

PROJET DE THÈSE EN LITTÉRATURE FRANÇAISE
sous la direction d'Irène LANGLET
Université de Limoges

**L'intermédialité dans la science-fiction française
de *La Planète sauvage* à *Atlantis* (1973-1997)**

En tant que pratique culturelle globale, la science-fiction se conçoit comme multimédiatique dès sa naissance. À partir des années 1860, cette littérature qui voit le jour sous le nom de « merveilleux scientifique » en France, puis de « *scientific romance* » en Angleterre, s'inscrit pour une bonne part dans les logiques de production et de diffusion de la culture populaire à l'ère industrielle et repose sur des relations étroites et synergiques entre le feuilleton, le livre et l'illustration. Le premier âge d'or européen de ce *merveilleux-scientifique* (Renard) culmine avec la pénétration de ses thèmes et de ses images dans le cinéma muet naissant¹. Dans la seconde moitié des années 1920 aux États-Unis, la science-fiction telle qu'elle s'auto-désigne désormais se constitue véritablement en culture globale de masse, caractérisée par sa dynamique transmédiatique : industrie des *pulps magazines* (*Amazing Stories*), *comic strips* (*Flash Gordon*) et cinéma (*The Last Man on Earth*). En France, les heures fastes de la science-fiction sont celles d'après 1950. Une littérature française et une bande-dessinée franco-belge de science-fiction développent un corpus spécifique dont l'extension médiatique, culturelle et sociale conduit Gérard Klein, en 1967, à voir dans la science-fiction une véritable « subculture² » susceptible d'englober dans sa vision du monde toutes les dimensions de l'existence. À partir des années 1970, l'informatique, les jeux vidéo, l'animation numérique et Internet entrent pleinement dans cette culture, dotant la science-fiction littéraire d'« extensions médiatiques³ » supplémentaires.

Cette brève mise en contexte nous permet de formuler l'hypothèse d'une saisie du genre comme effet d'une dynamique pluridimensionnelle. La science-fiction, pas plus qu'un autre genre, ne saurait être vue comme une catégorie classificatoire prédéfinie ni comme un contenant accueillant en son sein contenus et supports de la fiction. Elle doit plutôt être envisagée comme un « ensemble flou » (Macé), un « effet de genre » consolidé et stabilisé abductivement et donc susceptible de renégociations continues résultant de ses dynamiques thématiques, narratives, culturelles et discursives engendrées par différents objets, qu'il s'agisse de textes narratifs, d'œuvres visuelles, de récits graphiques ou filmiques. Le genre science-fictionnel se cristallise à partir de ces relations complexes et historiquement variables plutôt qu'il ne s'érige en critère d'appartenance indiscutable (et le meilleur indice en est certainement l'interminabilité de la discussion relative à ses « frontières »).

1. George Méliès, père du cinéma de science-fiction, rencontre un succès international avec son premier « long-métrage » de seize minutes, *Voyage dans la Lune*, en 1902.

2. KLEIN, Gérard, « La Science-Fiction est-elle une subculture ? », *Science-fiction*, catalogue d'exposition, Paris, Musée des arts décoratifs, 28 nov. 1967-26 fév. 1968, Éditions du musée des arts décoratifs, 1967, p. 5-8.

3. LANGLET, Irène, « Étudier la science-fiction en France aujourd'hui », *ReS Futurae* [En ligne], 1/2012, mis en ligne le 2 oct. 2012, <<http://resf.revues.org/181>> (21/01/2013).

Notre démarche s'appuie sur la réflexion engagée depuis les années 1980 et la palette de notions liées : on éclaircira ces termes de *multimédia* (informatique et développement de la numérisation), *intermédiarité* (Müller), *transmedia* (publicité), issus de domaines et portant des enjeux radicalement différents.

Le destin de ce dernier terme est exemplaire de la profusion notionnelle à dominer : repris par Henry Jenkins aux pratiques des publicitaires américains, il supporte, dans un article de 2003⁴, une théorie du « *transmedia storytelling* » décrivant les stratégies narratives multiplateformes qui constituent à ses yeux les piliers de la nouvelle architecture de développement des franchises dans les industries créatives⁵. En ce sens, soutient Jenkins, il s'oppose au *cross-media*, adaptation d'une même histoire sur plusieurs supports. Notre étude interrogera la validité de ces concepts pour l'analyse littéraire et culturelle, ainsi que leur pertinence pour traiter du corpus français. La parenté qu'ils entretiennent avec le concept littéraire de *transfictionnalité* développé par Richard Saint-Gelais dans sa réflexion sur les « fictions transfuges » et par lequel il désigne la reprise, dans des œuvres indépendantes, d'un même univers et d'une même trame narrative fictionnels⁶, offrira des pistes à l'analyse du fonctionnement des univers de fiction multi-supports.

Nous proposons donc d'étudier comment les dynamiques intermédiatiques dans la science-fiction en France depuis 1973 influencent ou déterminent les procédés narratifs, les techniques d'écriture, la construction des imaginaires de monde, les régulations des pratiques interprétatives et les représentations symboliques à partir desquels se constitue le genre.

La nature des « objets » de la science-fiction qui circulent et s'échangent entre médias constitue une première entrée dans notre sujet. Il peut s'agir de thèmes, comme la conquête spatiale ou la réflexion sur les sociétés alternatives, qui constituent autant de représentations progressivement construites, accumulées et assimilées dans la mémoire du genre. Il peut également s'agir de récits ou d'éléments narratifs. Ainsi, les romans de Stefan Wul ont fait l'objet de plusieurs adaptations et réappropriations dans la sphère française. La science-fiction constitue par ailleurs un réservoir de scénarios stéréotypés, de paradigmes narratifs datés historiquement et mobilisables par les auteurs et les lecteurs comme, par exemple, l'expansion interstellaire d'un empire galactique menacé par des envahisseurs extraterrestres. Il est aussi essentiel d'analyser comment les univers eux-mêmes sont susceptibles de se faire écho d'un média à l'autre : le monde dystopique du *cyberpunk*, vision noire d'une humanité violente modifiée par la technologie, a disséminé ses traits distinctifs dans de nombreux médias et constitue un ensemble reconnaissable malgré la variété des supports. Enfin, les techniques d'écriture participent aussi de cette circulation intermédiatique : le cinéma et les jeux vidéo ont par exemple marqué de leur empreinte la structuration et la dynamique narratives des romans de science-fiction. L'étude de ces objets aura pour corollaire l'analyse des modalités de l'intermédiarité, de l'adaptation, pratique intermédiaire plutôt traditionnelle et très présente dans le domaine français, aux projets *cross-media* et *transmedia* plus récents dans la science-fiction française, en passant par le jeu des modèles et des références.

S'interroger sur les modalités de l'intermédiarité dans la science-fiction suppose également de repenser sous cet angle les fonctionnements narratifs du genre. Comment penser l'introduction du *novum*, c'est-à-dire de l'« étrangeté », dont Darko Suvin fait un élément

4. JENKINS, Henry, « Transmedia Storytelling », *MIT Technology Review*, 15 janv. 2003.

5. Ses premières analyses portent sur la franchise *Matrix*.

6. Forcée dans *L'Empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, « De la constellation Star Trek : science-fiction et transfictionnalité », chap. IX, Québec, Nota Bene, 1999, la notion de *transfictionnalité* est étudiée en tant que telle par l'auteur dans l'ouvrage postérieur *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Presses universitaires de France, coll. « Poétique », 2011.

définitoire du récit de science-fiction⁷, dès lors que ce dernier s'articule sur différents médias ? Quels dispositifs narratifs permettent l'intégration, réciproque ou non, des supports ? Comment est assurée la cohérence narrative face à la pluralité voire au morcellement médiatique et donc à la grande diversité des parcours et des pratiques de lecture ? Il conviendra d'étudier la manière dont l'intrigue et la tension narrative (Baroni) sont élaborées et produisent leurs effets au sein d'ensembles narratifs multimédiatiques ou transmédiatiques.

Or, le discours narratif est articulé, en science-fiction, à l'élaboration guidée par le texte et actualisée dans la lecture d'un discours encyclopédique soutenant la construction d'un imaginaire de monde supposément complet, mais toujours lacunaire. En quoi cette construction « xéno-encyclopédique⁸ » est-elle dépendante de la structuration médiatique des œuvres ? Comment s'organisent les univers fictionnels multimédiatiques et quelles en sont les conséquences pour l'« effet-monde » si souvent associé à la science-fiction ? L'immersion fictionnelle (Schaeffer) doit être repensée à nouveaux frais dès lors que le texte, l'image, le son et la vidéo s'associent dans la construction multidimensionnelle d'un même univers.

Nous nous interrogerons enfin sur les rapports entre intermédialité et principes de fonctionnement du champ de la science-fiction en France. Le déploiement multisupport des ensembles narratifs conduit-il à un changement des représentations et des pratiques symboliques du genre ? Compte tenu de la diversification médiatique croissante, existe-t-il aujourd'hui *un* ou *des* « paradigme(s) dominant(s)⁹ » dans la sphère française ? Y a-t-il unification, complémentarité, concurrence ou véritable rapport de forces entre médias ? Qu'en découle-t-il pour la porosité des frontières entre les cultures science-fictionnelle et non science-fictionnelle ? Dans ce cadre, comment le fonctionnement du *fandom*, à travers ses sociabilités et les pratiques interprétatives qu'il constitue collectivement, entre-t-il en relation avec la structuration du marché culturel ?

Ces options de recherche invitent à adopter une démarche pluridisciplinaire. Dotée d'un cœur de discipline littéraire, notre démarche convoquera les méthodologies propres aux différents médias abordés afin de saisir chacun d'entre eux dans son fonctionnement spécifique, préalable nécessaire à la compréhension des interactions et des hybridations médiatiques. Les emprunts à ces différentes disciplines (histoire de l'illustration, études cinématographiques, étude de la bande-dessinée, recherche vidéoludique), dont le dialogue est de plus en plus nourri dans les recherches universitaires depuis une dizaine d'années, se feront sous le signe de la synthèse à laquelle nous espérons parvenir.

Par ailleurs, si les transformations médiatiques de l'industrie culturelle de la science-fiction américaine ont déjà été largement analysées, le domaine français, intensément commenté par ses amateurs dans chaque secteur de leur engouement, n'a pas encore été étudié en ce sens sous des protocoles et par des instances scientifiquement validées.

Par le genre que nous étudions comme par les orientations de recherche que nous avons définies, notre démarche s'inscrit donc pleinement dans les perspectives de l'équipe d'accueil « Espaces Humains et Interactions Culturelles » (EHIC) et dans les travaux menés par le Centre de Recherche sur les Littératures Populaires et les Cultures Médiatiques (CRLPCM),

7. SUVIN, Darko, *Pour une poétique de la science-fiction. Études en théorie et en histoire d'un genre littéraire*, Montréal, Presses de l'Université du Québec, coll. « Genres et discours », 1977.

8. Terme forgé par Richard Saint-Gelais dans *L'Empire du pseudo...*, *op. cit.*

9. BREAN, Simon, *La Science-fiction en France. Théorie et histoire d'une littérature*, Gérard Klein (préf.), Presses de l'université Paris-Sorbonne, coll. « Lettres modernes », 2012. Le « paradigme dominant » désigne l'ensemble des thèmes et des représentations mentales qui déterminent, à une époque donnée, ce que l'on conçoit sous le terme *science-fiction*.

notamment autour des formes et des dynamiques des récits multimédiatiques. Nous mènerons cette étude sous la direction du professeur Irène Langlet, spécialiste de la science-fiction et des littératures médiatiques contemporaines.

Le choix de l'étude s'est porté sur des ensembles dont le point de départ intermédiatique peut être daté d'entre 1973 et 1997. Ce paramètre nous semble le plus pertinent à notre objet et témoigne de l'évolution des pratiques : parfois éloigné de quelques années de sa source littéraire (comme *La Planète sauvage* d'*Oms en série*), parfois au contraire quasi simultané sur les différents supports (comme pour *Atlantis*), le « moment intermédiatique » des ensembles science-fictionnels indique aussi bien la chronologie des créations que la cartographie des usages culturels.

C'est pourquoi nous engagerons l'étude avec le tournant que prennent, au milieu des années 1970, l'animation, la bande-dessinée et l'illustration de science-fiction en France. En 1973, avec *La Planète sauvage*, René Laloux invente, pour ainsi dire, le long-métrage d'animation de science-fiction français, destiné à un public adulte, en adaptant avec Roland Topor le roman bien accueilli, dans tous les publics, de Stefan Wul *Oms en série*. Si cette œuvre singulière reçoit plutôt bon accueil¹⁰, elle ne fait pas immédiatement école et ne conduit pas, comme le souhaitait Laloux, à faire évoluer durablement le cinéma d'animation français. La création de *Métal Hurlant* en 1975 constitue une rupture plus conséquente pour l'évolution de la science-fiction française par l'effervescence artistique qu'elle a suscitée et le succès qu'elle a rencontré au-delà des frontières nationales. C'est dans ce magazine de bande-dessinée « réservé aux adultes » que se font connaître et reconnaître des artistes qui marqueront de leur style et de leur imaginaire graphiques l'identité visuelle de la science-fiction dans toute la période que nous étudions, à travers leurs planches ou les illustrations de couverture qu'ils dessinent et qui sont souvent promues au rang d'images cultes pour toute une génération de lecteurs. Participent de cette tendance Moebius, Druillet et Bilal, qui ont mené des carrières dans l'illustration, le récit graphique, l'animation et la conception d'univers cinématographiques ou vidéoludiques. Leurs parcours individuels sont des acteurs et des témoins de la porosité croissante des frontières médiatiques dans la science-fiction française d'après 1975. Plusieurs bandes dessinées caractéristiques de la rupture introduite par *Métal Hurlant* dans le paysage de la science-fiction française connaissent de même une postérité plurimédiatique (*Arzach* et la trilogie *Nikopol*).

Par la suite, dans les années 1980, les innovations technologiques modifient les pratiques de création et de réception à l'œuvre dans la culture médiatique en général et dans la culture science-fictionnelle en particulier. Des avancées dans les techniques de création et d'animation de l'image voient le jour et sont transférées dans l'industrie du cinéma puis dans l'animation et les jeux vidéo (*Tron*, 1982). La science-fiction, ses images et ses récits investissent massivement ces possibilités nouvelles qui reformulent la question de l'imaginaire de monde et de l'immersion fictionnelle. L'influence de la technologie numérique 3D sur l'industrie audio-visuelle s'impose plus tardivement en France, même si le secteur de l'animation française de science-fiction est assez dynamique : en témoigne notamment le projet *Starwatchers* dirigé par Moebius en 1991, projet de film d'animation entièrement en images de synthèse, qui ne verra pourtant jamais le jour. Il faut attendre 2003 avec *Kaena, la prophétie*, un autre film d'animation de science-fiction français, pour qu'une entreprise du même type rencontre le succès.

Ces transformations sont intimement liées au développement de l'informatique et à l'entrée de l'ordinateur individuel dans les foyers à partir des années 1980, ce qui s'accompagne d'une migration des jeux vidéo développés sur borne d'arcade et sur console vers ce nouveau

10. Elle obtient le Prix Spécial du Jury au Festival de Cannes en 1973.

support. Aux États-Unis, la création vidéoludique est de plus en plus couplée à une promotion transmédiatique des films, sur le principe des produits dérivés. Le jeu vidéo d'aventure graphique y connaît son âge d'or dans les années 1980 et se trouve révolutionné par l'invention de l'interface *point and click*¹¹ en 1987. Avec la sortie de *Myst* en 1991, il se tourne vers l'hyperréalisme et vise un public plus âgé. C'est dans cette tendance que s'inscrivent la plupart des jeux vidéo d'aventure de science-fiction développés par les studios français Cryo Interactive (*Atlantis*) et White Bird Productions (*Nikopol : La Foire aux immortels*), qui collaborent fréquemment avec des romanciers pour l'écriture du scénario et des dessinateurs de bande-dessinée pour la conception graphique de l'univers de jeu.

Face à ces changements, les rapports entre le livre de science-fiction et les autres supports investis par le genre semblent évoluer plus lentement. Au début de notre période, ils passent avant tout par l'illustration qui contribue à établir la signature graphique d'un auteur ou d'une collection spécialisée et participe au dispositif narratif de l'œuvre par les anticipations, souvent déjouées à la lecture, qu'elle suscite¹². À partir du milieu des années 1990, on distingue plusieurs lignes de fond de l'évolution structurelle de ces relations. En premier lieu, la novellisation¹³, qui se constitue en véritable genre aux États-Unis dans les années 1980-1990 à mesure qu'elle devient un élément important des logiques de promotion des produits culturels, connaît en France un succès plus relatif ; elle a pourtant produit deux récits remarquables de Pierre Bordage, l'un adapté d'un jeu vidéo et l'autre d'un film d'animation¹⁴. Par ailleurs, la littérature de jeunesse de science-fiction connaît un certain foisonnement et les frontières avec la science-fiction générale s'affaiblissent. Certains cycles romanesques (*Gandahar*) développent une même trame narrative dans les deux domaines et constituent des ensembles trans-publics qui s'articulent sur différents secteurs du marché culturel et remodelent les pratiques communautaires du genre. Nous appréhenderons ce type d'œuvres à travers la perspective ouverte par le diptyque de Michel Tournier (*Vendredi ou Les Limbes du Pacifique* et *Vendredi ou La Vie sauvage*) dont les deux romans, l'un destiné à un public adulte et l'autre à la jeunesse, interrogent par leur mise en contraste les relations tissées entre le récit, l'objet livre, le public visé et les pratiques de lecture. Enfin, depuis le début des années 2000, la bande-dessinée française s'empare de plus en plus des textes majeurs de la science-fiction française en multipliant les adaptations¹⁵.

En clôturant la période d'étude à l'aube de la diffusion massive de l'Internet haut débit, du livre électronique et des fictions hypertextuelles, nous tentons de respecter l'homogénéité du corpus et la distance méthodologique à l'objet. Certes, nous prendrons en compte les prolongements les plus contemporains des ensembles multimédiatiques nés entre 1975 et 1997 que nous avons retenus, afin d'ouvrir des pistes à la compréhension du biotope médiatique des années 2000, mais nous n'intégrerons pas dans le corpus d'ensembles nés après 1997.

Cette attention portée à l'insertion de la science-fiction française dans le contexte médiatique global depuis 1973 se double de la prise en charge de la spécificité du corpus français considéré pour lui-même et envisagé dans ses relations à la science-fiction anglophone (à l'étranger comme importée en France) à travers laquelle le genre est perçu la

11. Elle permet au joueur d'interagir avec l'environnement de jeu en cliquant sur des icônes textuelles plutôt qu'en tapant des commandes au clavier.

12. Ce type d'analyse narratologique du paratexte de science-fiction a été mené par Richard Saint-Gelais (*op. cit.*) et Irène Langlet (*La Science-fiction. Lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris, Armand Colin, coll. « U », 2006).

13. L'adaptation livresque d'une œuvre audio-visuelle (film ou jeu vidéo la plupart du temps).

14. Il s'agit respectivement d'*Atlantis, les fils du rayon d'or* et de *Kaena, la prophétie*.

15. Adaptation du cycle des *Guerriers du silence* de Bordage et projet d'adaptation de l'intégralité des romans de Stefan Wul aux éditions Ankama dans la collection « Les univers de Stefan Wul ».

plupart du temps. Notre démarche s'inscrit ainsi dans le prolongement de la voie tracée par la thèse de Simon Bréan sur la science-fiction française des années 1945-1980, tout en fixant résolument le regard sur la période contemporaine. Plusieurs lignes de force déterminent l'évolution de la science-fiction française après 1975 et creusent l'écart par rapport aux décennies précédentes. La montée en puissance de la bande-dessinée modifie la répartition médiatique des productions. Dans les années 1970, la littérature de science-fiction française, en pleine expansion, touche un public de plus en plus large tout en s'affirmant toujours davantage comme contre-culture. La reconnaissance problématique du genre, pointée du doigt par Gérard Klein¹⁶, caractérise cette période travaillée par des tentatives limitées mais novatrices : la science-fiction française se veut « nouvelle », devient porteuse de messages éthiques et politiques¹⁷ puis, dans les années 1980, d'expérimentations formelles¹⁸. L'anthologie s'impose progressivement comme outil programmatique et performatif du genre et, dans les années 1990, comme le moyen d'assurer la relève par une nouvelle génération d'écrivains¹⁹. Le marché de la science-fiction en France connaît alors une forte contraction tandis que se développent, parallèlement, les marchés de la littérature d'enfance et de jeunesse. Au début des années 2000 s'ébauche l'autonomisation d'espèces littéraires jusque-là confondues avec la science-fiction, en particulier la *fantasy*, ce qui ouvre le dialogue et suscite des échanges entre la science-fiction et ces paradigmes émergents.

Nous nous sommes attaché, dans la constitution du corpus, à refléter ces tendances de long terme et à valoriser la diversité structurelle sur le plan des types de médias convoqués, du niveau d'interrelation entre les supports et de la chronologie interne à l'ensemble, afin d'envisager le sujet dans toute son étendue.

Nous terminerons en soulignant que notre réflexion touche aux conditions d'existence de la fiction contemporaine et aux bouleversements récents qui l'engagent dans une série de transformations. L'évolution de la science-fiction française n'est pas coupée des mutations de la sphère culturelle dans son ensemble, au contraire : comme la *fantasy*, et toujours en étroite interaction avec elle comme avec les autres genres populaires (le noir, l'horreur, le thriller), la science-fiction trace les voies d'une évolution généralisée qui touche déjà, bien qu'avec moins de force, les structures de production, de diffusion et de réception des œuvres dans les cultures lettrées. L'étude des fonctionnements de l'intermédialité dans la science-fiction française et le développement des outils méthodologiques pour en rendre compte peuvent certainement servir d'autres domaines de la critique littéraire et contribuer au questionnement général sur le devenir de la littérature en régime médiatique.

16. KLEIN, Gérard, « Le procès en dissolution de la S.F., intenté par les agents de la culture dominante », *Europe*, n° 580-581, août-sept. 1977, p. 145-155.

17. La « nouvelle science-fiction française », constituée autour de Dominique Douay, s'illustre dans la collection « Ici et Maintenant » de l'éditeur Kesselring et tente de faire de la science-fiction un instrument d'analyse et de revendication politiques.

18. Suivant une ligne esthétisante, Limite est un collectif d'auteurs qui publie, en 1987, l'anthologie-manifeste *Malgré le monde*.

19. LEHMAN, Serge (éd.), *Escales sur l'horizon. Seize grands récits de science-fiction*, Fleuve noir, coll. « Grand Format », 1998.

Éléments de bibliographie

I. Corpus primaire

L'objet de l'étude étant l'histoire de l'intermédialité en France, le corpus primaire est présenté par ensembles transmédiatiques et par ordre chronologique.

Sauf mention contraire, le lieu d'édition est Paris.

- ***Oms en série***

WUL, Stefan, *Oms en série* [livre], Fleuve noir, coll. « Anticipation », 1957.

LALOUX, René et TOPOR, Roland, *La Planète sauvage* [anim.], France/Tchécoslovaquie, Les films Armorial/Československý Filmexport, 1973, 72 min.

MORVAN, Jean-David (scén.) et HAWTHORNE, Mike (dess.), *Oms en série* [BD], Ankama Éditions, coll. « Les univers de Stefan Wul », 2012.

- ***Arzach***

MOEBIUS, *Arzach* [BD], Les Humanoïdes associés, 1996. 1^{re} publication dans *Métal Hurlant*, Les Humanoïdes associés : « Arzach », n° 1, 1975, p. 17-24, 8 pl. ; « Harzak », n° 2, 1975, p. 19-26, 8 pl. ; « Harzack », n° 3, 1975, p. 6-7, 2 pl. ; « Arzak », n° 4, 1975, p. 19-26, 8 pl. ; « Harzack », n° 5, 1976, p. 59-66, 8 pl. ; « Arrzak », n° 0 (quinzomadaire), 1980, p. 44-47, 4 pl. inédites, épisode inachevé.

MOEBIUS, *Starwatchers* [recueil d'illustrations], Aedana, 1986.

MOEBIUS (réal. et conception), *Starwatcher* [film], Videosystem, 1991, projet non-abouti de long-métrage en images de synthèse 3D, réalisation d'un pilote.

MOEBIUS, *Arzak : destination Tassili*, éditions Stardom, 2009. Réédition grand format en couleur : *Arzak l'Arpenteur*, t. I, Glénat, 2010.

MOEBIUS (réal., scén. et dess.), *Arzach Rhapsody* [mini-série TV], France, Wolfland Pictures/Carrère Group/France 2, 14 épisodes de 3 min. 40 s., 2003.

- ***Nikopol***

BILAL, Enki, cycle *Nikopol* [BD] :

La Foire aux immortels, t. I, Les Humanoïdes associés, 1980

La Femme piège, t. II, Dargaud, 1986

Froid équateur, t. III, Les Humanoïdes associés, 1992

BILAL, Enki (réal.) et LEHMAN, Serge (scén. et adapt.), *Immortel, ad vitam* [film], France, 2004, 98 min.

BILAL, Enki (dir.), *Nikopol : La Foire aux immortels* [jeu vidéo], Windows, France, White Birds Productions, 2008.

- ***Les Maîtres du temps***

WUL, Stefan, *L'Orphelin de Perdide*, Fleuve noir, coll. « Anticipation », 1958.

LALOUX, René (réal.) et MOEBIUS (scén. et dess.), *Les Maîtres du temps* [anim.], France/Hongrie, Étienne Laroche, 1982, 78 min.

LALOUX, René (scén.) et MOEBIUS (dess.), *Les Maîtres du temps. La bande dessinée du film* [BD], Les Humanoïdes associés, 1982.

CASOAR, Phil, JEUNET, Jean-Pierre et IGWAL, André, *Les Maîtres du temps. Le livre du film !* [livre], Les Humanoïdes associés, 1982.

- **Gandahar**

ANDREYON, Jean-Pierre, illustration de couverture pour le projet de bande-dessinée *Les Hommes-machine à Gandahar. Une aventure de Sylvin Lanvère*, 1968. Disponible sur le site *NooSFere* [En ligne], 1999, <<http://noosphere.com/>> : <http://www.noosphere.org/autres-mondes/gandahar_par_andrejon.htm> (23/02/2013).

–, *Les Hommes-machines contre Gandahar* [livre], Denoël, coll. « Présence du Futur », 1969.

LALOUX, René (réal.) et CAZA, Philippe (dess.), *Gandahar. Les années-lumière* [anim.], France, Léon Zuratas, 1988, 83 min.

ANDREYON, Jean-Pierre, *Sylvin Lanvère, Airelle, Un homme-machine, Le Sorn* [ill.], dessins préparatoires pour le film d'animation *Gandahar*, 1973. Disponibles sur *NooSFere* [En ligne], déjà cité : <http://www.noosphere.org/autres-mondes/gandahar_par_andrejon.htm> (23/02/2013).

CAZA, Philippe, études préparatoires pour le film d'animation *Gandahar*, s. n., s. d. Disponibles sur *NooSFere* [En ligne], déjà cité : <<http://www.noosphere.org/autres-mondes/gandahar-sommaire.htm>> (23/02/2013).

ANDREYON, Jean-Pierre, cycle *Gandahar* [livre]

Gandahar et l'oiseau-monde, t. II, Hachette Jeunesse, coll. « Vertige S-F », 1997.

Les Portes de Gandahar, t. III, Hachette Jeunesse, coll. « Vertige S-F », 1999.

Cap sur Gandahar, t. IV, Denoël, coll. « Présence du futur », 1999.

Les Rebelles de Gandahar, t. V, Mango Jeunesse, coll. « Autres mondes », 2002.

L'Exilé de Gandahar, t. VI, Mango Jeunesse, coll. « Autres Mondes », 2005.

CAZA, Philippe, illustrations de couverture des romans du cycle *Gandahar*, s. n., même date de parution que les romans.

–, *Rough 1 : L'épisode du Sorn, Rough 2 : Gros plan sur l'énigmatique Athna, Rough 3 : Athna et ses animateurs* [ill.], roughs pour l'illustration de couverture des *Rebelles de Gandahar*, s. d. Disponibles sur *NooSFere* [En ligne], déjà cité : <http://www.noosphere.org/autres-mondes/roughs_gandhar.htm> (23/02/2013).

JUBO, projet d'adaptation de *Cap sur Gandahar* sous forme d'une série de bandes-dessinées, présenté sur *Gandahar. Présentation d'un projet en bande-dessinée développant l'univers des romans* [En ligne], 2010, <<http://projetgandahar.blogspot.fr/>> (23/02/2013).

- **Les Guerriers du silence**

BORDAGE, Pierre, cycle *Les Guerriers du silence* [livre], Nantes, L'Atalante, coll. « Bibliothèque de l'évasion » :

Les Guerriers du silence, t. I, 1993

Terra Mater, t. II, 1994

La Citadelle Hyponéros, t. III, 1995

ALGESIRAS (scén.) et OGAKI, Philippe (dess.), cycle *Les Guerriers du silence* [BD], Delcourt :

Point Rouge, t. I, 2005

La Marchandhomme, t. II, 2006

Le Fou des montagnes, t. III, 2007

Le Tombeau Absourate, t. IV, 2008

BERJAUD, Yoann, cycle *Les Derniers Guerriers du silence* [livre], *Le Chant premier*, t. I, Mnémos, coll. « Dédales », mai 2012, roman se situant dans l'univers des *Guerriers du silence*.

BORDAGE, Pierre, *Le Pacte. Preamble aux Guerriers du silence* [livre], Nantes, L'Atalante, 12 nov. 2012, nouvelle inédite publiée exclusivement sous format numérique gratuit.

- **D'Atlantis à Kaena, les novellisations de Bordage**

HERBULOT, Rémi (dir.), *Atlantis, secrets d'un monde oublié* [jeu vidéo], Windows/Mac/Playstation/Saturn, France, Cryo Interactive, 1997.

BORDAGE, Pierre, *Atlantis, les fils du rayon d'or. Naissance d'un univers* [livre], J'ai Lu/00h00.com, 1998, format papier et numérique.

BORDAGE, Pierre, *Kaena, la prophétie* [livre], Mango, coll. « Autres Mondes », 2003.

DELAPORTE, Chris et PINON, Pascal (réal.), *Kaena, la prophétie* [anim.], France/Canada, Chaman Productions/Xilam Films/Studio Canal/TVA International, 2003, 88 min.

II. Bibliographie secondaire

1) Théorie et histoire de la littérature

AUDET, René et SAINT-GELAIS, Richard (dir.), *La Fiction, suites et variations*, Québec/Rennes, Nota Bene/Presses universitaires de Rennes, 2007.

BARONI, Raphaël, *La Tension narrative. Suspense, curiosité et surprise*, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 2007.

BARONI, Raphaël et MACE, Marielle (dir.), *Le Savoir des genres*, Presses universitaires de Rennes, 2007.

DOLEŽEL, Lubomír, *Heterocosmica : Fiction and Possible Worlds*, Baltimore/London, Johns Hopkins University Press, 1998.

GENETTE, Gérard, *Fiction et diction*, Éditions du Seuil, coll. « Points Essais », 2004.

LAVOCAT, Françoise (dir.), *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Éditions du CNRS, 2010.

MACE, Marielle (éd.), *Le Genre littéraire*, Flammarion, coll. « Corpus », 2004.

MARSEILLE, Jacques et ÉVENO, Patrick (dir.), *Histoire des industries culturelles en France, XIX^e-XX^e siècles*, Association pour le Développement de l'Histoire Économique, 2002.

MOLLIER, Jean-Yves, *La Lecture et ses publics à l'époque contemporaine. Essais d'histoire culturelle*, Presses universitaires de France, coll. « Le nœud gordien », 2001.

PAVEL, Thomas, *Fictional Worlds*, Harvard University Press, 1986.

RYAN, Marie-Laure, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington, Indiana University Press, 1991.

SCHAEFFER, Jean-Marie, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 1989.

–, *Pourquoi la fiction ?*, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 1999.

2) Science-fiction

BOZZETTO, Roger, *L'Obscur Objet d'un savoir. Fantastique et science-fiction : deux littératures de l'imaginaire*, Aix-en-Provence, Publications de l'université de Provence, 1992.

BOULD, Mark, BUTLER, Andrew M., ROBERTS, Adam et VINT, Sherryl (éd.), *The Routledge Companion to Science Fiction*, New York, Routledge, 2009.

BREAN, Simon, *La Science-fiction en France. Théorie et histoire d'une littérature*, Paris, Presses de l'université Paris-Sorbonne, coll. « Lettres françaises », 2012.

CLUTE, John et NICHOLLS, Peter (dir.), *The Encyclopedia of Science Fiction*, New York, St. Martin's Griffin, 1995.

JAMES, Edward et MENDLESOHN, Farah (éd.), *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Cambridge, Cambridge University Press, 2003.

LANGLET, Irène, *La Science-fiction. Lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris, Armand Colin, coll. « U », 2006.

SAINT-GELAIS, Richard, *L'Empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Québec, Éditions Nota Bene, 1999.

SEED, David (éd.), *A Companion to Science Fiction*, Oxford, Blackwell, 2005.

TORRES, Anita, *La Science-fiction française. Auteurs et amateurs d'un genre littéraire*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 1997.

Ressources électroniques

NooSfere, créé en 1999 : <<http://noosfere.com/>> (23/02/2013).

Quarante-Deux (notamment les « Archives stellaires »), créé en 1995 : <<http://www.quarante-deux.org/>> (23/02/2013).

Science Fiction Studies, site de la revue universitaire du même nom : <<http://www.depauw.edu/sfs/>> (23/02/2013).

3) Intermédialité et transmédialité

BAETENS, Jan, *La Novellisation. Du film au roman*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2008.

BLANCHET, Alexis, *Les Jeux vidéo au cinéma*, Armand Colin, 2012.

BOILAT, Alain (dir.), *Les Cases à l'écran. Bande dessinée et cinéma en dialogue*, Genève, Georg, 2010.

ELLESTRÖM, Lars (éd.), *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, Palgrave Macmillan, 2012.

GAUDREAULT, André, *Du littéraire au filmique*, Québec/Paris, Nota Bene/Armand Colin, 1999.

– et GROENSTEEN, Thierry (dir.), *La Transécriture. Pour une théorie de l'adaptation*, Québec/Angoulême, Éditions Nota Bene/Centre national de la bande dessinée et de l'image, 1998.

GRISHAKOVA, Marina et RYAN, Marie-Laure (éd.), *Intermediality and Storytelling*, Berlin, De Gruyter, 2010.

GUELTON, Bernard (dir.), *Fictions & médias : intermédialités dans les fictions artistiques*, Publications de la Sorbonne, 2011.

HEBERT, Louis et GUILLEMETTE, Lucie (dir.), *Intertextualité, interdiscursivité et intermédialité*, Québec, Presses de l'Université de Laval, 2009.

MERCIER, Andrée et PELLETIER, Esther (dir.), *L'Adaptation dans tous ses états : passage d'un mode d'expression à l'autre*, Québec, Éditions Nota Bene, 1999.

MÜLLER, Jürgen, « L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision », traduction française, *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 10, n° 2-3, 2000, p. 105-134.

RYAN, Marie-Laure, *Narrative Across Media : The Languages of Storytelling*, Lincoln, University of Nebraska Press, 2004.

SAINT-GELAIS, Richard, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Presses universitaires de France, coll. « Poétique », 2011.