

Aurélié HUZ

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 pénètre, au tournant du siècle, dans le cinéma muet naissant. 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. En France, les heures fastes de la science-fiction sont celles d'après 1950, la littérature française et la bande-dessinée franco-belge développant un corpus spécifique dont l'extension médiatique, culturelle et sociale conduit Gérard Klein à voir dans la science-fiction une véritable « subculture<sup>1</sup> ». 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 médiatiques<sup>2</sup> » supplémentaires.

Cette brève mise en contexte nous invite à saisir le genre science-fictionnel comme effet d'une dynamique pluridimensionnelle. La science-fiction, comme genre, doit être envisagée non comme une catégorie classificatoire ou un contenant préalable, mais 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 (textes narratifs, œuvres visuelles, récits graphiques ou filmiques).

Notre démarche s'appuiera sur la réflexion engagée depuis les années 1980 et la palette de notions liées : nous éclaircirons les termes de *multimédia* (informatique et développement de la numérisation), *intermédialité* (Müller), *transmedia* (publicité), issus de domaines et portant des enjeux radicalement différents. Nous interrogerons leur validité pour l'analyse littéraire et culturelle ainsi que leur pertinence pour traiter du corpus français. La confrontation avec des concepts littéraires comme celui de *transfictionnalité* développé par Richard Saint-Gelais<sup>3</sup> offrira des pistes à l'analyse du fonctionnement des univers de fiction multi-supports.

Dans ce cadre, nous proposons d'étudier comment les dynamiques intermédiatiques dans la science-fiction en France depuis 1973 influencent ou déterminent les procédés narratifs, les

---

1. 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.

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

3. SAINT-GELAIS, Richard, *L'Empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, « De la constellation Star Trek : science-fiction et transfictionnalité », chap. IX, Québec, Nota Bene, 1999 et *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Presses universitaires de France, coll. « Poétique », 2011.

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 entre médias constitue une première entrée dans notre sujet. Il peut s'agir de thèmes, de récits ou d'éléments narratifs (tirés d'œuvres singulières ou issus de scénarios stéréotypés accumulés dans la mémoire du genre), d'univers reconnaissables dont les traits distinctifs circulent entre les supports, ou encore de techniques d'écriture. L'étude de ces objets aura pour corollaire l'analyse des modalités de l'intermédialité : on distinguera différentes circulations intermédiatiques, de l'adaptation traditionnelle aux projets *cross-media* et *transmedia* en passant par le jeu des modèles et des références. S'interroger sur les modalités de l'intermédialité dans la science-fiction suppose également de repenser sous cet angle les fonctionnements narratifs du genre : l'introduction du *novum*<sup>4</sup>, les dispositifs narratifs permettent l'intégration des supports, la question de la cohérence narrative face à la pluralité des médias et des parcours de lecture doivent être interrogés dès lors que le récit s'articule sur différents supports, ainsi que la manière dont l'intrigue et la tension narrative (Baroni) sont élaborées et produisent leurs effets au sein d'ensembles narratifs multimédiatiques ou transmédiatiques. On se demandera également en quoi la construction « xéno-encyclopédique<sup>5</sup> » d'un imaginaire de monde sur laquelle repose la mécanique science-fictionnelle est dépendante de la structuration médiatique des œuvres et ce que cela implique pour l'« effet-monde » si souvent associé à la science-fiction et le fonctionnement de l'immersion fictionnelle (Schaeffer). Nous nous interrogerons dans un dernier temps sur les rapports entre intermédialité et fonctionnement du champ de la science-fiction en France : comment les représentations et les pratiques symboliques du genre, la porosité des frontières entre cultures science-fictionnelle et non science-fictionnelle, les sociabilités du *fandom* confrontées à la structuration du marché culturel entrent-elles en relation avec le déploiement multisupport des ensembles narratifs et la diversification médiatique croissante ?

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, les emprunts à ces différentes disciplines (histoire de l'illustration, études cinématographiques, étude de la bande-dessinée, recherche vidéoludique) se faisant 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 pleinement dans les travaux menés par le Centre de Recherche sur les Littératures Populaires et les Cultures Médiatiques (CRLPCM) et dans les perspectives de l'équipe d'accueil « Espaces Humains et Interactions Culturelles » (EHIC). L'étude des « formes et dynamiques des récits multimédiatiques », qui constitue le troisième axe de recherche de cette équipe, est au cœur de notre questionnement. Notre travail, en étudiant les modes de narrativité intermédiaire dans la science-fiction française contemporaine, contribuera à la compréhension des enjeux formels de la dissémination transmédiatique des fictions de grande consommation dans l'espace public des représentations organisé par la

---

4. C'est-à-dire de l'« étrangeté », dont Darko Suvin fait un élément définitoire du genre (*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).

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

culture médiatique. Nous mènerons cette étude sous la direction du professeur Irène Langlet, spécialiste de la science-fiction et des littératures médiatiques contemporaines.

Plus largement, l'évolution de la science-fiction française n'étant pas coupée des mutations de la sphère culturelle dans son ensemble et traçant au contraire, en interaction avec les autres genres populaires (la *fantasy*, le noir, l'horreur, le thriller), les voies d'une évolution généralisée qui touche déjà les structures de production, de diffusion et de réception des œuvres dans les cultures lettrées, notre réflexion aura trait aux bouleversements qui engagent la fiction contemporaine dans une série de transformations et au questionnement général sur le devenir de la littérature en régime médiatique.

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 : 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.

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 le roman de Stefan Wul *Oms en série*. 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. Dans ce magazine de bande-dessinée « réservé aux adultes » 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 (Moebius, Druillet, Bilal) et mèneront des carrières plurimédiatiques (illustration, récit graphique, animation, conception d'univers cinématographiques ou vidéoludiques), témoignant ainsi de la porosité croissante des frontières médiatiques dans la science-fiction française d'après 1975.

À partir des années 1980, les innovations technologiques (animation de l'image puis technologie numérique 3D) modifient les pratiques de création et de réception à l'œuvre dans la culture médiatique, touchant progressivement toute l'industrie audio-visuelle (cinéma, dessin animé et jeux vidéo) et reformulant les questions d'imaginaire de monde et d'immersion fictionnelle. La science-fiction, ses images et ses récits investissent massivement ces possibilités nouvelles, surtout dans le domaine de l'animation en France (projet *Starwatchers* dirigé par Moebius en 1991 et *Kaena, la prophétie* en 2003).

Ces transformations sont intimement liées au développement de l'informatique et de l'ordinateur individuel à partir des années 1980, ce qui s'accompagne d'une migration des jeux vidéo vers ce nouveau support. Le jeu vidéo d'aventure graphique connaît son âge d'or aux États-Unis à la fin des années 1980 et se tourne ensuite vers l'hyperréalisme en visant un public plus âgé (*Myst*, 1991). 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<sup>6</sup>. À partir du milieu des années 1990, on distingue plusieurs lignes de fond de l'évolution structurelle de ces relations. En premier lieu, la novellisation, qui se constitue en véritable genre aux États-Unis dans les années 1980-1990, connaît en France un succès plus relatif marqué pourtant par deux récits de Pierre Bordage<sup>7</sup>. D'autre part, les frontières entre la littérature de jeunesse de science-fiction, en plein foisonnement, et la science-fiction générale s'affaiblissent : certains cycles romanesques (*Gandahar*) développent ainsi 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. 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 adaptations<sup>8</sup>.

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'étudierons pas d'ensembles nés après 1997.

Cette attention portée à l'insertion de la science-fiction française dans le contexte médiatique global depuis 1973 se doublera 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 travers laquelle le genre est perçu la 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. Celle-ci se caractérise d'abord par la montée en puissance de la bande-dessinée qui modifie la répartition médiatique des productions. Dans les années 1970, l'affirmation de la science-fiction comme contre-culture coïncide avec l'élargissement de son public. La reconnaissance problématique du genre fait écho à des tentatives limitées mais novatrices telles que la science-fiction « nouvelle » qui se veut politique et éthique<sup>9</sup> ou, dans les années 1980, la tendance formelle expérimentale<sup>10</sup>. L'anthologie s'impose comme outil programmatique et performatif du genre dans les années 1990<sup>11</sup>. Le marché de la science-fiction en France connaît alors une forte contraction tandis que se développent 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 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.

---

6. On peut trouver des analyses narratologiques du paratexte de science-fiction chez R. Saint-Gelais (*op. cit.*) et Irène Langlet (*La Science-fiction. Lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris, Armand Colin, coll. « U », 2006).

7. *Atlantis, les fils du rayon d'or*, adapté d'un jeu vidéo, et *Kaena, la prophétie*, adapté d'un film d'animation.

8. 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 ».

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

10. Suivant une ligne esthétisante, le collectif Limite publie, en 1987, l'anthologie-manifeste *Malgré le monde*.

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

En ce qui concerne la planification du travail, nous nous attacherons, pendant la première année de thèse, à affiner le corpus, à le hiérarchiser et à le mettre en perspective en l'inscrivant dans l'évolution de la culture médiatique, le développement propre à chaque média et l'histoire de la science-fiction française. Cette appropriation du domaine donnera lieu dès la rentrée 2013 à la co-écriture avec le professeur Irène Langlet d'un article sur la série *Sommeil du Monstre* d'Enki Bilal<sup>12</sup>. La deuxième année permettra l'interrogation critique des théories de l'intermédialité, théories de la fiction et théories des mondes possibles en relation avec les problématiques littéraires soulevées, et leur confrontation aux textes afin de dégager les caractéristiques narratologiques, discursives et socioculturelles de la circulation transmédiatique des récits science-fictionnels en France en régime médiatique contemporain. La troisième année sera consacrée à la rédaction de la thèse et à la communication des résultats dans des colloques et des publications.

---

12. BILAL, Enki, *Le Sommeil du Monstre*, t. I, Les Humanoïdes Associés, 1998 ; *Trente-deux Décembre*, t. II, Les Humanoïdes associés, 2003 ; *Rendez-vous à Paris*, t. III, Casterman, 2006 ; *Quatre ?*, t. IV, Casterman, 2007.

## 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<sup>re</sup> 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\\_andrevon.htm](http://www.noosphere.org/autres-mondes/gandahar_par_andrevon.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\\_andrevon.htm](http://www.noosphere.org/autres-mondes/gandahar_par_andrevon.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\\_gandahar.htm](http://www.noosphere.org/autres-mondes/roughs_gandahar.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<sup>e</sup>-XX<sup>e</sup> 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.

BOILLAT, 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.