



**HAL**  
open science

## ”The Witcher par Netflix : Transposition sérielle d’une matière doublement épisodique”

Marie Kergoat

### ► To cite this version:

Marie Kergoat. ”The Witcher par Netflix : Transposition sérielle d’une matière doublement épisodique”. Otrante : art et littérature fantastiques, 2024, 53. hal-04526317

**HAL Id: hal-04526317**

**<https://hal.science/hal-04526317>**

Submitted on 29 Mar 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L’archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

**Marie KERGOAT**

« The Witcher par Netflix : Transposition sérielle d'une matière doublement épisodique », dans *Otrante*, « L'imaginaire en séries II », n°53, BESSON Anne (dir.), Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2024.

**Mots-clés :** The Witcher – Transmédialité – Série TV – World-building – Études culturelles

**Keywords:** The Witcher – Transmediality – TV show – World-building – Cultural Studies

---

# *The Witcher par Netflix : Transposition sérielle d'une matière doublement épisodique<sup>1</sup>*

En dépit de sa naissance littéraire sous la plume de l'auteur polonais Andrzej Sapkowski, « *The Witcher* n'est pas un ensemble romanesque ». C'est avec cette observation péremptoire que nous nous proposons d'initier la réflexion qui rythmera cet article, en faisant écho au « *Matrix* n'est pas un film » de David Peyron<sup>2</sup>. Car *Le Sorcelleur*, série littéraire initiée par Andrzej Sapkowski, a rapidement quitté le champ littéraire pour pénétrer celui vidéoludique, et, depuis 2019, celui de la série télévisée. *The Witcher*, donc, ne serait pas tant à percevoir comme un groupe d'ouvrages que comme un univers de fiction (aussi nommé Monde Secondaire<sup>3</sup>) s'étant étendu transmédialement, transnarrativement et transauctorialement<sup>4</sup>. Tout au long de ce travail, « *The Witcher* » désignera alors l'ensemble des structures composant cet univers, qui s'exportent et se développent en même temps que sa narration sur un ensemble de médias<sup>5</sup> ; et se rapportera ainsi au monde tel que développé de manière transmédiatique à partir de l'œuvre littéraire d'Andrzej Sapkowski. De ce fait, on mettra l'accent sur le fonctionnement et le contenu de l'univers *The Witcher*, qui à nos yeux – et ce sera la thèse de cet article – permettent le transfert de l'univers d'un média à un autre, à savoir son fonctionnement, son principe, son postulat.

Pour autant, si l'adaptation de l'œuvre de Sapkowski en série télévisée apparaît comme une énième manifestation<sup>6</sup> d'un phénomène désormais bien connu – celui de la tendance sérielle de la fiction<sup>7</sup>, tendance largement présente dans les genres de l'imaginaire<sup>8</sup> – le cas *The Witcher* nous

---

<sup>1</sup> Je tiens avant toute chose à remercier Marin Cusson et son savoir multi-encyclopédique du concept-monde *The Witcher*, qui ont largement contribué à la précision de cet article.

<sup>2</sup> David PEYRON, « Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle », in *Réseaux*, 2008 n°2-3 (148-149), pp. 335-368, p. 337. De la même manière, cet article se développera autour de la notion de « culture de la convergence » telle que développée par Henry Jenkins (Henry JENKINS, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York : New York University Press, 2006).

<sup>3</sup> Selon la distinction entre le monde vécu (le nôtre) et le monde imaginé (celui de la fiction) telle qu'établie par J. R. R. Tolkien dans son essai « Du conte de fées » (J. R. R. TOLKIEN, « Du conte de fées », in *Faërie*, traduit de l'anglais britannique par Francis LEDOUX, Paris : Christian Bourgois, 1974, pp. 177-186).

<sup>4</sup> Mark J. P. WOLF, *Building Imaginary Worlds: the Theory and History of Subcreation*, New York : Routledge, 2013.

<sup>5</sup> Dans le troisième chapitre de son ouvrage (« *World Structures and Systems of Relationships* »), Mark J.P. Wolf dénombre neuf structures au cœur de ce processus de création des Mondes Secondaires : les cartes (« *maps* »), les chronologies (« *timelines* »), les généalogies (« *genealogies* »), la nature (« *nature* »), la culture (« *culture* »), le langage (« *langage* »), la mythologie (« *mythology* »), la philosophie (« *philosophy* »). Voir Mark J.P. WOLF, *Building Imaginary Worlds: the Theory and History of Subcreation*, *op. cit.*, pp. 153-197. Nous reprenons dans cet article son analyse des structures d'univers imaginaires.

<sup>6</sup> On pense ainsi aux productions récentes adaptant au petit écran des œuvres de fantasy telles que *The Rings of Power* (Amazon Prime, 2022-...), *His Dark Materials* (HBO, 2019-...), *The Wheel of Time* (Amazon Prime, 2021-...), *House of the Dragon* (HBO, 2022-...) ...

<sup>7</sup> « Si l'on peut penser que les pratiques populaires de la fiction (écrites ou orales) étaient déjà dominées par des logiques sérielles bien avant l'avènement de l'ère médiatique, de tels phénomènes se sont intensifiés, transformés et organisés avec la montée en puissance de la culture-marchandise [...] », Matthieu LETOURNEUX, *Fictions à la chaîne : littératures sérielles et culture médiatique*, Paris : Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 2017, p. 87.

paraît intéressant du fait de sa matière qui se veut, presque par essence, épisodique, sérielle avant même de devenir une série télévisuelle. La transmédialité qui apparaît comme concomitante de la notion même de « genres de l’imaginaire »<sup>9</sup> se déploie ainsi dans notre cas autour de la sérialité du monde né de l’esprit de Sapkowski. Chacun de ses supports, chacune de ses adaptations, s’inscrit dans une logique sérielle : cycle<sup>10</sup> de romans et série<sup>11</sup> de nouvelles, série de jeux en épisodes, série télévisée. Une constellation – pour reprendre le terme employé par Anne Besson – sans frontières narratives ou médiatiques s’est donc développée autour de l’ensemble romanesque qui lui a donné vie, tant et si bien que le concept-monde *The Witcher* s’est détaché de l’œuvre matricielle. Un tel phénomène n’est pas certes propre à cet ensemble mais tient davantage du trait générique – en témoignent cette revue mais aussi les autres événements scientifiques récents faisant la part belle à la sérialité en fantasy<sup>12</sup>, ou plus généralement à la transmédialité du genre<sup>13</sup>, ainsi que de nombreux ouvrages et articles<sup>14</sup>. Il est cependant crucial, dans le cas d’une étude sur la série *The Witcher* (Netflix), de nous pencher sur la manière dont elle communique et se pose en regard des autres séries *The Witcher*<sup>15</sup>, car

[...] si toute évaluation d’une œuvre intègre une part de comparaison et de confrontation avec d’autres œuvres, dans le cas de la lecture sérielle, de tels mécanismes apparaissent comme centraux, et dérivent en outre généralement du pacte de lecture proposé au lecteur par l’auteur ou par l’éditeur.<sup>16</sup>

Il ne s’agit pas d’établir, autour de questions concernant *The Witcher* (Netflix), une liste de similarités et de différences avec l’œuvre première ou ses autres adaptations, mais bien de comprendre ce qui dans *The Witcher* « fait série », sur quoi repose son potentiel sériel, et comment

---

<sup>8</sup> « [...] les genres de l’imaginaire ont trouvé dans la série télévisée une nouvelle façon de proposer des mondes toujours plus denses [...] », Florent FAVARD, « Rendre le petit écran plus grand. Séries et genres de l’imaginaire », in Anne BESSON et Frédéric MANFRIN, Éd., « World-Building. Création de mondes et imaginaires contemporains », *Revue de la Bibliothèque nationale de France*, n°59, 2019, pp. 97-103, p. 103.

<sup>9</sup> « Les “genres de l’imaginaire” se consacrent ainsi, d’abord et bien sûr, à l’exploration sur différents supports des mondes qu’ils créent, autres espaces et autres temps, futuristes ou alternatifs », Anne BESSON, *Constellations : des mondes fictionnels dans l’imaginaire contemporain*, Paris : CNRS, 2015, p. 20.

<sup>10</sup> Anne BESSON, *D’Asimov à Tolkien : cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris : CNRS éditions, coll. « CNRS littérature », 2004, p. 23.

<sup>11</sup> *Id.*, p. 22.

<sup>12</sup> À titre d’exemple, citons la journée d’études de *Fantasy Arts and Studies*, « Qui suis-je ? Construction et évolution de l’identité dans les séries télévisées de *Fantasy* » (URL : <https://fantasyartandstudies.wordpress.com/2022/09/11/journee-detudes-fantasy-en-series-appel-a-communications/#more-985> [consulté le 15 décembre 2022]).

<sup>13</sup> À l’image du dernier colloque des Imaginales, « La Fantasy au prisme des médias » (URL : <https://www.imaginales.fr/appel-la-fantasy-au-prisme-des-medias/>, [consulté le 15 décembre 2022]).

<sup>14</sup> On pense notamment à Florent FAVARD, « Rendre le petit écran plus grand. Séries et genres de l’imaginaire », *op. cit.* ; Anne BESSON, *Constellations : des mondes fictionnels dans l’imaginaire contemporain*, *op. cit.* ; et Justine BRETON, *Un Moyen Âge en clair-obscur. Le médiévalisme des séries télévisées*, Tours : Presses universitaires François-Rabelais, coll. « Sérial » 2023.

<sup>15</sup> Pour plus de clarté, à compter de cette mention, on distinguera « *The Witcher* » en tant qu’univers, et « *The Witcher* (Netflix) » en tant que série TV.

<sup>16</sup> Matthieu LETOURNEUX, *Fictions à la chaîne : littératures sérielles et culture médiatique*, *op. cit.*, p.13 (nous adaptons ici le propos littéraire de Letourneau à une étude transmédiale).

L'œuvre de Netflix propose à son tour une sérialité à partir de cette matière. En d'autres termes, on s'interrogera sur la manière dont *The Witcher* (Netflix) témoigne de la nature sérielle de cet univers de fantasy, et, par un effet de miroir, comment elle intègre le dispositif de l'univers *The Witcher* au format sériel audiovisuel. Afin de répondre à cette question, on étudiera premièrement les raisons expliquant pourquoi le Continent serait par essence destiné à une forme de sérialité, dans un cadre où le genre entier (la fantasy) semble prédisposé à cette translation de matière. Puis, nous nous pencherons sur un faisceau d'éléments constitutifs de nos trois ensembles sériels, qui s'imposent comme des vecteurs privilégiés de la transmédiabilité.

## I – Une œuvre par essence sérielle : le Continent des Médias



Carte promotionnelle du monde appelé « Continent » – *The Witcher 3: Wild Hunt*

Les déclinaisons sérielles d'œuvres de fantasy fourmillent, tant et si bien que *The Witcher* (Netflix) apparaît comme un élément parmi d'autres, une pierre de plus à l'édifice. L'histoire de *The Witcher* est toutefois marquée par un rapport complexe à la transmédiabilité : entre prolifération et remise en question, il semble malgré tout que l'œuvre soit prédisposée à celle-ci, au vu de sa capacité à s'étendre de manière sérielle, plusieurs médias confondus. Il incombe alors de faire un tour

d'horizon de cette transmédiabilité afin de saisir pourquoi il s'agirait d'une œuvre par essence sérielle<sup>17</sup>.

## A – Patchwork et hybridation

La saga du *Sorceleur* (traduction du polonais *Wiedźmin*<sup>18</sup>) est née dans les années 80, au fil des pages du magazine de genre polonais *Fantastyka*. On pouvait y lire la première nouvelle éponyme d'Andrzej Sapkowski, qui fait prendre corps à Geralt de Riv, un chasseur de monstre pris dans une quête qui reprend un conte polonais, celui d'une princesse transformée en monstre en punition des actes incestueux de ses parents<sup>19</sup>. D'autres nouvelles ont suivi, avec succès, tant et si bien que l'univers esquissé dans ces histoires s'est vu développer dans un cycle de cinq romans (1994-1999), venant supposément clore la série avant que Sapkowski ne se décide à retourner au sorceleur avec un nouveau roman, presque quinze ans après : *La Saison des Orages* (2013). Pour autant, Geralt a bien vite voyagé au-delà de ces pages, d'abord lorsque le studio de production vidéoludique CD Projekt s'est lancé dans l'adaptation de ses aventures, en tâchant non pas de suivre le fil narratif de l'auteur mais de transposer l'univers dépeint en créant, par le gameplay, de nouveaux axes scénaristiques. Une nouvelle fois, l'essai est transformé, et *The Witcher* (2007) est suivi de *The Witcher 2: Assassin of Kings* (2011) puis *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), jeu qui semble être le climax du travail des studios polonais tant il s'est révélé avoir un impact sur la conception des jeux en monde ouvert<sup>20</sup> et sur la vision générale de la fantasy. Autre phase d'adaptation transmédiatique : l'annonce, en 2017, d'une série créée par Netflix dont la première saison diffusée en décembre 2019 a été accueillie avec grand succès<sup>21</sup>, assurant ainsi la pérennité du travail de sa *showrunner* Lauren Schmidt Hissrich. Avec actuellement trois saisons à son actif, une quatrième d'ores et déjà confirmée et une minisérie *prequel* d'une saison, *Blood Origin*<sup>22</sup>, la série se veut une adaptation de l'œuvre littéraire de Sapkowski qui se concentre principalement sur l'intrigue

---

<sup>17</sup> Précisons que ce panorama (et cet article) ne tiendra pas compte d'autres adaptations transmédiatiques de *The Witcher* (jeux de plateau, jeu de rôle, Grandeur Nature, fan films...), qui foisonnent également mais n'entrent pas dans le cadre de la sérialité que nous étudions.

<sup>18</sup> « *Wiedźmin* » est un mot composé par Andrzej Sapkowski, voulu comme le pendant masculin du polonais « *wiedźma* » pour « sorcière ». Il est à noter que le polonais emploie « *vedmak* » pour « sorcier ».

<sup>19</sup> Cette histoire de la strige Adda, fille maudite du roi Foltest et de sa sœur Adda, ouvre le cycle littéraire, mais est aussi reprise dans le premier jeu de CD Projekt et dans un des premiers épisodes de la série Netflix (S01E03, « *Betrayer Moon* »).

<sup>20</sup> Voir notamment AYDEN, « The Witcher III : six ans après, que reste-t-il de l'œuvre de CD Projekt ? », *jeuxvideo.com*, 19 mai 2021, URL : <https://www.jeuxvideo.com/news/1409696/the-witcher-iii-six-ans-apres-que-reste-t-il-de-l-oeuvre-de-cd-projekt.htm> [consulté le 15 décembre 2022].

<sup>21</sup> La première saison a totalisé plus de 76 millions de spectateurs·rice·s.

<sup>22</sup> Ajoutons à cela le film spin-off *Nightmare of the Wolf* (2021).

familiale gravitant autour de Geralt de Riv, Yennefer de Vengerberg et Cirilla Fiona Elen Riannon<sup>23</sup>.

Il ne s'agit toutefois pas de trois pôles distincts, et séries littéraire, vidéoludique et audiovisuelle s'ancrent dans une dynamique de croisement et d'interpénétration : nos trois séries dialoguent entre elles, même indirectement, et les nouveaux « épisodes »<sup>24</sup> de chaque média tiennent compte de ceux des autres. Par exemple, alors que le cycle littéraire était clos, *La Saison des Orages* est publié deux années après le jeu *The Witcher 2: Assassin of Kings*, comme en réaction au travail de CD Projekt, et la mise à jour *Next Gen* de *The Witcher 3* (décembre 2022) comporte un DLC supplémentaire clairement nommé « Netflix », qui inclut des quêtes permettant d'obtenir un nouvel équipement, ainsi que des nouveaux *skins* pour Jaskier et les gardes Nilfgaardiens, le tout inspiré par la série d'Hisrich. Loin des ensembles qui se font suite, l'un surgissant lorsque l'autre se clôt, ils se développent conjointement, participant ainsi d'une esthétique du patchwork et de l'hybridation. Ce phénomène n'est toutefois pas du fait des créateur·rice·s de ces séries, mais apparaît somme toute logique : dans un contexte sériel, qui ouvre la porte à la poursuite du récit y compris après sa supposée fin, le dialogue et les effets de référence entre les épisodes des différentes séries en devient presque nécessaire. Quant au choix d'opter pour un format sériel, que cela soit concernant l'œuvre littéraire originelle ou ses adaptations, il apparaît découler, en plus de l'appartenance au genre de la fantasy, du schéma narratif de Sapkowski.

## B – Narration parcellaire, narration fragmentée

Le schéma narratif de la saga *The Witcher* s'avère d'un agencement complexe : les nouvelles ne se suivent pas toujours dans l'ordre chronologique et les romans se partagent entre les points de vue de Geralt et Ciri. S'ajoutent à ces deux fils scénaristiques une variété de choix narratifs mis en place dans les romans. Certes, les chapitres sont presque tous narrés par la même instance extra-hétérodiégétique avec une focalisation interne, mais en exergue de ceux-là on trouvera systématiquement des extraits de romans, fictionnels ou non, fictifs<sup>25</sup> ou non, venant contribuer

---

<sup>23</sup> « J'ai toujours déclaré que la famille est au cœur de la série » (traduction personnelle). Jordan MOREAU, « “The Witcher” Showrunner Explains the Season 2 Finale, New Villains and “Blood Origin” Prequel », *Variety*, 17 décembre 2021, URL : <https://variety.com/2021/tv/features/the-witcher-season-2-ending-explained-1235137083/> [consulté le 15 décembre 2022].

<sup>24</sup> Terme ici employé dans une large acception, qui considère chaque nouvel élément fictionnel de la série comme un épisode, de... l'épisode au sens restreint (division d'une œuvre) au DLC qui met en place du nouveau contenu, en passant par le nouveau tome romanesque, le nouvel opus vidéoludique, etc.

<sup>25</sup> On établira cette distinction : est fictionnel ce qui relate un récit inventé ; est fictif ce qui n'existe que dans la fiction. Par exemple : *Le Sorveleur* tout comme *Les Mystères de Talara* (livre consultable dans la série de jeux vidéo *The*

aux chapitres qu'ils introduisent au travers de relations intertextuelles. À côté de *Psychanalyse des contes de fée* (Bruno Bettelheim), *La Genèse* ou *Le Seigneur des Anneaux* (J. R. R. Tolkien), on trouvera donc des « extraits » écrits de la main de Sapkowski – fictifs, donc –, et qui se présentent comme issus d'ouvrages intradiégétiques : *Physiologus*, *Monstrum*, ou la description d'un sorceleur, l'*Encyclopaedia Maxima Mundi*, bien d'autres, et celui qui nous intéressera tout particulièrement du fait que son auteur est un personnage-clé de l'œuvre, *Un demi-siècle de poésie*, donné comme écrit de la main du compare de Geralt de Riv, Jaskier :

On m'a souvent demandé comment j'en étais venu à écrire mes Mémoires. Quel fait précis, quel événement avait accompagné ou suscité mes premiers écrits. [...] [L]a vérité, la voici : l'événement déclencheur, celui auquel je dois mes premières notes, celles qui permirent par la suite de donner corps à l'œuvre de ma vie, fut la découverte fortuite, parmi des affaires que mes compagnons et moi avions subtilisées sur des *impedimenta* lyriens, d'un crayon de plomb et de feuilles de papier.<sup>26</sup>

Or cet ouvrage, en plus d'annoncer, nuancer et orienter le fil narratif qui suivra ces citations en exergue, vient s'insérer occasionnellement au sein même de divers chapitres, créant ainsi un point de vue secondaire sur un même récit, et créant une nouvelle trame scénaristique : celle de l'histoire, *a posteriori*, écrite par Jaskier :

... C'est arrivé le cinquième jour après la nouvelle lune de septembre, trente jours exactement après notre départ de Brokilone, et six jours après la bataille du Pont. À présent, cher futur lecteur, je vais faire un petit retour en arrière et te décrire les éléments qui succédèrent à la fameuse bataille du Pont, lourde de conséquences.<sup>27</sup>

Les fils se mêlent, se succèdent, se chevauchent ou créent des vides elliptiques, des trous narratifs, tandis que les points de vue s'inscrivent sur différentes temporalités : autant de marqueurs d'une narration qui s'offre à la sérialité, avec cette succession de trames parcellaires s'agençant en plusieurs fragments.

Si CD Projekt reprend en partie cette segmentation<sup>28</sup>, *The Witcher* (Netflix) s'étend et se développe autour de ces dispositifs. Alors que la première saison mêle sans distinction les trames narratives de Geralt, Yennefer et Geralt sans en annoncer les différentes temporalités, sollicitant ainsi la prudente attention du spectateur, la seconde fait le choix de poursuivre cette triple narration sur un même axe chronologique. De la même manière, elle suggère la qualité de Jaskier en tant que rédacteur des aventures de Geralt, le montrant à l'écran tenir tour à tour la plume et le luth, avec

---

*Elder Scrolls*) sont fictionnels, mais seul *Les Mystères de Talara* est fictif, car *Le Sorceleur* est un ouvrage existant bel et bien dans notre monde primaire.

<sup>26</sup> Andrzej SAPKOSKI, *La Tour de l'Hirondelle*, t. 4, vol. 6 [1997], traduit du polonais par Caroline RASZKA-DEWEZ, Paris : Bragelonne, coll. « Milady », 2010, p. 99.

<sup>27</sup> *Id.*, p. 101.

<sup>28</sup> On pense ainsi particulièrement aux trames de *The Witcher 3: Wild Hunt*, qui font s'alterner en épisodes les quêtes de Geralt et Ciri, en jouant sur une double temporalité, jusqu'à leur réunion finale.



lequel il crée des variations en chanson autour des scènes précédentes<sup>29</sup>, en les altérant pour construire au mieux la légende de Geralt<sup>30</sup>. Ces altérations sont par ailleurs questionnées au sein même du récit, par Geralt lui-même, illustrant ainsi cette confrontation des fils narratifs<sup>31</sup>.



Jaskier (Joey Batey) interprétant « *Burn Butcher Burn* » - S02E04 « *Redanian Intelligence* »

#### C – World-building : la non-finitude d'un récit

Ces jeux narratifs et discursifs ne sont pas l'unique élément qui définit la matière sérielle de *The Witcher*. Nous avons plus haut évoqué le fait que la saga s'ancre dans le genre de la fantasy, genre défini par sa capacité démiurgique à créer des mondes. Dans notre cas on pense ainsi au Continent, mais on pourrait citer Arda (*Le Seigneur des Anneaux*, J. R. R. Tolkien), Westeros (*Le Trône de fer*, G.R.R. Martin), Ambre (*Les Princes d'Ambre*, Roger Zelazny), Évanégyre (*Les Dieux sauvages*, Lionel Davoust)... ; autant de mondes autonomes, de mondes secondaires, qui s'inscrivent comme des « sous-créations », et donc des univers à même d'imposer leur cohérence interne<sup>32</sup>. À l'aune de ce qui a été dit plus tôt concernant les univers de fantasy, cette construction de mondes (phénomène le plus souvent nommé « *world-building* », même si on note quelques occurrences de « *world-making* ») se croise avec le principe de convergence culturelle<sup>33</sup>. David Peyron note ainsi : « [...] la convergence culturelle serait du point de vue des producteurs comme

---

<sup>29</sup> « *Toss a Coin to Your Witcher* », Sony Belousova et Giona Ostinelli (S01E02, « *Four Marks* »), « *Burn Butcher Burn* », Joseph Trapanese (S02E04, « *Redanian Intelligence* »).

<sup>30</sup> Concernant la construction de la légende de Geralt au travers de l'œuvre de Jaskier, voir Justine BRETON, « Méta-médias : emprunts transmédiatiques dans *The Witcher* », in BESSON Anne, VAS-DEYRES Natacha, FAVARD Florent, Éd., *La Fantasy au prisme des médias : actes du colloque des Imaginales 2022*, Chambéry : Actusf, 2023, p. 219-238.

<sup>31</sup> « *That's not how it happened. Where's your newfound respect? / Respect doesn't make history* ». « Ce n'est pas ce qu'il s'est passé. Où est ton prétendu respect renouvelé ? / Ce n'est pas avec du respect qu'on entre dans l'histoire » (Version française Netflix. On préférera d'ailleurs la traduction, plus exacte, « tout nouveau » à « renouvelé »), S01E02, « *Four Marks* ».

<sup>32</sup> J. R. R. TOLKIEN, « Du conte de fées », in *Faërie*, traduit de l'anglais britannique par Francis LEDOUX, Paris : Christian Bourgois, 1974, pp. 177-186.

<sup>33</sup> Henry JENKINS, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, *op. cit.*

une route et le world making le véhicule le plus adapté à celle-ci»<sup>34</sup>. Nous faisons toutefois l'hypothèse que dans le cadre sériel, ces deux principes fonctionneraient plutôt de manière concomitante : allant de pair, ils régiraient comment se construisent (world-building) et s'étendent (convergence culturelle) les mondes de fantasy, dans un effet de vases communicants. Le monde se construirait davantage au fil des voyages transmédiatiques, tandis que l'évolution constante du monde inviterait constamment à prendre de nouveaux chemins transmédiatiques ; le tout au travers des nouveaux épisodes (au sens large) évoqués plus haut, marquant les nouvelles étapes de cette « route » ainsi empruntée.

*The Witcher* porte les marques de ce phénomène de non-finitude du world-building, encourageant ainsi le format sériel. Ceci peut notamment être constaté à travers la manière dont Sapkowski a fait évoluer son protagoniste :

Le personnage [...] est né en tant que héros d'une seule et unique nouvelle, je n'avais pas prévu de « à suivre » ou de suites. Le personnage du sorcelleur était le résultat de ma vision de l'écriture en fantasy, à savoir celle de l'évhémérisation. Dans un conte de fée évhémériste, le sorcelleur est un professionnel qui n'a rien à voir avec le conte de fée, un pro, qui exécute (pour de l'argent) ce que faisaient par noblesse les cordonniers, les tailleurs, les princes, les Perceval et autres chevaliers dans lesdits contes. Mais quand il s'est trouvé que « à suivre » a surgi, j'avais besoin de rendre le personnage plus complexe, le rendre plus mémorable, de faire peser des problèmes sur lui, en d'autres termes, de transformer le sorcelleur en une sorte de héros « post-moderne » de notre époque. Toute ceci venait de l'envie de rendre le scénario plus intrigant, pas parce que je voulais créer un personnage défini de manière intelligente. Dans sa forme actuelle, le sorcelleur est une création née de l'histoire, pas l'inverse.<sup>35</sup>

Cette manière de développer Geralt au gré des extensions narratives définit non seulement le développement de l'œuvre littéraire, mais ses développements transmédiatiques : à cet effet, la trilogie de CD Projekt s'est tout à fait affranchie des trames de l'œuvre de Sapkowski, la rejoignant parfois, mais proposant toujours un récit inconnu des lecteur·rice·s<sup>36</sup>. Plus « fidèle » – même si le terme est ici employé en dehors de tout sème euphorique – la série opte de son côté pour la trame principale des romans, avec quelques variations. En dépit de ces récits alternatifs, le personnage de Geralt de Riv continue à évoluer, tant et si bien que l'entité qu'il incarne dépasse les frontières des médias et que « Geralt de Riv » se veut la somme de chacune de ses apparitions,

---

<sup>34</sup> David PEYRON, « Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle », *op. cit.*, p. 263.

<sup>35</sup> Traduction personnelle. Entretien entre Marek Ludwicki and Andrzej Sapkowski, fin des années 90. Disponible à cette adresse : <https://gamestoday.info/pc/the-witcher/andrzej-sapkowski-about-adaptations-his-casting-choices-combat-and-fantasys-reputation/> [consulté le 15 décembre 2022].

<sup>36</sup> Un certain nombre de quêtes et de trames reprennent en effet des éléments du roman, en les recontextualisant. *The Witcher 1* réemploie ainsi la nouvelle *Le Sorcelleur* (Andrzej SAPKOSWIKI, *Le Dernier van*, vol. 1 [1993], traduit du polonais par Laurence DYEUVRE, Paris : Bragelonne, coll. « Milady », 2003), en transformant de nouveau Adda en strige (en actant donc qu'elle a bien été sauvée de première fois, comme cela se produit dans la nouvelle), et en établissant que c'est Ostrit qui était responsable de la malédiction, là où la nouvelle n'a jamais clairement statué. Le récit est donc en grande partie inconnu des lecteur·rice·s, si ce n'est ce que l'on pourra voir comme des effets d'échos.

tous médias confondus. Geralt de Riv a ainsi évolué en même temps et de la même manière que l'univers qu'il habite, et continue, comme lui, à se développer. En posant les premiers jalons de son univers, Sapkowski a acté qu'il était possible de développer celui-ci au fil des « à suivre » qui se présenteraient, de développer l'univers au gré des appels sériels, ceci est entré en résonance avec le fonctionnement du *world-building* en fantasy, et le tout a mené au caractère potentiellement infini, en tout cas non-fini, de *The Witcher*.

Autant d'éléments qui « font série » – comprendre, qui permettent un développement fractionné, développé sur le temps long, à plusieurs mains, par période ou saison, tout en assurant une unité entre les divers fragments. C'est la manière dont se sont faits le *world-building* de l'univers et son extension transmédiatique sérielle, qui ont offert le terrain à une adaptation en série télévisée, et ont justifié le choix suivant : « Comment est-ce possible de prendre huit romans et de les transformer en film ? Il y a tant de matériau. Au fil de nombreuses conversations, les producteurs ont vraiment été enthousiasmés par l'idée d'utiliser cette matière première pour une série au long cours »<sup>37</sup>. Mais si l'on a pu étudier la manière dont *The Witcher* s'est développé (à savoir par le comblement progressif de ses structures fragmentaires), et si on a vu comment ce même processus de développement en strates s'est fait la recette de la sérialité de *The Witcher*, reste à identifier les ingrédients (en écho aux « structures » de P. J. Wolf<sup>38</sup>) de celle-ci.

## II – Des faisceaux de translation : la matière de la transmédiabilité

Au-delà des dynamiques de constructions de l'univers qui, comme on l'a vu, viennent favoriser le format sériel, il importe donc désormais d'établir ce qui, dans *The Witcher*, vient nourrir le fonctionnement épisodique de l'œuvre. Car comme le souligne Matthieu Letourneux : « L'unité conceptuelle de la série tient [...] à l'idée d'un système cohérent, à un rassemblement motivé d'objets »<sup>39</sup>. Les « ingrédients » susnommés seraient donc les éléments qui offrent cette « unité conceptuelle », en permettant la translation de la matière fictionnelle d'un média sériel à l'autre, en

---

<sup>37</sup> Traduction personnelle. Kelly Luegenbiehl, vice-présidente à la création pour les programmes internationaux originaux Netflix, in Jason BOOG, « The Netflix Literary Connection », *Publishers Weekly*, 12 avril 2019 <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/page-to-screen/article/79793-the-netflix-literary-connection.html> [consulté le 15 décembre 2022].

<sup>38</sup> Mark J. P. WOLF, *Building Imaginary Worlds: the Theory and History of Subcreation*, op. cit.

<sup>39</sup> Matthieu LETOURNEUX, *Fictions à la chaîne : littératures sérielles et culture médiatique*, op. cit., p. 28.

assurant la cohérence du tout. On observera donc ici les éléments constitutifs de l'univers qui permettent son extension à d'autres supports sériels.

#### A – Les règles de l'art : le faisceau culturel

Dans son article « Méta-médias : Les emprunts transmédiateurs dans *The Witcher* »<sup>40</sup>, Justine Breton dresse (entre autres) un portrait des différents usages de l'art et des artistes au sein de *The Witcher*. L'article témoigne non seulement de la présence importante de représentations et de figures artistiques au sein de ces œuvres, mais aussi de la manière dont les mécanismes de narration (auxquels s'ajoutent ceux de gameplay, pour la série de CD Projekt) en tirent parti. Ainsi, l'art apparaît comme un élément-clé de cet univers, et *The Witcher* (Netflix) l'intègre pleinement, en nourrissant des effets d'appels et aller-retours épisodiques : la chanson « *Burn Butcher Burn* » (S02E04) se veut ainsi une réponse au dernier épisode de la première saison, et permet de caractériser le Jaskier de la seconde saison en même temps que les émotions qu'il a traversées durant l'ellipse entre ses deux apparitions. L'art apparaît alors comme une source de contenu en même temps qu'un vecteur de lien entre les différents fragments de la série télévisée. Le même phénomène est à noter dans les jeux : on pense notamment à la pièce de théâtre de *The Witcher 3: Wild Hunt*, aux ballades de Jaskier dans les romans, etc.<sup>41</sup>. On retrouve ainsi le rôle structurel joué par la culture dans les dynamiques de *world-building* selon Mark J. P. Wolf<sup>42</sup>, et ces éléments culturels, au-delà de leur aspect thématique, sont à considérer comme des points d'ancrage créatifs qui portent et justifient la sérialité. Ils constituent une matière qui permet à la fois de fragmenter et de lier, autrement dit de scander en épisodes et d'assembler ceux-ci de manière cohérente – rappelons l'existence des extraits, fictifs ou non, mis en exergue des divers chapitres de Sapkowski. *The Witcher* (Netflix) use alors de cette dynamique de l'univers *The Witcher*, en doublant cette sérialité artistique d'un rapport méta-médiateur aux ensembles romanesque et vidéoludique.

#### B – Le spectre du polar : le faisceau générique

*The Witcher* est un univers qui s'inscrit particulièrement dans le sous-genre de la *grimdark fantasy*<sup>43</sup> : il propose un monde non-idéalisé, et qui tire même vers l'extrême inverse en tâchant de faire

---

<sup>40</sup> Justine BRETON, « Méta-médias : emprunts transmédiateurs dans *The Witcher* », *op. cit.*

<sup>41</sup> Davantage d'exemples sont à consulter dans l'article de Justine Breton (*id.*).

<sup>42</sup> Mark J. P. WOLF, *Building Imaginary Worlds: the Theory and History of Subcreation*, *op. cit.*, pp. 179-183.

<sup>43</sup> « *Grimdark* est devenu le terme communément employé pour évoquer les œuvres de fantasy qui tournent le dos aux visions préraphaélites plus exaltantes d'un médiévalisme idéalisé. Au lieu de cela, elles insistent sur combien la vie

sentir combien il peut être sombre, cruel, brutal. Il offre aussi une perception non-manichéenne des personnages, allant jusqu'à jouer de ceci pour tromper son public et nouer des *plot-twists* – à cet égard, les commanditaires des chasses à prime de Geralt s'avèrent souvent plus nobles ou vils qu'ils n'en avaient l'air, élément que seules l'enquête du sorceleur et la résolution de celle-ci permettent de mettre au jour. Or, ces enquêtes font partie des points cruciaux qui ont poussé certains à voir dans Geralt de Riv un « privé » de *hardboiled*<sup>44</sup>, un sous-genre du roman noir états-unien qui met en avant des enquêtes menées par des détectives privés mutiques, qui font partie des bas-fonds des cités qu'ils hantent. Ces enquêtes touchent particulièrement les notions d'éthique, de moralité, et de corruption, ainsi :

[L]e *hardboiled* est un genre qui a tendance à reconnaître sa défaite : le détective ne protège pas la moralité, mais la réincarne et la reconstitue pour un monde corrompu. Comme l'a écrit Raymond Chandler dans une définition du héros de *hardboiled* restée célèbre : « Un homme doit se rendre dans ces rues mal famées : il n'est pas lui-même mauvais, il n'est pas non plus corrompu ou effrayé... Il se doit d'être – en le formulant d'une manière quelque peu galvaudée – un homme d'honneur, par instinct et parce que c'est inévitable, sans même avoir à y penser, et surtout sans avoir à le déclarer »<sup>45,46</sup>

Ce portrait, tout à fait similaire à celui d'un sorceleur, nous invite à voir *The Witcher* comme une œuvre de fantasy mâtinée de polar, et double l'univers d'autres axes de lecture. Plutôt qu'un cowboy ou qu'un chevalier, le sorceleur est un enquêteur qui agit à l'aune de sa propre morale, qui erre dans un monde avili pour le purifier tout en s'y fondant. Cette nuance générique s'applique ainsi à notre lecture transmédiatique. Car le polar est un genre sériel par excellence, qui met une figure centrale en avant dans plusieurs histoires (enquêtes) qui se font suite. Cette sérialité des enquêtes de Geralt s'incarne ainsi à travers la suite de nouvelles de l'ensemble romanesque, les multiples quêtes secondaires des jeux de CD Projekt, et l'écriture même de certains épisodes de la série. Concernant cette teinte *hardboiled*, on n'oubliera pas de mentionner que la variété de créatures évoluant sur le Continent contribue à son renforcement, venant offrir comme matière à l'écriture de ces enquêtes tout un vivier de potentielles cibles à abattre.

---

à l'époque était « vraiment » cruelle, brutale, courte et euhm... sombre. Je mets ici “vraiment” entre guillemets car la *Grimdark* a généralement peu à voir avec une ré-imagination de l'histoire véridique, et tout à voir avec une perception de notre monde comme un lieu cynique, désillusionné et ultraviolent » (traduction personnelle). Adam ROBERTS, *Get Started in: Writing Science Fiction and Fantasy*, Teach Yourself, 2014, p. 39.

<sup>44</sup> Parallèle originellement établi par Marek Oramus qui compare Geralt de Riv au célèbre Philip Marlowe, privé créé par Raymond Chandler, dans un article de *Polityka*. Voir Marek ORAMUS, « *Jedynie słuszny wizerunek wiedźmina* », *Polityka*, mai 2011, URL : <https://www.polityka.pl/archiwumpolityki/1850640,1,jedynie-sluszny-wizerunek-wiedzmina.read> [consulté le 15 décembre 2022].

<sup>45</sup> Traduction personnelle. Raymond CHANDLER, « The Simple Art of Murder », *Atlantic Monthly*, Décembre 1944, pp. 53-59, p. 59.

<sup>46</sup> Traduction personnelle. Susanna LEE, *Hard-boiled Crime Fiction & the Decline of Moral Authority*, Columbus : The Ohio State University Press, 2016.



Geralt (Henry Cavill) dans une taverne, écho aux *speakeasies*

### C – « *Monster of the Soap* » : le faisceau narratif

Si nous avons déjà évoqué la non-finitude de la narration dans *The Witcher*, il nous reste à établir, en détails, la manière dont la simple narration se déploie et prend forme. En d'autres termes, à quel type de récit nous avons affaire. En tant que chasseur de monstres, Geralt est amené à lutter contre de multiples créatures<sup>47</sup>, auxquelles s'ajoutent les êtres humains aux comportements plus ou moins monstrueux. Le tout constitue ainsi les « cibles à abattre » que l'on évoquait, lors d'affrontements rendus saillants par la narration. Ainsi, l'on se retrouve avec d'intenses scènes de duels et batailles détaillées avec soin par Sapkowski, un gameplay reposant sur des mécaniques de combat dans les jeux de CD Projekt, et des scènes martiales qui se veulent le climax de multiples épisodes de la série Netflix, quand ceux-là ne sont pas simplement au cœur de l'épisode entier. L'escrime présente alors les mêmes dynamiques de reprise et d'évolution qu'évoquées plus haut, la série d'Hisrich jouant de ces effets de référence en faisant le choix de proposer un Geralt à l'escrime virevoltante et agressive, ancrée dans l'imaginaire des amateur·rice·s de CD Projekt.

---

<sup>47</sup> Multiplicité mise en avant par divers éléments paratextuels, tels que le menu des jeux (bestiaire), le *Codex du Sorcelleur* (Alain T. PUYSEGUR, *Le Sorcelleur : Codex. L'univers d'Andrzej Sapkowski illustré et décrypté*, Paris : Bragelonne, 2021) et la série « bonus » de Netflix « *The Witcher : Le Bestiaire* » (2019-...).



Exemples de styles de combat dans *The Witcher* (Source : [https://witcher.fandom.com/wiki/Witcher\\_fighting\\_styles](https://witcher.fandom.com/wiki/Witcher_fighting_styles) [consulté le 15 décembre 2022])

Toutefois, ces affrontements vont au-delà de l'effet de reprise et d'évolution, et scandent plutôt le rythme de la sérialité à travers un trope originellement issu de l'audiovisuel : le « *monster of the week* » (« monstre de la semaine). Concept né de la plume de l'équipe de la série *The Outer Limits* (1963), il désigne le fait de proposer, à chaque nouvel épisode (alors chaque semaine), l'affrontement avec un nouveau monstre, afin de renouveler l'intérêt du spectateur pour la série et de donner matière à cette dernière de se développer sur le temps long. Si ce concept se retrouve dans d'autres médias sériels mettant en scène l'affrontement avec des monstres, dans *The Witcher* il est encore renforcé par son accointance avec le polar. Il se double en outre d'un autre trope, ou plutôt genre, audiovisuel, celui du *soap opera*<sup>48</sup>. Du fait de l'importance qu'il accorde aux relations entre les personnages formant la famille (adoptive) de Geralt, et de son usage des mêmes effets de rebondissements et de coups de théâtre que son modèle – la relation entre Geralt et la magicienne Yennefer en est un bel exemple –, l'univers s'ancre résolument dans cet héritage sériel. *The Witcher* (Netflix) reprend cette structure narrative, commune aux œuvres de Sapkowski et CD Projekt, et scande ses épisodes au rythme de ce « *Monster of the Soap* » : un épisode nous fera découvrir une nouvelle créature, et suite à un affrontement, littéral ou symbolique, avec celle-ci, la trame interpersonnelle nouée en début d'épisode évolue, jusqu'à parfois s'interrompre sur un cliffhanger appelant à regarder le prochain épisode. Par un effet d'aller et retour, la matière narrative des livres et des jeux, propice à leur propre sérialité, se

<sup>48</sup> À l'origine, feuilleton radiophonique ou télévisé états-unien diffusé à une heure idéale pour leur public cible (les femmes au foyer, blanches et aisées), d'où leur nom – ils étaient en effet sponsorisés par les fabricants de savons (« *soap* ») et autres produits d'hygiène, en quête de ce temps de cerveau disponible. Depuis, le nom n'est plus associé à cette case horaire et public précise, mais les thématiques abordées restent les mêmes : celles du mélodrame familial.

retrouve dans un média usant des mêmes codes et techniques narratives, et peut donc, à son tour, s'y étendre à l'envi.

### Conclusion :

Chercher à comprendre ce qui dans *The Witcher* permet la mise en place d'une série au long cours telle que *The Witcher* (Netflix) peut sembler paradoxal. Car si *The Witcher* est une œuvre s'épanouissant dans la transmédialité, elle paraît tout avoir du monstre de Frankenstein qui prend son indépendance vis-à-vis de son créateur<sup>49</sup>. Il est désormais bien connu qu'Andrzej Sapkowski fut en conflit avec CD Projekt<sup>50</sup>, et s'il fut d'abord membre de l'équipe de production de la série d'Hisrich<sup>51</sup>, il quitta bien vite celle-ci. Pour l'auteur, il apparaît en effet que ces adaptations ne sont autre chose que des fanfictions, et ne sont donc pas à considérer comme des œuvres *The Witcher*<sup>52</sup>. On se trouve donc dans une situation où l'originateur<sup>53</sup> (*originator*) de l'univers voit malgré lui la sérialité transmédiale germer dans le terreau de l'univers qu'il a créé. La mise en perspective de la série de Lauren Schmidt Hisrich avec l'œuvre de Andrzej Sapkowski et de CD Projekt permet ainsi de saisir ce qui dans *The Witcher* « fait série », et confirme des éléments que l'analyse des jeux de CD Projekt aurait pu mettre en avant. Œuvre de fantasy par essence propice à la transmédialité et à la sérialité, il y a dans cet univers des éléments venant encore encourager, presque formater cette extension sérielle. Ses structures s'articulent en un cocktail de tropes et de dispositifs sériels, de matières propices à la reprise transmédiale, et *The Witcher* est avant tout une œuvre qui construit sa cohérence... à partir d'une absence de cohérence, due à la non-finitude, structurelle, de son récit et de son univers. Et Sapkowski, le premier, déclare cette construction progressive de l'univers, au fil de l'avancée du récit :

Quand j'ai écrit la première nouvelle, je n'avais pas l'intention de créer un monde. Ce qui m'intéressait était un motif de fable classique – certes évhémérisé – avec le destin du personnage, l'histoire en elle-même et la morale de fin. Quand, plus tard, est venu le temps d'un roman d'*heroic fantasy* plus développée, le monde devait être créé. Car sans ça, il n'y a pas d'*heroic fantasy*. Cependant, ces gens qui pensent que j'ai passé cinq ans à dessiner des cartes, à écrire des livres de sorts, des bestiaires, à créer les arbres généalogiques des

---

<sup>49</sup> À noter que cet affaiblissement de la fonction auteur est le propre de la sérialité, et n'est en aucun cas l'apanage de *The Witcher* (Matthieu LETOURNEUX, *Fictions à la chaîne : littératures sérielles et culture médiatique*, *op. cit.*).

<sup>50</sup> Benoît REINIER, *L'ascension de The Witcher : un nouveau roi du RPG*, Toulouse : Third Éditions, 2019. Ceci est toutefois à nuancer, car une récente rencontre entre l'auteur et le studio semble révéler que la relation s'est apaisée. Alex HOPLEY, « 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].

<sup>51</sup> La chaîne Youtube officielle de la série a notamment diffusé un entretien en bonne entente entre Andrzej Sapkowski et Lauren Schmidt Hisrich (URL : <https://youtu.be/XLZgpMtB6mU> [consulté le 15 décembre 2022]).

<sup>52</sup> Pour plus de détails, voir Justine BRETON, « Méta-médias : emprunts transmédiaux dans *The Witcher* », *op. cit.*

<sup>53</sup> Mark J. P. WOLF, *Building Imaginary Worlds: the Theory and History of Subcreation*, *op. cit.*, p. 273.



dynasties au pouvoir se trompent grossièrement. Dans mes livres, « le monde » n'est là que pour être la toile de fond des personnages, et pour être en partie utilisé en tant qu'allégorie.<sup>54</sup>

C'est précisément parce que Sapkowski, originaire de l'univers, accorde peu d'importance à son univers que ses structures fragmentaires deviennent son élément définitoire, et que cette manière de se développer se retrouve de média en média. À cet égard, les différentes itérations, les différents épisodes de nos trois séries vont parfois jusqu'à se corriger eux-mêmes (dans les livres, les informations divergent et se contredisant quant à l'ancienneté de la profession de sorcier ; CD Projekt modifie profondément l'aspect et la nature de la Chasse Sauvage entre le premier et le troisième jeu ; tandis que la saison 2 de Netflix a radicalement changé l'uniforme des nilfgardiens et offert à Triss Merigold un roux flamboyant), appuyant cette idée d'une cohérence toujours en question, toujours sujette à être renversée, et qui implique donc que la structure puisse être remodelée au fil des occurrences de ce monde narratif. Aussi, ce phénomène d'écho, de dialogue entre les divers épisodes transmédiaux, ces séries qui se répondent entre elles, et enfin la manière dont l'œuvre de Lauren Schmidt Hissrich translate la matière qu'elle avait à disposition vers le format audiovisuel, entrent en résonance avec l'événement intradiégétique qui a donné naissance à l'univers de *The Witcher*: la Conjonction des Sphères<sup>55</sup>. Il n'est alors plus question d'une « collision »<sup>56</sup>, mais bien d'une « Conjonction des Médias ».

---

<sup>54</sup> Traduction personnelle à partir de la traduction en anglais d'un fan. « Wiedźmin i historia », URL : <https://sapkowskipl.wordpress.com/2017/03/13/wiedzmin-i-historia/> [consulté le 15 décembre 2022].

<sup>55</sup> Cosmogonie fictionnelle mettant en avant la Conjonction des Sphères (autrement dit la collision de planètes) comme événement fondateur du Continent.

<sup>56</sup> Référence au sous-titre anglais de *Convergence culture*, « *When Old and New Media Collide* ».

## Bibliographie :

### Corpus :

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.

PUYSEGUR Alain T., *Le Sorceleur : Codex. L'univers d'Andrzej Sapkowski illustré et décrypté*, Paris : Bragelonne, 2021.

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

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

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

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

- *Le Temps du Mépris*, t. 2, vol. 4 [1995], traduit du polonais par RASZKA-DEWEZ Caroline, Paris : Bragelonne, coll. « Milady », 2009.

- *Le Baptême du feu*, t. 3, vol. 5 [1996], traduit du polonais par RASZKA-DEWEZ Caroline, Paris : Bragelonne, coll. « Milady », 2009.

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

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

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

SCHMIDT HISSRICH Lauren, *The Witcher*, 2 saisons, 16 épisodes, Netflix, 2019-...

Études critiques :

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

BESSON Anne, *D'Asimov à Tolkien : cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris : CNRS éditions, coll. « CNRS littérature », 2004.

BESSON Anne, *La Fantasy*, Paris : Klincksieck, coll. « 50 questions », 2007.

BRETON Justine, « Méta-médias : emprunts transmédiateurs dans *The Witcher* », in BESSON Anne, VAS-DEYRES Natacha, FAVARD Florent, Éd., *La Fantasy au prisme des médias : actes du colloque des Imaginales 2022*, Chambéry : Actusf, 2023, p. 219-238.

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

CHANDLER Raymond, « The Simple Art of Murder », *Atlantic Monthly*, Décembre 1944, pp. 53-59.

FAVARD Florent, « Rendre le petit écran plus grand. Séries et genres de l'imaginaire », in BESSON Anne et MANFRIN Frédéric, Éd., « World-Building. Création de mondes et imaginaires contemporains », *Revue de la Bibliothèque nationale de France*, n°59, 2019, pp. 97-103.

JENKINS Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York : New York university press, 2006.

JENKINS Henry, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, New York : Routledge, coll. « Studies in Culture and Communication », 1992.

LEE Susanna, *Hard-boiled Crime Fiction & the Decline of Moral Authority*, Columbus : The Ohio State University Press, 2016.

LETOURNEUX Matthieu, *Fictions à la chaîne : littératures sérielles et culture médiatique*, Paris : Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 2017.

ORAMUS Marek, « Jedynie słuszny wizerunek wiedźmina », *Polityka*, mai 2011, URL : <https://www.polityka.pl/archiwumpolityki/1850640,1,jedynie-sluszny-wizerunek-wiedzmina.read> [consulté le 15 décembre 2022].

PEYRON David, « Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle », in *Réseaux*, 2008 n°2-3 (148-149), pp. 335-368.

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

TOLKIEN J. R. R., « Du conte de fées », in *Faërie*, traduit de l'anglais britannique par LEDOUX Francis, Paris : Christian Bourgois, 1974, pp. 177-186.

ROBERTS Adam, *Get Started in: Writing Science Fiction and Fantasy*, Teach Yourself, 2014.

WOLF Mark J. P., *Building Imaginary Worlds: the Theory and History of Subcreation*, New York : Routledge, 2013.

#### Sitographie :

AYDEN, « The Witcher III : six ans après, que reste-t-il de l'œuvre de CD Projekt ? », *jeuxvideo.com*, 19 mai 2021, URL : <https://www.jeuxvideo.com/news/1409696/the-witcher-iii-six-ans-apres-que-reste-t-il-de-l-oeuvre-de-cd-projekt.htm> [consulté le 15 décembre 2022].

BOOG Jason, « The Netflix Literary Connection », *Publishers Weekly*, 12 avril 2019 <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/page-to-screen/article/79793-the-netflix-literary-connection.html> [consulté le 15 décembre 2022].

Entretien entre Marek Ludwicki and Andrzej Sapkowski, fin des années 90. Disponible à cette adresse : <https://gamestoday.info/pc/the-witcher/andrzej-sapkowski-about-adaptations-his-casting-choices-combat-and-fantasys-reputation/> [consulté le 15 décembre 2022].

FANTASY ARTS AND STUDIES, « Qui suis-je ? Construction et évolution de l'identité dans les séries télévisées de *Fantasy* », URL :

<https://fantasyartandstudies.wordpress.com/2022/09/11/journee-detudes-fantasy-en-series-appel-a-communications/#more-985> [consulté le 15 décembre 2022].

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].

IMAGINALES, « La Fantasy au prisme des médias », URL : <https://www.imaginales.fr/appel-la-fantasy-au-prisme-des-medias/>, [consulté le 15 décembre 2022].

MONIQUE Joelle, « *The Witcher* Showrunner Looks Ahead to Season Two », *Vulture*, 24 janvier 2020, URL : <https://www.vulture.com/2020/01/the-witcher-lauren-schmidt-hissrich-interview-season-2.html> [consulté le 15 décembre 2022] .

MOREAU Jordan, « “The Witcher” Showrunner Explains the Season 2 Finale, New Villains and “Blood Origin” Prequel », *Variety*, 17 décembre 2021, URL : <https://variety.com/2021/tv/features/the-witcher-season-2-ending-explained-1235137083/> [consulté le 15 décembre 2022].

« The Witcher fighting styles », *The Official Witcher Wiki*, URL : [https://witcher.fandom.com/wiki/Witcher\\_fighting\\_styles](https://witcher.fandom.com/wiki/Witcher_fighting_styles) [consulté le 15 décembre 2022])

« Wiedźmin i historia », URL : <https://sapkowskipl.wordpress.com/2017/03/13/wiedzmin-i-historia/> [consulté le 15 décembre 2022] (Wordpress regroupant les archives d'anciens blogs d'Andrzej Sapkowski.