme en témoigne un récent entretien entre Andrzej Sapkowski et CD Projekt (Hopley, Alex, « Andrzej Sapkowski visite le siège de CD Projekt Red », *Gamereactor*, 21 mars 2023, URL : <https://www.gamereactor.fr/andrzej-sapkowski-visite-le-siege-de-cd-projekt-red-1266133/> [consulté le 15 mai 2023]).

²⁹ Dans cet article, le terme « sériel·le » renverra, par métonymie, à la « série télévisée », même si les romans et jeux *The Witcher* s'ancrent aussi dans la sérialité.

découvert Geralt d'une autre façon : en jouant aux jeux vidéo³⁰ ». Aussi, si la série prétend adapter l'œuvre de Sapkowski, elle doit composer avec un public qui, en grande partie, a en tête une autre adaptation de l'univers. Malgré cette situation originale, le processus d'adaptation de *The Witcher* par Netflix s'opère dans une forme de convergence des médias, à travers notamment son personnage principal.

La figure de Geralt de Riv apparaît ainsi comme un faisceau de cette translation, en ce que le personnage incarne, littéralement, la matière escrimale de l'univers transmédiat. Car en plus d'être le protagoniste du corpus littéraire, vidéoludique et sériel, Geralt porte en lui, par sa fonction guerrière, tout cet imaginaire. Vivant du combat contre les monstres qu'il doit chasser ou contre les humains desquels il doit se défendre, l'apparence du sorcelleur est caractérisée par ce contexte. Que ce soit dans l'œuvre littéraire, vidéoludique ou sérielle, celui-ci est systématiquement présenté dans une tenue de sorcelleur, à savoir une armure souple de cuir et de métal léger dont il ne se dévêt que lors d'instantes intimes ou d'occasions officielles. Mais plus encore, ce sont ses épées qui semblent le représenter et qui le définissent au même titre que son apparence physique. Ceci apparaît de manière encore plus saillante dans les ouvrages de Sapkowski, où l'épée est mise sur le même plan que d'autres traits physiques à travers le regard de ceux-lles qui le rencontrent (« on vit bientôt apparaître une tête aux cheveux blancs saupoudrés de poussière de brique, puis un visage pâle et la poignée d'une épée dépassant des épaules » [Sapkowski, 2008, p. 7]), quand il n'est pas perçu uniquement à travers elles (« Le marchand remarqua l'épée que l'inconnu portait en bandoulière et le baudrier lui barrant le torse » [Sapkowski 2008, p. 395]). À cet égard, la série de Schmidt Hissrich suit le même processus de caractérisation en faisant apparaître Geralt (Henry Cavill) vêtu de son armure et brandissant son épée face à un monstre lors de son premier plan à l'écran. Le simple fait que cette scène soit choisie comme intronisation de Geralt n'est à cet égard pas un hasard.

Univers ayant pour protagoniste un guerrier qui va jusqu'à être caractérisé par son apparence martiale, la présence de Geralt permet aux auteur·rice·s et créateur·rice·s de moduler la narration en fonction de l'affrontement guerrier qui émaille chacune des œuvres du corpus. Par effet de rebond, si Geralt est caractérisé ainsi du fait de sa fonction, en vue de l'affrontement qui le guette constamment, ce dernier va en effet surgir de manière régulière, et ce à travers un double axe. Celui des chasses aux monstres, le cœur de sa profession qui implique qu'il mette

³⁰ « *The Witcher is based on the fantasy series of the same name by Polish author Andrzej Sapkowski, but most fans in America met Geralt of Rivia a different way: by playing video games* », Gates Christopher, "How Netflix's *The Witcher* is Different from the Video Game Series", *Looper*, <https://www.looper.com/180335/how-netflixs-the-witcher-is-different-from-the-video-game-series/> (consulté le 15 mai 2023) (notre traduction).

à bas diverses créatures sur la tête desquelles a été mise un contrat, ainsi que les personnes se mettant sur son chemin ; et celui de sa quête intime, personnelle et familiale, au cours de laquelle il lutte pour retrouver et protéger son enfant adoptive Cirilla de Riannon, jeune fille élue par un pouvoir ancestral et par là cible de mille volontés. Ce contexte narratif commun à l'ensemble des œuvres mentionnés va logiquement induire ce que l'on nommera un véritable « schéma narratif de l'affrontement », qui dépeint la manière dont les auteur·ice·s et créateur·ice·s ont construit leur œuvre en fonction de cette diégèse.

De ce fait, les deux premières œuvres de Sapkowski sont des recueils de nouvelles mettant Geralt face à plusieurs cibles, tandis que les romans de la geste de Ciri constituent une fuite en avant pour Geralt et ses allié·e·s qui doivent lutter contre un Empire et ses émissaires pour retrouver la jeune fille. Le dernier roman, quant à lui, prend une teinte résolument moins épique mais n'en oublie pas pour autant le cœur guerrier de l'œuvre, puisqu'il lance Geralt sur la piste de ses épées volées. De leur côté, les jeux de CD Projekt basent leur *gameplay* sur l'affrontement, qui leur permet de résoudre les quêtes (seule une infime partie des quêtes principales ou secondaires n'impliquent pas de sortir l'épée) et d'engranger ainsi de l'expérience en vue de la montée de niveau – un gamedesign fréquent des RPG (*Role Playing Game*). Enfin, adaptée du pan littéraire de l'univers, la série *The Witcher* reprend les mêmes dynamiques guerrières en en faisant des scènes-clés de ses épisodes, scandant ainsi la narration des saisons.

Ainsi, l'imaginaire escrimal imprègne l'ensemble de l'univers *The Witcher*, et se voit véhiculé d'œuvre en œuvre à travers la personne de Geralt, qui se trouve au cœur de la narration et dévoile tout son potentiel guerrier au travers des deux axes narratifs qui guident sa vie. À cet égard, la série de Schmidt Hissrich n'est pas en reste à répondre à cette logique scénaristique, à ce schéma narratif. Reste maintenant à analyser en détails comment le média sériel s'empare de cet imaginaire, autrement dit comment l'escrime s'y voit représentée.

L'escrime au petit écran

La série *The Witcher* a ainsi fait le choix de scander son récit en le marquant par une récurrence de l'affrontement entre Geralt, que le spectateur est amené à suivre, et divers êtres se mesurant à lui. Ces scènes font ainsi partie des temps forts de la série en ce qu'elles proposent des moments de rythme soutenu, généralement avant la conclusion de l'épisode. Toutefois, représenter des scènes d'affrontements dans un univers de fantasy implique des contraintes spécifiques au média sériel, contraintes que les médias littéraires et vidéoludiques ne connaissent pas. Justine Breton note ainsi :

À l'importance de la guerre s'ajoute encore, dans le cas des séries médiévalistes de *fantasy*, la question de la représentation de la magie, d'autant que, de nouveau, intégrer des effets normaux et des effets spéciaux entraîne des coûts non négligeables. Les récits de *fantasy* peuvent faire intervenir des créatures merveilleuses, issues d'un bestiaire imaginaire ou impliquant des transformations de personnages, mais aussi des capacités surnaturelles des protagonistes qu'il s'agit alors de mettre en scène au mieux dans la narration sérielle.³¹

Présence de la guerre, représentation de la magie, capacités surnaturelles du protagoniste : *The Witcher* (Netflix) coche l'ensemble des critères qui rendent les récits de *fantasy* difficiles à porter au petit écran. Essayons désormais de définir quel *modus operandi* la série suit-elle pour représenter une escrime de *fantasy*.

William Hobbs, chorégraphe d'escrime du XX^e siècle ayant œuvré aussi bien au théâtre qu'au cinéma, opère une distinction entre les implications escrimalles de ces deux formes de spectacle. Il décrit ainsi les spécificités du médium cinématographique dans le cadre de l'escrime :

La sélection minutieuse des détails qui peuvent être placés au centre de l'attention à travers des plans de caméra rapprochés, ainsi que l'utilisation d'effets spéciaux, sont des exemples flagrants des possibilités additionnelles offertes au régleur de combats lors des tournages³².

Dans le cadre des paramètres fantasystes évoqués plus haut, on comprend l'intérêt que portent ces « possibilités additionnelles » qui sont employées dans *The Witcher*. Les mêmes difficultés rencontrées par le média sont ainsi comblées par des moyens qui lui sont propres, rendant ainsi possible la représentation de l'imaginaire escrimal de *fantasy* – à noter que cela n'est permis que du fait du budget faramineux de la série³³, qui peut donc se permettre ces dépenses. L'épée de Geralt est un bon exemple des possibilités permises par un budget étendu. Dans une vidéo de promotion de la saison 1, Henry Cavill nous apprend les spécificités des épées de la série, en donnant au préalable quelques informations diégétiques sur le principe des armes des sorceleurs, notamment le fait qu'elles n'ont pas de pouvoir particulier mais que c'est l'usage qu'en ont leurs maîtres qui

³¹ Breton, Justine, *Un Moyen Âge en clair-obscur. Le médiévalisme dans les séries télévisées*, Tours : Presses universitaires François Rabelais, coll. « Sérial », 2023, p. 234.

³² « *The careful selection of details that can be specially focused on by means of a close camera shot, and the use of special effects, are obvious examples of the additional possibilities available to the fight director when filming* », Hobbs, William, *Stage Combat: « The Action to the Word »*, New-York : St. Martin's Press, 1981, p. 7. Traduction de l'auteure.

³³ La première saison présente un budget d'environ 10 000 000 \$ par épisode.

les rend si spéciales. Ensuite, et c'est ce qui nous intéresse ici, il se penche en détails sur les épées employées sur les lieux du tournage en tant qu'objets scéniques :

[E]n raison de la manière dont Geralt se bat, l'épée doit être disponible en permanence, dans n'importe quel angle, et il doit pouvoir la faire virevolter autour de son poignet. Et s'il ne peut pas faire ça, son style de combat ne fonctionne pas. [...] Différentes versions des épées ont été réalisées. Il y avait une version légère utilisée dans la plupart des combats. Une version légère est plus sûre car si jamais je positionnais mal mon pied ou si je donnais le mauvais coup, personne ne serait blessé. [...] Pour tout ce qui se rapprochait du visage, on a utilisé des épées en caoutchouc [...] Le dernier type à disposition était les demi-épées [NdA : dont une moitié, ici la lame, a été enlevée]. Le principe était que, en post-prod, via la CGI, il est possible de couper les membres des gens en tirant parti des actions [...]. Au lieu [de passer la lame sur des zones exposées de leur corps], on peut gérer ça en post, [...] tout particulièrement dans de longues scènes haletantes. On ne veut pas casser ça. On ne veut pas changer le mouvement du corps. On veut conserver la fluidité du corps jusqu'au prochain mouvement, comme si cela se produisait vraiment. Et donc, les épées coupées étaient incroyablement pratiques pour ça³⁴.

Les types et usages de ces différentes épées permettent ainsi de développer une escrime fantasyste que nous étudierons plus avant, et également de visualiser combien les effets spéciaux jouent un rôle crucial dans l'imaginaire martial de la série – ce sont également eux qui permettent de représenter la magie telle qu'employée à travers les signes³⁵ de Geralt ou les pouvoirs des magicien-ne-s. Toutefois, hormis cet aspect numérique, la série est riche de ressources humaines en la présence de figurant-e-s qui donnent vie à de grandes scènes de bataille, mais

³⁴ « due to the manner in which Geralt fights, the sword has to be available at any time, at any angle, and he must be able to flick it through his wrist. And if he can't do that, his fight style doesn't work. [...] There were different versions of the swords made. There was a lightweight version which we used for most combat. A lightweight version is safer because if I were to put a foot wrong or a strike wrong, no one gets injured. [...] When we involved anything close to the face, we had rubber swords. [...] The last kind we had were the cutdown swords. The purpose of that is that in post, in CGI, we can cut people's limbs off using an action. [...] And so instead [of dragging a sword over exposed parts of the body], we can just fix it in post, [...] especially in long-lasting and very exciting fight scenes. You don't wanna have to break that up. You don't wanna change the motion of the body. You wanna keep the body flowing through to its next movement, as if it was actually happening. And so, cutdown swords were incredibly useful for that », « Henry Cavill Explains Everything you Need to Know About The Witcher's Sword », <https://www.youtube.com/watch?v=HnvSLMbctL4> (consulté le 15 mai 2023). Traduction de l'auteure.

³⁵ Des sortilèges réservés aux sorciers et nécessitant peu de magie.

aussi du fait des nombreux·ses cascadeur·euse·s employé·e·s lors du tournage, et qui donnent toute leur substance aux scènes d'affrontement. Le cascadeur Tolga Degirmen œuvre en tant que chorégraphe de combat sur l'ensemble de la série, accompagné d'une équipe d'assistant·e·s, cascadeurs et doublures. Mais si la plupart des acteur·rice·s sont doublé·e·s dans le cadre de diverses chutes, cascades et bien entendu combats, Cavill fait exception puisque l'acteur interprète Geralt jusqu'au maniement de l'épée et a été formé pour l'occasion. Ce détail est mis en exergue par la plateforme, qui met en scène le comédien déjà célèbre avant la série dans un ensemble de vidéos de promotion valorisant ses compétences martiales. Hormis l'intérêt publicitaire de cette particularité, voir une personne interpréter son personnage jusqu'à la performance escrime donne davantage corps à une scène d'affrontement, permet à la caméra de la suivre dans ses mouvements sans avoir à dissimuler le fait qu'il s'agit d'une doublure, tout en conservant une unité de jeu entre les temps d'escrime et les pauses lors du combat. Hobbs note ainsi : « En fait, un acteur sait *jouer tout au long du combat*, ce qu'une doublure peut ne pas savoir faire, et le *jeu* d'un combat, avec tous les petits moments spécifiques qu'il contient, sont vitaux³⁶ ». Au-delà de son budget en effets spéciaux, la série dispose ainsi d'une équipe permettant la création de scènes d'affrontement tenant compte des particularités de l'univers *The Witcher*, et ainsi de conserver Geralt dans son rôle central en tant que guerrier aux aptitudes magiques et surhumaines.

Au-delà des paramètres de création de ces scènes guerrières (moyens mis en œuvre, compétences techniques, capacités des équipes, *etc.*), il est nécessaire de se pencher en détails, au fil des plans, sur un affrontement de Geralt de Riv afin de saisir quel imaginaire de l'escrime est nourri par la série. La scène retenue, connue en tant que « Combat de Blaviken » ou « Massacre de Blaviken », a été chorégraphiée par Tolga Degirmen accompagné de Wolfgang Stegemann et a lieu dans la dernière partie du premier épisode de la saison 1, à 5.40 minutes. Tout comme l'épisode qui la contient, la scène a directement été adaptée de l'œuvre de Sapkowski, reprenant la trame narrative de la nouvelle « Le Moindre mal » (Sapkowski 2002, pp. 105-157) durant la résolution de laquelle Geralt affronte les alliés de Renfri (Emma Appleton, ici doublée par Lucy Corke), puis cette dernière qui surgit après le massacre. La série reprend cette structure en deux phases et crée des esthétiques bien précises pour chacune d'entre elles.

Le combat entre Geralt et les hommes de Renfri est constitué d'un long couloir en plan séquence durant lequel Geralt va occire un à un ses opposants sans

³⁶ « *The thing is an actor can act through the fight, something a double may not be able to do, and the acting of the fight and those particular moments within it is vital* », Hobbs, William, *Fight Direction for Stage and Screen*, Londres : A & C Black, 1995, p. 30. Traduction de l'auteure.

rencontrer de difficulté. Il apparaît ainsi comme un surhomme, capable de dévier des carreaux d'arbalète avec sa lame et de découper des membres d'un seul coup de taille. La caméra, qui place principalement le spectateur derrière Geralt si ce n'est lorsqu'elle s'éloigne pour détailler une mise à mort, nous fait nous sentir au plus près du sorcelleur et d'expérimenter avec lui sa surpuissance. S'y ajoutent des effets de ralenti et de gros plans rendant d'autant plus compte de sa vitesse, ainsi que des bruitages participant du rendu violent de l'action. On suit ainsi Geralt tout au long de son avancée sur la place, sur laquelle il se fait un chemin en tailladant les chairs et en retournant parfois – comble de la dextérité – les armes de ses ennemis contre eux. Leurs arbalètes, épées, boucliers, fauchons, *etc.* ne parviennent pas à freiner son avancée, et ce alors même qu'il n'utilise un signe qu'à une seule reprise. Il rejoint ainsi rapidement Renfri, armée d'une épée courte et d'une dague qu'elle ne dégainera que plus tard dans le combat, et la caméra quitte alors le plan séquence pour adopter le champ-contrechamp qui rend au mieux compte de l'échange vocal et escrimal ayant lieu entre les deux personnages lors de leur duel.

En dépit du fait qu'il la domine d'un point de vue martial, Renfri a l'occasion de porter un certain nombre d'assauts : Geralt, ne souhaitant pas la tuer, lui laisse plusieurs chances d'abandonner alors qu'il la menace de son fer, occasions qu'elle refuse d'un coup de tranchant. La caméra, en champ-contrechamp, va ainsi alterner entre les plans rapprochés sur l'un-e depuis la perspective de l'autre, et les gros plans sur leurs visages lors d'instant de dialogues et de silence, permettant ainsi d'offrir toute leur narrativité à leurs expressions. Leur assaut virevoltant s'achève par la mort de Renfri, qui aura tenté une fois de trop de porter atteinte à Geralt. Duel entre deux non-humains (Renfri est une enfant de sang ancien et dispose ainsi de pouvoirs particuliers), la scène laisse autant de place à Geralt qu'à son adversaire. À l'inverse de ses autres combats, Geralt ne parvient pas à la vaincre en quelques secondes, et s'il se trouve être escrimeur plus doué, les enjeux de la scène l'obligent à tempérer ses actions : il ne souhaite pas tuer Renfri, simplement la faire revenir à la raison. De ce fait, elle a l'occasion de faire montre d'une escrime toute aussi irréaliste que celle de Geralt, dans un style proche de la danse caractéristique de sa nature surhumaine.

Le combat de Blaviken a fait l'objet d'une médiatisation importante à travers ses extraits vidéos qui ont servi de support de communication. Ceci ne s'explique pas à nos yeux uniquement du fait de son statut liminaire au sein de la série. Scène-clé de l'œuvre littéraire, la nouvelle dont elle est tirée constituant un pilier de l'établissement de l'univers *The Witcher*, on ne peut qu'insister sur l'importance que revêt la mise en avant de cette scène. Entre autres spécificités (passage du médium littéraire au sériel, existence parallèle de tout un imaginaire martial vidéoludique, interprétation du texte en gestes d'escrime, création d'une

scène cohérente, dynamique et compréhensible à l'écran), elle permet ainsi, dès l'épisode 1, de nouer et d'officialiser le rapport au texte originel qu'entretient la série, créant ainsi, pour qui la regarde, un pont entre l'œuvre et son adaptation, et d'intégrer le travail de Schmidt Hissrich au tissu transmédiat de l'univers.

L'escrime de *The Witcher* (Netflix) : émancipation ou allégeance au tissu transmédiat ?

En reprenant le combat de Blaviken, la série matérialise sa volonté d'adapter à l'écran l'œuvre de Sapkowski et semble se placer dans l'héritage escrimal de l'œuvre littéraire. En témoigne notamment le choix fait, en VF et en VOSTFR, de conserver le terme « glaive » issu de la traduction de Laurence Dyèvre, là où le terme « épée », moins spécifique et plus connu, aurait pu lui être préféré. La présence de l'auteur sur une vidéo promotionnelle de Netflix³⁷ constitue un autre indice de cette dynamique d'héritage et de filiation volontairement affichée. Pour autant, quant à la question de l'escrime en elle-même (la manière dont elle est écrite et performée), la question se pose de savoir si celle-ci a pu être également tirée de cette matière. Autrement dit, l'esthétique escrimal de la série est-elle également empreinte de transmédiatité ?

Si, dans le chapitre dédié aux processus d'adaptation des univers imaginaires, Mark J.P. Wolf note qu'« une fois que l'univers est fabriqué de manière à convenir à l'histoire ou aux histoires originales, toutes les œuvres ultérieures prenant place dans cet univers devront prendre en considération les aspects pré-existants de ce monde, tels que définis par les œuvres les ayant précédées³⁸ » (2012, p. 249). On peut ainsi légitimement se demander si cette observation est valable également pour l'escrime. Car les textes de fictions ne peuvent pleinement décrire une scène d'escrime et doivent nécessairement recourir à une synthèse des gestes et coups : décrire l'affrontement mouvement par mouvement reviendrait à transcrire une chorégraphie, et le régime fictionnel ne saurait accepter une telle pause³⁹ dans un domaine si technique que de nombreux lecteurs ne connaissent pas et qui romprait la narration. L'œuvre littéraire synthétise et a recours à l'ellipse, autant de processus incompatibles avec

³⁷ « Writing *The Witcher* with Andrzej Sapkowski and Lauren Hissrich », <https://www.youtube.com/watch?v=XLZgpMtB6mU&t=55s> (consulté le 15 mai 2023).

³⁸ « *Once the world is crafted to fit the initial story or stories, all later works set in the world will have to take into consideration the pre-existing aspects of the world set up by works that preceded them* » (notre traduction).

³⁹ Dans le sens narratologique genettien du terme. Voir Genette, Gérard, *Figures III*, Paris : Seuil, coll. « Poétique », pp. 133-138.

la représentation cinématographique d'un affrontement qui le dépeindra plan par plan.

Afin de réaliser l'analyse la plus complète possible, nous nous concentrerons sur ce que nous considérons comme la première phase de la boucherie de Blaviken, à savoir celle du combat de Geralt contre la bande de Renfri avant que celle-ci n'entre en scène une fois ses acolytes décimés. Les prémices de la phase sont décrites à la façon d'un western, avec des focalisations sur son arme (« Le sorceleur [...] leva la main pour saisir la garde de son glaive qui dépassait de son épaule droite. La lame scintilla en décrivant une courbe au-dessus de sa tête »), sur son rythme posé (« Il marcha à pas lents en direction du groupe »), et le silence environnant alors qu'un arbalétrier s'apprête à tirer (« On entendait les mouches voler »). Lorsque le trait est lancé, Geralt effectue une surprenante parade (« Le sorceleur brandit son glaive ; sous le choc, le métal émit un gémissement prolongé, le trait culbuta dans l'air, cogna un toit d'un bruit sec et atterrit dans une gouttière »), puis l'on assiste à un changement de point de vue alors que le sorceleur continue à avancer (« Les glaives sifflèrent en sortant de leurs fourreaux. Le groupe, en rangs serrés, massé épaule contre épaule, se hérissa de lames »). Avec ce changement de focalisation vient une soudaine accélération du rythme, qui se calque sur celui de Geralt (« Le sorceleur accéléra le pas ; son allure, d'une fluidité et d'une souplesse étonnantes, se mua en pas de course ») et pousse ses adversaires à agir dans l'empressement. Le lectorat, qui voit désormais à travers les yeux des bandits, réalise qu'ils ne perçoivent Geralt plus que subrepticement et s'empressent de tenter de l'attaquer alors que sa vitesse les prend de court (« Tavik n'y vint plus, il s'élança à sa rencontre en réduisant la distance. Les jumeaux bondirent à sa suite. [...] Pendant ce temps, le sorceleur disparaissait de son champ de vision. Il poussa un juron, fit un bond sur le côté en voyant que le groupe se désintérait complètement, allait et venait entre les éventaires en un cortège échevelé »). Bien vite, la liste des actions mortifères de Geralt débute (« Tavik fut le premier »). Cette succession de meurtres relève d'une violence inouïe, qui a la particularité de ne s'exprimer non pas par la description des mises à mort de Geralt, mais par celle des conséquences de celles-ci. Car les bandits ne font que subir passivement la trouée de Geralt, ont à peine le temps de comprendre qu'il s'approche d'eux avant de réaliser qu'ils sont blessés, alors que Geralt s'avance déjà vers sa prochaine victime :

[L]e sorceleur passa en trombe à côté de lui avant qu'il ait eu le temps de lever son glaive. Tavik sentit un coup violent juste au-dessus de la hanche. Il tourna sur lui-même et constata qu'il tombait. À genoux, il regarda sa hanche avec stupéfaction et se mit à pousser des cris. [...] Civil [...] sauta par-dessus Nohorn qui tombait, attaqua à deux mains en effectuant une

volte-face, rata son coup et s'écarta immédiatement. Il ne sentit pas le choc, ses jambes se déroberent seulement lorsqu'il tenta une parade, par réflexe [...]. Il tomba à genoux, secoua la tête, voulut se relever, mais n'y parvint pas. Sa tête s'affaissa sur ses genoux (2002, pp. 149-152).

Mise en valeur des capacités de Geralt, construction de sa percée meurtrière à travers la place, focalisations sur les mises à mort des hommes, passivité de ceux-là qui ne peuvent qu'être témoins de leur massacre, complètement dépossédés de toute agentivité martiale, *etc.*, la plume de Sapkowski nous emporte avec Geralt dans sa geste de violence surhumaine. On note ainsi la manière dont la série a repris des procédés (effets de vitesse ou de ralenti) et des temps-clés (parade du carreau d'arbalète, décollation), jusqu'aux façons de se mouvoir (« d'une fluidité et d'une souplesse étonnante ») de l'œuvre de Sapkowski. Là où elle a notamment fait le choix d'opter pour le point de vue de Geralt plutôt que de celui de ses victimes afin de faire transparaître au mieux à l'écran le déchaînement de violence de ses assauts. Les caractéristiques de son médium, ainsi que le choix de plan, permettent d'autant plus de renforcer l'impression de célérité de Geralt, ou plutôt de distinguer clairement à l'écran la vitesse, humaine, des brigands, et celle, irréaliste, du sorcelleur : alors que les acolytes de Renfri effectuent une action d'escrime, Geralt a le temps d'en réaliser le double si ce n'est le triple. De ce fait, elle s'inscrit dans le sillage de l'esthétique escrime des jeux de CD Projekt, qui reprennent également l'imaginaire de l'œuvre littéraire : on y retrouve les carreaux d'arbalète déviés, la (sur)abandonce de voltes et de pirouettes, la violence des mises à mort (les ralentis des scènes de « *finish* » et « *glory kills* »), la caméra située derrière Geralt, *etc.* Les trois médias semblent ainsi faire corps autour d'une même représentation escrime, créant une véritable cohérence martiale transmédiatique.

L'escrime de *The Witcher* (Netflix) s'inscrit dans une représentation et une caractérisation de la nature surhumaine de Geralt : mutant ayant subi des modifications génétiques au cours de son apprentissage de sorcelleur, il est devenu plus fort, sa constitution s'est améliorée et ses réflexes se sont aiguisés. Ces caractéristiques ressurgissent alors nécessairement dans sa manière de combattre. On explique ainsi la présence de gestes et mouvements d'escrime qui s'avèreraient peu efficaces, à cette fréquence d'usage, chez des êtres se mouvant à une vitesse normale et n'ayant pas de sens surdéveloppés leur permettant de sentir les présences hostiles dans leur dos. L'épée cachée (fait de tenir une épée « à l'envers », la lame dirigée vers le bras et le pommeau vers l'adversaire), les voltes et virevoltes, le fait de se présenter dos à l'ennemi, définissent cette escrime que l'on qualifiera de « magique » tant elle découle de la nature-même du sorcelleur. À cet égard, Michel Carliez évoque une expérience de création similaire lorsqu'il devait chorégraphier les combats d'une Milady dotée de pouvoirs surnaturels :

J'ai travaillé sur *D'Artagnan et les trois mousquetaires* (Pierre Aknine, 2005), une version fantastique de l'œuvre de Dumas, sortie en salles au Canada mais diffusée à la télévision en France. Milady y avait signé un pacte avec le diable. On pouvait donc sortir du schéma des combats habituels. Elle avait des pouvoirs particuliers qui lui permettaient de projeter les gens ou de se déplacer de façon aérienne. On peut chorégraphier cela, mais uniquement parce que le scénario établit clairement que Milady n'est pas un être humain ordinaire⁴⁰.

Lors du combat de Blaviken et sur l'ensemble des affrontements de la série, les chorégraphes de combat ont ainsi cherché à créer et à représenter cette escrime magique, celle-là même qui aura valu à la série quelques critiques de la part de personnes analysant ces scènes sous un prisme réaliste⁴¹. Mais si cette escrime peut sembler relever d'une esthétique non-réaliste en regard des attentes du Monde Primaire, elle est fondamentalement cohérente dans son contexte de création, qui répond aux exigences de son univers. L'escrime est alors modelée pour satisfaire aux exigences du Monde Secondaire. Aussi, la série de Schmidt Hissrich s'inscrit dans la continuité des œuvres de Sapkowski et de CD Projekt, qui proposaient déjà une escrime magique, mais elle va plus loin : au-delà des mots, des visuels vidéoludiques, cette escrime magique est désormais incarnée par des corps, et son « irréalisme » (comprendre le fait qu'elle ne paraisse pas réalisable ou cohérente selon les règles de notre Monde Primaire), prend place au sein du pacte de lecture.

Conclusion

La Geste transmédiatique de Geralt de Riv révèle ainsi combien l'escrime fait partie intégrante de l'univers au point d'en constituer une véritable structure, au sens de Wolf⁴² (2012, p. 154). Faisceau de création et par là d'adaptation de l'univers, la translation de cette matière vers le média sériel implique un ensemble de paramètres liés aux problématiques sérielles (budget, acteur·rice·s, chorégraphes de combat, CGI, etc.) ou issus du processus d'adaptation (rapport au texte source, implication de l'imaginaire développé par de précédentes adaptations). Et si le fort budget de *The Witcher* (Netflix) permet de représenter aisément à l'écran des caractéristiques clés des séries de fantasy, il aura fallu tout

⁴⁰ Gombeaud, Adrien, « Entretiens avec Claude et Michel Carliez, maîtres d'armes », *La Cape, le sabre et l'épée (numéro spécial)*, Positif, n°593-594, p. 19.

⁴¹ Voir notamment « Sword Expert Reacts to *The Witcher* (Netflix) », <https://www.youtube.com/watch?v=0y87KgSaVJQ> ; « Fight Scene Autopsy: Geralt vs. Renfri and Blaviken », <https://www.youtube.com/watch?v=Rpb99YFEzuE> ; « Fencers REACT to *The Witcher* | Experts React », <https://www.youtube.com/watch?v=YkXENX7B6Lc> (consultés le 15 mai 2023).

⁴² Pour lui, l'escrime appartiendrait ici à la structure de la culture.

un travail d'écriture et de pratique pour aboutir à cette escrime magique se développant entre les ressources du Monde Primaire (connaissances en escrime des chorégraphes, mise au point de diverses épées, jeux de caméra) et les exigences du Monde Secondaire (représentation d'un héros surhumain, une escrime irréaliste à rendre exécutable pour des acteur·rice·s et cascadeur·euse·s). Aussi, au-delà de nous permettre d'identifier les enjeux de création, de représentation et d'adaptation d'une escrime sérielle tirée d'un univers fantasyste transmédiatique, cette analyse nous permet également de tisser les liens noués par l'escrime entre Monde Secondaire et Monde Primaire. Par là-même, « [l]es Mondes Secondaires sont intéressants du fait des parallèles qui peuvent être dressés entre eux et le Monde Primaire ; c'est à travers ces parallèles que nous pouvons nous y identifier et imaginer comment cela serait d'y habiter⁴³ » (Wolf, 2012, p. 153). Porter, depuis le Monde Primaire, un regard sur l'escrime du Monde Secondaire, permet ainsi de se projeter dans l'univers *The Witcher*. Observer Cavill manier son épée de manière si différente en regard de la manière dont cette pratique est présentée dans l'imaginaire réaliste de notre monde offre au spectatariat une meilleure imprégnation de la magie de cet univers. En d'autres termes, l'escrime magique de *The Witcher* de Netflix offre une porte d'entrée à l'univers ainsi adapté.

Bibliographie

Sources primaires

Benioff, David ; Weiss, D.B., *Game of Thrones*, États-Unis : HBO, 2011-2019.

CD Projekt, *The Witcher*, Pologne : Atari Inc., CD Projekt, 2007.

---, *The Witcher 2: Assassins of Kings*, Pologne : Atari Inc., CD Projekt, Namco Bandai Games, 2011.

---, *The Witcher 3: Wild Hunt*, Pologne : Bandai Namco, WB Games, 2015.

Darabont, Frank, *The Walking Dead*, États-Unis : AMC, 2010-2022.

Dozois, Gardner (dir.), *Épées et magie*, traduit de l'anglais par Kuntzer Benjamin, Paris : Pygmalion, 2019.

Druckmann, Neil ; Mazin, Craig, *The Last of Us*, États-Unis : HBO, 2023-.

Gaiman, Neil, *Good Omens*, Royaume-Unis ; États-Unis : Prime Video, 2019-.

⁴³ « [s]econdary worlds are interesting because of the parallels that can be drawn between them and the Primary World; it is through these parallels that we can relate to them and imagine what it would be like to inhabit them » (notre traduction).

Heinberg, Allan, *Sandman*, États-Unis ; Royaume-Uni : Netflix, 2022–.

Judkins, Rafe, *La Roue du temps*, États-Unis : Prime Video, 2021–.

Nolan, Jonathan ; Joy, Lisa, *Westworld*, États-Unis : HBO, 2016-2022.

Sapkowski, Andrzej, *Le Sorceleur* [1992-2013], Paris, Bragelonne, coll. « Milady », 2003-2015, 5 tomes, 8 volumes.

---, *Le Dernier vœu* [1993], vol. 1, traduit du polonais par Dyèvre Laurence, Paris : Bragelonne, coll. « Milady », 2003.

---, *L'Épée de la providence* [1992], vol. 2, traduit du polonais par Dayet Alexandre, Paris : Bragelonne, coll. « Milady », 2008.

---, *Le Sang des elfes* [1994], t. 1, vol. 3, traduit du polonais par Waleryszak Lydia, Paris : Bragelonne, coll. « Milady », 2008.

---, *Le Temps du Mépris* [1995], t. 2, vol. 4, traduit du polonais par Raszka-Dewez Caroline, Paris : Bragelonne, coll. « Milady ».

---, *Le Baptême du feu* [1996], t. 3, vol. 5, traduit du polonais par Raszka-Dewez Caroline, Paris : Bragelonne, coll. « Milady ».

---, *La Tour de l'Hirondelle* [1997], t. 4, vol. 6, traduit du polonais par Raszka-Dewez Caroline, Paris : Bragelonne, coll. « Milady », 2010.

---, *La Dame du Lac* [1999], t. 5, vol. 7, traduit du polonais par Raszka-Dewez Caroline, Paris : Bragelonne, coll. « Milady », 2011.

---, *La Saison des orages* [2013], vol. 8, traduit du polonais par Raszka-Dewez Caroline, Paris : Bragelonne, coll. « Milady », 2015.

Schmidt Hissrich, Lauren, *The Witcher*, 1 saison, 8 épisodes, Netflix, 2019–.

Sources secondaires

Battaggion, Victor ; Besson, Anne (dir.), *Fantasy & Moyen Âge*, Chambéry : Actusf, coll. « Les Trois Souhais », 2023.

Besson, Anne ; Favard, Florent ; Vas-Deyres, Natacha (dir.), *Fantasy & Médias : actes du colloque des Imaginales 2022*, Chambéry : Actusf, coll. « Les Trois Souhais », 2023.

Besson, Anne, *Constellations : des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris : CNRS, 2015.

Breton, Justine, *The Witcher. Un monde de légendes*, Paris : Bragelonne, 2023.

Gates, Christopher, « How Netflix's *The Witcher* is Different from the Video Game Series », *Looper*, <https://www.looper.com/180335/how-netflixs-the-witcher-is-different-from-the-video-game-series/> (consulté le 15 mai 2023).

Gauthard, Nathalie, « L'Ethnoscénologie et le réseau mycélien », *L'ethnographie*, n°5-6, 20 juillet 2021, <https://revues.mshparisnord.fr/ethnographie/index.php?id=1033> (consulté le 15 mai 2023).

Genette, Gérard, *Figures III*, Paris : Seuil, coll. « Poétique », 1987.

Gombeaud, Adrien, « Entretiens avec Claude et Michel Carliez, maîtres d'armes », *La cape, le sabre et l'épée, Positif*, n°593-594, 2010, pp. 15-20.

Hobbs, William, *Fight Direction for Stage and Screen*, Londres : A & C Black, 1995.
---, *Stage Combat: « The Action to the Word »*, New-York, NY : St. Martin's Press, 1981.

Hopley, Alex, « Andrzej Sapkowski visite le siège de CD Projekt Red », *Gamereactor*, 21 mars 2023, <https://www.gamereactor.fr/andrzej-sapkowski-visite-le-siege-de-cd-projekt-red-1266133/> (consulté le 15 mai 2023).

Jenkins, Henry, *La Culture de la convergence : des médias au transmédia*, Paris : Armand Colin, 2013.

Johnson, Catherine, *Telefantasy*, Londres : British Film Institute, 2005.

Lynch, Andrew, *Quality Telefantasy: How US Quality TV Brought Zombies, Dragons and Androids into the Mainstream*, Abingdon : Routledge, coll. « Routledge advances in television studies », 2022.

Reinier, Benoît, *L'Ascension de The Witcher : un nouveau roi du RPG*, Toulouse : Third Éditions, 2019.

Thompson, Robert J., « Preface », *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond* (éd. McCabe, Janet ; Akass, Kim), xvii-xvix, Londres : I.B. Tauris, 2007.

Tolkien, J.R.R., « On Fairy Stories », *Essays Presented to Charles Williams* (dir. Lewis, C. S.), Oxford : Oxford University Press, 1947, pp. 38-89.

Wolf, Mark J.P., *Building Imaginary Worlds: the Theory and History of Subcreation*, New York, NY : Routledge, 2012.

Biobibliographie de l'auteure

Marie Kergoat est doctorante contractuelle à l'université d'Artois (Laboratoire Texte et Cultures – UR 4028) et chargée de cours à l'université Rennes II. Sa thèse, « Un patrimoine au prisme de l'imaginaire – L'escrime de fantasy, représentations et pratiques », est menée sous la direction d'Anne Besson et Nathalie Gauthard, en Littérature générale et comparée et Arts du spectacle. Ses champs de recherche recoupent la fantasy sous toutes ses formes, et plus généralement ses jeux, tensions et contraintes de narration ainsi que de création.