L'intermédialité dans la science-fiction française de La Planète Sauvage à Kaena (1973-2003)

Aurélie Huz

▶ **To cite this version:**

Aurélie Huz. L'intermédialité dans la science-fiction française de La Planète Sauvage à Kaena (1973-2003). Linguistique. Université de Limoges, 2018. Français. NNT : 2018LIMO0078 . tel-02385895v1

HAL Id: tel-02385895

https://theses.hal.science/tel-02385895v1

Submitted on 29 Nov 2019 (v1), last revised 29 Nov 2019 (v3)

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.

Avertissement
Images et diffusion en ligne

Portant sur l'intermédialité dans la science-fiction française, cette thèse comporte nécessairement un grand nombre d'images. Celles-ci sont reproduites aux seules fins d'étude scientifique et ne font l'objet d'aucune commercialisation de notre part.

Dans le cadre de la diffusion de cette thèse en ligne, nous rappelons :

- que les droits de l'ensemble des reproductions visuelles sont réservés ;
- que toute reproduction de ces images à usage commercial est strictement interdite ;
- que toute reproduction de ces images à usage autre que commercial est soumise à l'accord des ayants-droits.

Nous nous tenons à la disposition des éditeurs, auteurs ou ayants-droits de ces images pour retirer sur demande toute reproduction qu'ils ne souhaiteraient pas voir rester accessible.

Thèse de doctorat

Université de Limoges

ED 612 - Humanités

EA 1087 - Espaces Humains et Interactions Culturelles

Thèse pour obtenir le grade de

Docteur de l'Université de Limoges

Littératures et cultures médiatiques

Présentée et soutenue par

Aurélie Huz

Le 23 novembre 2018

L'intermédialité dans la science-fiction française de *La Planète sauvage* à *Kaena* (1973-2003)

Thèse dirigée par Irène Langlet

JURY :

Mme Anne BESSON, Professeure, Textes et Cultures, EA 4028, université d'Artois

Mme Irène LANGLET, Professeure, EHIC, EA 1087, université de Limoges et LISAA, EA 4120, université Paris-Est Marne-la-Vallée

M. Matthieu LETOURNEUX, Professeur, CSLF, EA 1586, université Paris-Nanterre

Mme Hélène MACHINAL, Professeure, HCTI, EA 4249, université de Bretagne occidentale

M. Denis MELLIER, Professeur, FORELLIS, EA 3816, université de Poitiers

M. Jacques MIGOZZI, Professeur, EHIC, EA 1087, université de Limoges

L'INTERMÉDIALITÉ DANS LA SCIENCE-FICTION FRANÇAISE DE *LA PLANÈTE SAUVAGE* À *KAENA* (1973-2003)

Remerciements

J’adresse mes remerciements les plus chaleureux à ma directrice de thèse, Irène Langlet, dont le soutien, la bienveillance et l’exigence ont été décisifs pour l’achèvement de ce travail. De ces cinq années, je garde le souvenir de discussions scientifiques passionnantes, qui ont affûté ma pensée, et d’échanges humains extrêmement précieux. Je lui suis reconnaissante d’avoir toujours marqué sa disponibilité, son implication et son écoute à mon égard, et je mesure la très grande chance que j’ai eue de mener ma thèse sous sa direction.

Je tiens à remercier les enseignants-chercheurs et les doctorants de l’université de Limoges, notamment ceux de l’équipe d’accueil EHIC, où je me suis formée à l’enseignement et où j’ai noué des amitiés fortes. Je pense en particulier à mes cothésards Hélène et Nicolas, lancés dans l’aventure de la thèse avec moi, qui ont été un appui constant : Hélène, par sa volonté et son optimisme indéfectibles, Nicolas, par son habileté informatique à toute épreuve et son aide pour relire mon manuscrit – tous les deux, par le dialogue scientifique que nous avons mené et les moments de vie que nous avons partagés. Je témoigne aussi ma gratitude la plus sincère à la famille Collins, dont la générosité et la gentillesse ont fait de mes séjours limougeauds de beaux moments de partage.

Mes remerciements se tournent également vers les membres de l’équipe d’accueil LIS de l’université de Lorraine pour leur accueil chaleureux et leur compréhension en ces derniers mois de thèse. Les amis que j’y ai trouvés et que j’y retrouve cette année sont pour beaucoup dans le plaisir que je prends à enseigner à Nancy.

J’exprime mes remerciements à tous les amis qui ont été à mes côtés au long de ce travail difficile et exigeant, chacun à leur manière : merci aux amis de l’ENS pour leurs attentions constantes, eux qui sont aussi passés par là ; merci aux amis du COGE pour les bouffées d’air musicales qui ont rythmé ces années ; merci aux amis de plus longue date, de prépa, d’avant, ou d’ailleurs, pour si bien me connaître ; merci aussi à tous ceux qui ont partagé avec moi les sièges de la BNF et les pauses café sur les marches.

Cette thèse n’aurait pas vu le jour sans la bienveillance, la sollicitude et l’amour irremplaçables de ma famille. Je remercie infiniment ma maman pour son aide à tous points de vue dans ces derniers mois de rédaction, surtout pour ses précieuses relectures, qu’elle a menées de bout en bout de mon manuscrit.

Et je remercie Fabien, pour sa présence qui illumine ma vie d’amour.

Sommaire

Avertissement – Conventions 9

Introduction 11

PREMIÈRE PARTIE : Les moments de l'intermédialité dans la science-fiction française 37

Chapitre 1. Le jalon Laloux : l'adaptation par l'animation 41
Chapitre 2. La trajectoire Bilal : de la contre-culture à l'art contemporain 115
Chapitre 3. Le moment Bordage : novellisation et multimédia French Touch 175

DEUXIÈME PARTIE : Intermédialité et effet science-fictionnel 251

Chapitre 4. Entre monde et texte : pour une analyse intermédiatique 255
Chapitre 5. L'effet-SF visuel 321
Chapitre 6. Intersémiotique narrative de l'effet-SF 389

TROISIÈME PARTIE : Intermédialité et effets de monde en science-fiction 461

Chapitre 7. Mondes à bâtir 467
Chapitre 8. Mondes à varier 529
Chapitre 9. Mondes en hélice 601
Chapitre 10. Mondes à jouer 695

Conclusion 751

Bibliographie 759
Table des figures 791
Table des extraits 795
Index des auteurs 797
Table des matières 801

Avertissement – Conventions

Conventions typographiques

– Les noms d'ensembles d'œuvres sont entre guillemets et en italiques : l'ensemble « *Nikopol* ».

– Les noms de mondes fictionnels construits par ces ensembles d'œuvres sont entre guillemets et en romain : le monde « Nikopol ».

– On orthographie en romain, sans italiques, les mots suivants d'origine anglaise que l'on définira : novum ; estrangement ; mega-text. On ne francise pas le concept de Broderick (*mega-text* en anglais) afin de conserver la trace linguistique de son fonctionnement théorique en dualité avec celui de « macro-texte » chez Bréan, forgé à partir du domaine français.

– On traduit les termes anglais *cross-media* et *transmedia* par : cross-média, transmédia (et on les accorde).

– On orthographie « novellisation » pour désigner dans leur ensemble les déclinaisons transmédiatiques vers le média littéraire.

– On fait le choix d'indiquer les citations en langue étrangère entre guillemets, sans italiques, pour le confort de la lecture.

– On orthographie « xéno-encyclopédie » (en suivant Langlet) le concept inventé par Saint-Gelais et orthographié « xénoencyclopédie » dans son ouvrage *L'Empire du pseudo*.

Référencement

– Pour les novellisations, qui posent des problèmes d'archivage en raison de la variation des données titrologiques et auctoriales au sein des livres (page de couverture, page de titre intérieure), on adopte les choix de référencement des métadonnées du catalogue de la Bibliothèque nationale de France, qui reprennent en général les informations de la page de titre intérieure. On précise les écarts signifiants avec les autres lieux de la poétique matérielle.

– Pour les jeux vidéo, on adopte le modèle de référencement suivant : Studio de développement, *Titre*, Pays du studio de développement, Éditeur, Plateformes de la version originale, Date.

Figures et extraits

Cette thèse comporte un grand nombre de figures et d'extraits reproduits, tous droits réservés. Les analyses proposées s'entendent sur œuvres et invitent à consulter les extraits référencés. Le format de la thèse nous a permis de proposer des photogrammes pour servir de support à la lecture.

Introduction

À partir des années 1860, une littérature d'imagination scientifique commence à émerger en France (*Voyage au centre de la Terre*) et s'inscrit pour une bonne part dans les logiques de production et de consommation des fictions industrielles, au croisement des médias (feuilleton, livre, illustration). Sous le nom de « *scientific romance* » en Angleterre (Wells, *War of the Worlds*, 1898) et de « merveilleux-scientifique » en France (Renard, 1909), elle concerne des œuvres, des auteurs et des motifs encore épars, et touche aussi le cinéma muet naissant (Méliès, *Voyage dans la Lune*, 1902). Dès la seconde moitié des années 1920, aux États-Unis, l'agglomération de ces thèmes et de ces images conduit à la constitution d'une culture de masse globale qui s'auto-désigne désormais comme « *science fiction* » et se caractérise par une synergie entre les supports : cinéma (Blystone, *The Last Man on Earth*, 1924), *pulp magazines* (*Amazing Stories*, 1926), *comic strips* (*Buck Rogers*, 1929) et culture matérielle. En France, l'importation et l'acculturation de la *science fiction* américaine en « science-fiction » se réalise dans les années 1950. Elle pose la question du développement d'une production française du genre, aussi bien en littérature, au sein d'un espace éditorial en cours de constitution (collections « Anticipation », « Le Rayon fantastique » et « Présence du futur », revues *Fiction* et *Galaxie*), que dans la bande dessinée franco-belge (par exemple Lécureux, Poïvet, *Les Pionniers de l'espérance*, 1945). Cette « fondation » de la science-fiction en France mêle des enjeux d'émulation, de concurrence et de distinction nationales par rapport au domaine américain[1]. Le genre connaît progressivement une extension médiatique, culturelle et sociale qui amène Gérard Klein, en 1967, à envisager la science-fiction comme une véritable « subculture », dotée de son répertoire thématique et conceptuel (objets, décors, idées), de ses attributs formels (néologismes), de son fonctionnement dialectique interne (régulation communautaire) et de ses critères de valeur (originalité dans et par le genre), susceptible par cette cohérence propre d'englober tous les domaines de l'existence[2]. Or, le début des années 1970 marque un tournant dans l'existence de cette subculture, progressivement engagée dans un devenir

[1] Simon Bréan, *La Science-fiction en France. Théorie et histoire d'une littérature*, Presses universitaires de Paris-Sorbonne, coll. « Lettres françaises », 2012.
[2] Gérard Klein, « La Science-Fiction est-elle une subculture ? », *in Science-fiction* [catalogue d'exposition, Paris, Musée des arts décoratifs, du 28 novembre 1967 au 26 février 1968], Musée des arts décoratifs, 1967, p. 5-8. Consultable sur *Quarante-Deux* [en ligne], URL : https://www.quarante-deux.org/archives/klein/divers/subculture.html (08/09/2018).

contre-culturel à la croisée des médias et des revendications de légitimité : en 1973, avec son long métrage d'animation *La Planète sauvage*, René Laloux veut défendre une conception française du média, contre les modèles industriels, en prenant position dans l'écriture du genre ; en 1975, *Métal hurlant* réalise pour la science-fiction l'ambition des revues de bandes dessinées « adultes », en renouvelant les codes plastiques et narratifs du média (Mœbius, *Arzach*, 1975-1976) et en jouant un rôle actif dans la diffusion internationale d'une culture graphique française (Mœbius, Philippe Druillet, Enki Bilal, Caza) ; dans le domaine littéraire, notamment avec Jean-Pierre Andrevon, l'écriture politisée du genre négocie l'héritage des expériences formelles de la *New Wave* et de l'idéologie contestataire de Mai 68, tout en cherchant à se situer par rapport à la popularisation croissante du genre depuis son domaine visuel et surtout filmique.

C'est ce moment historique complexe qui ouvrira notre période d'étude sur l'intermédialité dans la science-fiction française. Étudier l'intermédialité suppose en effet de l'envisager comme un déterminant majeur de la dynamique qui cristallise historiquement « l'effet de genre » non comme une catégorie classificatoire prédéfinie, accueillant en son sein contenus et supports de la fiction, mais comme le résultat de renégociations continuelles entre des logiques thématiques, narratives, esthétiques, discursives et médiatiques. L'intermédialité configure l'histoire de la science-fiction plutôt qu'elle n'en résulte, au même titre que les autres sérialités dont dépend le fonctionnement des genres médiatiques étudiés par Letourneux[3]. *Faire de la science-fiction* ou, pour une œuvre, *être de science-fiction*, c'est renvoyer (pour s'y s'inscrire, s'en défaire, les déplacer, etc.) à des représentations conventionnelles du genre, étroitement articulées aux architextes médiatiques. On retracera l'histoire culturelle intermédiatique de la science-fiction française pour montrer quelle place elle occupe dans les circulations médiatiques croissantes et diversifiées qui caractérisent le régime des fictions de grande consommation. On envisagera aussi l'intermédialité comme le moyen de dégager des lignes de partage (économiques, esthétiques, politiques, idéologiques) au sein du milieu de la science-fiction française. L'intermédialité ouvre ainsi à l'étude des conflits de définition et des enjeux prescriptifs dont la science-fiction a dès le départ fait l'objet. Ceux-ci se structurent en effet fréquemment autour de la question des rapports (de force, de collaboration, de symbiose) entre les supports médiatiques. L'intermédialité pose notamment le problème massif du

[3] Matthieu Letourneux, *Fictions à la chaîne. Littératures sérielles et culture médiatique*, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 2017.

positionnement par rapport à la science-fiction américaine, comme celui du positionnement subculturel au sein du champ artistique français dans son ensemble.

L'intermédialité détermine aussi, par conséquent, la construction diégétique et poétique des œuvres, adossée à un état donné des représentations collectives du genre. Si le genre, comme l'écrit Saint-Gelais, constitue avant tout un ensemble de principes de régulation de l'acte de lecture[4], alors la consommation science-fictionnelle des œuvres dépend pleinement d'horizons d'attente génériques médiatiquement situés et sédimentés en consensus ou en dissensus thématiques et formels. La construction d'univers imaginaires alternatifs, dont la science-fiction fait un enjeu ostensible de ses récits[5], invite à prendre en compte diversement le rôle des processus intermédiatiques : du point de vue des usages génériques et des référents partagés auxquels puisent les « textes » de science-fiction au sens large (le « tissu » des mots, des images et des sons qui forment la « surface phénoménale de l'œuvre », selon Barthes[6]) ; du point de vue de la diversité des matières médiatiques (en l'occurrence *sémiotiques*) mobilisées pour susciter cet effet science-fictionnel en récit, c'est-à-dire mettre le récepteur à distance de son propre cadre de référence et l'inciter à en imaginer un autre, fictif ; du point de vue, enfin, des architectures des univers de fiction, lorsqu'ils sont déployés sur plusieurs supports et articulent la question de l'unité fictionnelle à celle de la discontinuité intermédiatique. L'ensemble de ces pistes structure notre démonstration pour analyser, par l'intermédialité, la spécificité du « biotope culturel[7] » de la science-fiction française.

Or, si les circulations entre supports définissent avec évidence la science-fiction américaine dès sa naissance, et jusqu'aux développements les plus contemporains de ses « fictions-mondes » fortement transmédiatiques[8], elles semblent à première vue moins caractéristiques de l'histoire culturelle du genre en France – moins nombreuses, moins massives, moins visibles et moins systématiques. C'est en partie l'effet du regard de recherche, qui s'est davantage centré sur les sérialisations médiatiques des franchises américaines, sur le fantasme de l'univers immersif « transmédia » (nous y reviendrons)[9], ou encore sur les « hyper-univers » expansifs dotés par leur permanence

[4] Richard Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Nota bene, coll. « Littérature(s) », 1999.
[5] *Ibid.*, p. 181 *sqq.*
[6] Roland Barthes, « Texte », *in Encyclopædia Universalis*, 1973. Consultable en ligne, URL : https://www.universalis.fr/encyclopedie/theorie-du-texte/ (10/05/2018).
[7] Jacques Migozzi, *Boulevards du populaire*, Presses universitaires de Limoges, coll. « Médiatextes », 2005.
[8] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.* ; Anne Besson, *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, CNRS Éditions, 2015.
[9] Pour une première théorisation ayant fait date : Henry Jenkins, « Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling », *Technological Review* [en ligne], 15 janvier 2003, URL : www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/ (18/08/2012).

transgénérationelle, leur diffusion internationale et leurs disséminations transmédiatiques d'une séduisante illusion d'autonomie et de transcendance (le monde « Star Wars », pour ne citer qu'un exemple). La remarque souligne d'autant plus la nécessité d'envisager, pour les genres de l'imaginaire qui ont le plus incarné cette séduction de l'émancipation du « monde » (fantasy, science-fiction)[10], des aires culturelles, voire des périodes temporelles différentes de celles qui ont majoritairement nourri l'intérêt de la critique, enfin de penser sans doute une *moindre*, mais surtout une *autre* intermédialité des fictions et du fait culturel.

Cette manière de poser le sujet nous a conduite à choisir comme borne finale de notre étude un autre tournant médiatique important pour l'histoire du genre. Si le début des années 1970 engage progressivement en France un débat sur la popularisation de la science-fiction et le rôle (social et politique) qu'elle est amenée à jouer comme grand réservoir collectif d'images et de thèmes (entre machine à imaginaires et engagement militant), la décennie 1990 déplace le débat sous l'effet de la montée en puissance d'un nouveau paradigme technologique, culturel et fictionnel que nous envisagerons au chapitre 3 : celui de l'image numérique, lié au développement de l'informatique personnelle, et source d'une convergence médiatique sensible entre jeu vidéo (pensons à *Myst* en 1993), cinéma à effets spéciaux hyperréalistes (*Jurassic Park*, 1993), animation de synthèse 3D (*Toy Story*, 1994) et espoirs liés à la réalité virtuelle. L'imaginaire collectif de la science-fiction en est pleinement investi. Le développement des novellisations et l'écriture pour le jeune public réinterrogent la place de la littérature dans ce nouveau contexte médiatique du genre. Pierre Bordage, avec ses romans *Atlantis. Les fils du rayon d'or* (1998) et *Kaena. La Prophétie* (2003), adaptés respectivement d'un jeu vidéo et d'un long métrage d'animation 3D, fait figure de novateur en engageant l'écriture du genre sur ces deux territoires. La déclinaison conjointe d'*Atlantis* en livre électronique est une toute première tentative pour exploiter les supports locaux dématérialisés en ligne. Cette fin des années 1990 clôture notre période d'étude, au moment de la pénétration progressive de l'Internet haut débit (1997-1998), à l'aube des réseaux en ligne interconnectés, des fictions hypertextuelles, des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (*Ultima Online*, 1997 ; *Everquest*, 1999) et du développement des sociabilités numériques. Réalisée dans la continuité d'*Atlantis*, la novellisation *Kaena* fixe à 2003 cette borne finale. En faisant ce choix, nous voulons respecter l'homogénéité du corpus et la distance méthodologique à l'objet. Si nous prenons

[10] Denis Mellier, « D'une manière l'autre de faire des mondes : science-fiction et savoirs de la fiction », *ReS Futurae* [en ligne], n° 2 : « Retour vers 2006 : Le mois de la science-fiction à l'ENS », 2013, URL : https://journals.openedition.org/resf/321 (08/09/2017) ; M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 435 ; A. Besson, *Constellations*, *op. cit.*, p. 20.

en compte les déclinaisons transmédiatiques ultérieures qu'ont connues certaines œuvres parues entre 1973 et 2003, afin d'ouvrir des pistes à la compréhension du biotope médiatique des années 2000, nous n'étudions pas d'ensembles d'œuvres entièrement postérieurs à 2003.

Le sujet et la période posés proposent à l'étude une masse considérable de productions, tant la logique architextuelle de la science-fiction dépend des sérialisations intermédiatiques. Même lorsqu'elle ne fait l'objet d'aucune transposition médiatique, toute œuvre de science-fiction soulève *a priori* la question de l'intermédialité parce que son positionnement dans la culture du genre, donc l'efficacité de ses effets fictionnels et formels, est en partie déterminé par son ancrage médiatique. Pour ne pas diluer la pertinence du questionnement, nous resserrons l'étude des circulations médiatiques autour de celle des intersections fictionnelles. Le corpus a été constitué par ensembles fictionnels transmédiatiques, c'est-à-dire par ensembles d'œuvres appartenant à des médias différents mais ayant en partage une même fiction ou un même univers fictionnel. Ces ensembles relèvent globalement du régime de la « transfictionnalité » défini par Saint-Gelais comme la reprise d'éléments fictifs dans plus d'un texte[11] – et nous serons amenée à en discuter la validité dès lors que ces « textes » sont de natures médiatiques variées et que la question de la *fiction* se déporte vers celle du *monde*. Les critères de sélection des ensembles veulent permettre d'envisager dans toute leur variété les problématiques de l'intermédialité qu'on a dégagées : rapport à l'histoire culturelle de la science-fiction, rapport à l'effet science-fictionnel des œuvres et rapport à l'effet de monde de leur articulation multi-support. Cette progression de la démonstration invite à diversifier les ensembles à partir des paramètres de description suivants : type et nombre de modes expressifs (texte, image, son) et de médias mis en jeu (animation, bande dessinée, cinéma, illustration, jeu vidéo, littérature), moments et durée de constitution de l'ensemble (court ou long terme), répartition temporelle des productions (simultanée, rapprochée, étendue), sens des transferts (média d'origine et média dérivé), instances auctoriales impliquées (déclinaisons mono- ou pluri-auctoriales), articulation entre type d'intermédialité et type de reprise de fiction (transposition, prolongement, réécriture, correction, etc.), ou encore construction discursive associée au geste intermédiatique.

[11] Richard Saint-Gelais, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 2011, p. 19-20.

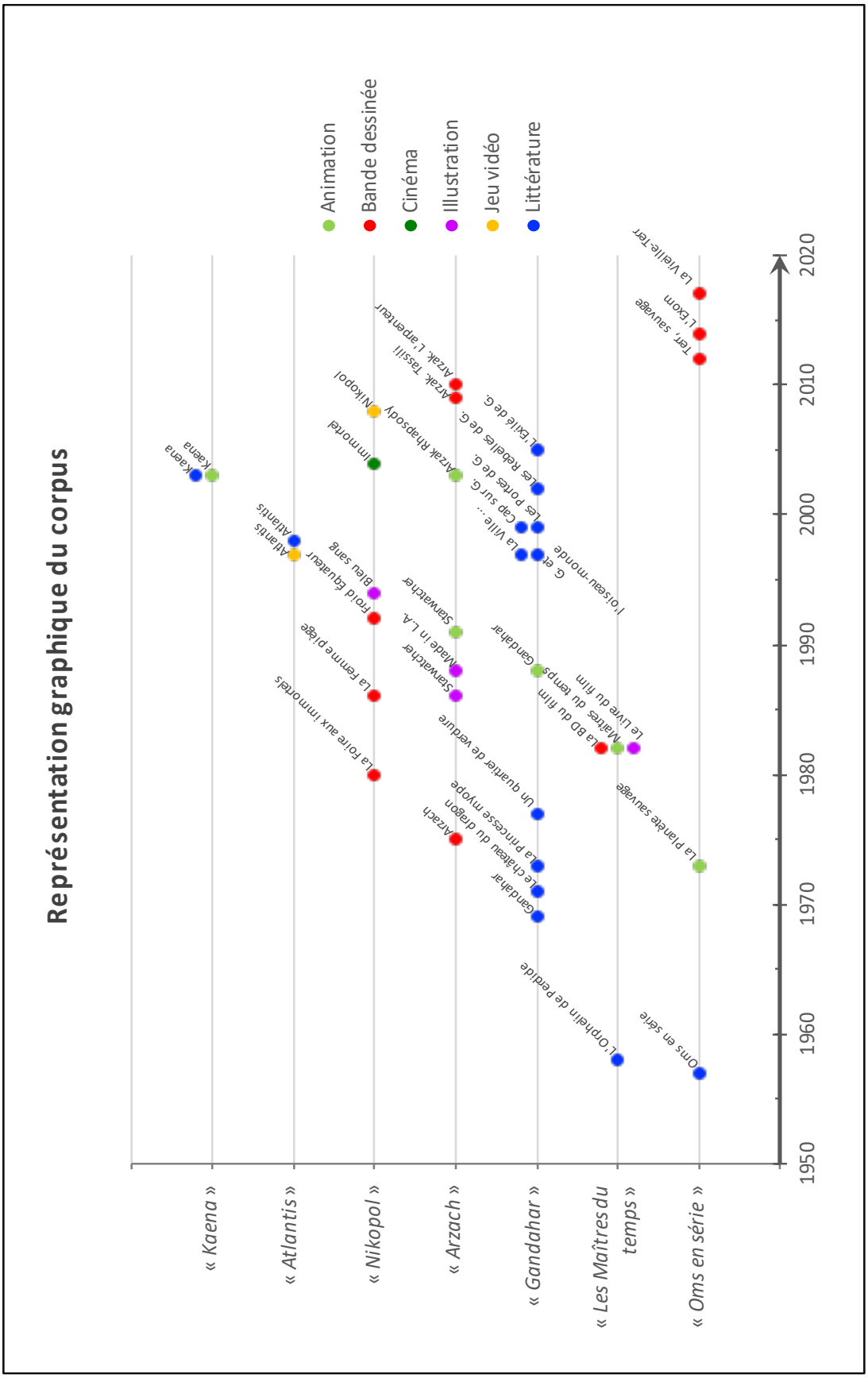


Figure 1 : Représentation graphique du corpus

Ce souci de diversité va de pair avec un critère d'efficacité analytique : les ensembles ont été choisis aussi parce qu'ils permettaient d'analyser des phénomènes culturels et formels massifs dans l'existence intermédiatique des productions, si bien que leur articulation globale veut proposer un parcours représentatif sur la question. Le graphique ci-dessus (figure 1) permet de visualiser la composition du corpus par ensembles transfictionnels (ordonnées), chronologie des productions (abscisses) et types de médias impliqués (couleur des points). La catégorie « illustration » regroupe ici des recueils graphiques (Mœbius, Bilal) et des ouvrages illustrés (*Le Livre du film* pour « *Les Maîtres du temps* »). Ce graphique confirme que, pour notre sujet, c'est logiquement le moment du devenir-transmédiatique des ensembles, et non la date de l'œuvre d'origine, qui a été retenu pour poser les bornes initiale et finale de notre périodisation (1973-2003). Écrit en 1957, *Oms en série* devient transmédiatique en 1973 avec *La Planète sauvage* et ouvre ainsi notre période d'étude – mais nous incluons aussi dans le corpus sa récente adaptation en bande dessinée (2012-2017). « *Kaena* » clôt notre enquête en 2003, moment où se réalise son existence transmédiatique qui résume aussi, dans ce cas précis, tout son moment de production cross-média, ponctuel et simultané (film et novellisation).

Pour désigner ces ensembles d'*œuvres* intermédiatiques et transfictionnels, nous adoptons la typographie proposée par A. Besson pour les titres d'ensembles sériels ou cycliques (entre guillemets et en italiques), ce qui permet de les distinguer des titres d'œuvres qui les composent[12]. Ainsi, « *Nikopol* » s'ouvre par *La Trilogie Nikopol* en bande dessinée (1980, 1986, 1992) et se clôt par le jeu vidéo *Nikopol. La Foire aux immortels* (2008). L'ensemble de ces œuvres concourt à créer la fiction partagée (ou le monde) « Nikopol » – convention que nous utiliserons pour les noms d'*univers fictionnels*. Nous avons dû faire des choix lorsque ces noms d'ensembles ne s'imposaient pas avec évidence[13]. Nous parlons ainsi de l'ensemble « *Oms en série* » parce que la postérité transmédiatique du roman de Wul (1957) ne s'est pas arrêtée à son adaptation par Laloux, qui en change le titre pour *La Planète sauvage* (1973), et que la trilogie récente de bande dessinée en reprend le titre original. En revanche, *L'Orphelin de Perdide* (1958) a vu son existence intermédiatique labellisée par le dessin animé *Les Maîtres du temps*, et par les déclinaisons graphiques associées, toutes parues en 1982 : dans ce cas, on a favorisé

[12] Anne Besson, *D'Asimov à Tolkien. Cycles et séries dans la littérature de genre*, CNRS Éditions, coll. « CNRS littérature », p. 7, note 3 et *Constellations*, *op. cit.*, p. 15, note 18.

[13] Pour l'ensemble « *Arzach* », nous avons choisi l'orthographe du nom imposée par le premier récit paru en 1975 et par le titre de l'album de 1976 publié aux Humanoïdes associés. Mœbius a, dès cette date, joué à décliner les orthographes mais, dans les années 2000, opte plus résolument pour « Arzak ». Même à propos de ces œuvres récentes, nous parlerons de l'ensemble « *Arzach* », du monde « Arzach » et du personnage Arzach.

l'appellation la plus consistante (« *Les Maîtres du temps* ») pour rendre compte au mieux du sens culturel de l'intermédialité des ensembles.

Ces sept ensembles transmédiatiques suggèrent des rapprochements qui permettent de justifier leur sélection au sein du corpus. Les ensembles « *Oms en série* », « *Les Maîtres du temps* » et « *Gandahar* » ont en commun la signature de Laloux, qui en réalise à chaque fois le premier moment transmédiatique à travers une forme de transposition commune, l'adaptation, dans trois longs métrages d'animation successifs : *La Planète sauvage* (1973), *Les Maîtres du temps* (1982) et *Gandahar. Les années lumière* (1988)[14]. Leur similarité réside aussi dans les auteurs littéraires adaptés par Laloux : pour les deux premiers, Stefan Wul[15], romancier français qui s'impose à la fin des années 1950, et pour le dernier Andrevon, dont l'entrée en écriture avec *Les Hommes-machines contre Gandahar* en 1969 joue un rôle central dans la politisation du genre en France[16]. *Gandahar* connaît d'ailleurs, avant le film de Laloux, une première sérialisation littéraire autographe, dispersée et hétérogène, avec trois nouvelles qu'Andrevon fait paraître dans la revue *Fiction* (« Le château du dragon », 1971 ; « La princesse myope du building pourpre », 1973 ; « Un quartier de verdure », 1977)[17]. Enfin, les trois dessinateurs avec lesquels Laloux travaille tissent une autre continuité encore entre ces ensembles, par le biais de la culture graphique française de science-fiction : Roland Topor, pour *La Planète sauvage*, du côté d'une tradition surréaliste, fantastique et satirique, Mœbius et Caza, pour *Les Maîtres du temps* et *Gandahar*, du côté d'une science-fiction bédéistique et illustrative renouvelée par *Métal hurlant* à partir de 1975. Ces trois ensembles ont précisément été retenus pour ce qu'ils permettent d'éclairer dans le moment contre-culturel de la science-fiction française – les rapports entre Wul et Andrevon, par exemple, s'y révèlent décisifs. Les films de Laloux, dans leur ensemble, nouent cette question de la posture idéologique à celle de la réinterprétation de l'effet-monde induite par l'adaptation à l'écran. De plus, à partir d'ancrages culturels proches, les développements plus récents de ces ensembles permettent

[14] René Laloux, *La Planète sauvage*, France/Tchécoslovaquie, Les Films Armorial/Service de la recherche ORTF/Československý Filmexport, 1973, 72 min. DVD, Argos Films/Arte France Développement, 2001 ; *Les Maîtres du temps*, France/Allemagne/Suisse/Grande-Bretagne, Télécip/TF1 Films Production/Westdeutscher Rundfunk/Südwestfunk/Société Suisse de Radiodiffusion et Télévision/British Broadcasting Corporation, 1982, 78 minutes. DVD, Opening, 2004 ; *Gandahar. Les années lumière*, France, Col.Ima.Son/Film A2/Cinéma Revcom Télévision, 1988, 83 min. DVD, Arte France développement, 2006. Désormais *Gandahar*.

[15] Stefan Wul, *Oms en série*, Gallimard, coll. « Folio. Science-fiction », 2000 [Fleuve noir, coll. « Anticipation », 1957] ; *L'Orphelin de Perdide*, Denoël, coll. « Présence du futur », 1993 [Fleuve noir, coll. « Anticipation », 1958].

[16] Jean-Pierre Andrevon, *Gandahar*, Gallimard, 2000 [*Les Hommes-machines contre Gandahar*, Denoël, coll. « Présence du futur », 1969].

[17] Jean-Pierre Andrevon, « Le château du dragon », *in Gandahar*, Gallimard, 2000, p. 211-231 [*Fiction*, n° 207, mars 1971, p. 83-98] ; « La princesse myope du building pourpre », *Fiction*, n° 232, avril 1973, p. 6-50 ; « Un quartier de verdure », *in Gandahar*, Gallimard, 2000, p. 232-271 [*Fiction*, n° 279, avril 1977, p. 123-162].

de distinguer des trajectoires culturelles et des constructions transfictionnelles variables, dans un moment plus contemporain de l'intermédialité du genre. Si la carrière transmédiatique de *L'Orphelin de Perdide* s'arrête (pour l'instant) à son moment cross-média profus mais temporellement limité de 1982 (avec *La Bande dessinée du film*, signée Mœbius et Laloux, et *Le Livre du film*)[18], les prolongements littéraires de « *Gandahar* », à partir de 1997 montrent une sérialisation relancée par Andrevon. L'auteur publie quatre continuations pour la jeunesse, ou *sequels* : *Gandahar et l'oiseau-monde* (1997), *Les Portes de Gandahar* (1999), *Les Rebelles de Gandahar* (2002) et *L'Exilé de Gandahar* (2006)[19]. Il fait également paraître une quatrième nouvelle, dans une anthologie pour la jeunesse (« La ville qui n'existait pas », 1998)[20] et une préquelle pour un lectorat adulte, *Cap sur Gandahar. La jeunesse de Sylvin Lanvère* (1997)[21]. Ces extensions au croisement entre les publics impliquent une intermédialité qui revient massivement à la littérature, par l'intermédiaire du film d'animation – avec toute la diversité des possibles science-fictionnels que cela implique, nous le verrons. C'est en revanche une relance graphique que connaît « *Oms en série* » depuis 2012, avec une trilogie de bande dessinée[22] : elle interroge les rapports entre les différentes médiations visuelles de la fiction (de l'animation à la bande dessinée) et offre un terrain d'investigation propice pour analyser les effets de monde de l'adaptation.

Deux autres ensembles de notre corpus, plus denses, affichent eux aussi des affinités avec le moment contre-culturel qui ouvre notre période d'étude, sous l'angle de l'*underground* graphique américain que s'approprie *Métal hurlant* dès 1975. Associés chacun à une figure d'auteur, « *Arzach* » (Mœbius) et « *Nikopol* » (Bilal) permettent d'envisager le rôle qu'a joué la culture dessinée dans les circulations transmédiatiques et transnationales de la science-fiction française, sa participation à la cristallisation mondialisée des imaginaires graphiques et cinématographiques du genre, et les rapports

[18] René Laloux, Mœbius, *Les Maîtres du temps*. *La bande dessinée du film*, Les Humanoïdes associés, coll. « Eldorado », 1982 ; Phil Casoar, André Igwal, Jean-Pierre Jeunet, *Les Maîtres du temps. Le livre du film !*, Les Humanoïdes associés, 1982.

[19] Jean-Pierre Andrevon, *Gandahar et l'oiseau-monde*, Hachette jeunesse, coll. « Vertige. Science-fiction », 1997 ; *Les Portes de Gandahar*, Hachette jeunesse, coll. « Vertige. Science-fiction », 1999 ; *Les Rebelles de Gandahar*, Mango jeunesse, coll. « Autres mondes », 2002 ; *L'Exilé de Gandahar*, Paris, Mango jeunesse, coll. « Autres mondes », 2005.

[20] Jean-Pierre Andrevon, « La ville qui n'existait pas. Une aventure de Sylvin Lanvère, chevalier servant du royaume de Gandahar », *in* Denis Guiot (dir.), *Villes au bord du futur*, Hachette jeunesse, coll. « Vertige science-fiction », 1997, p. 147-178.

[21] Jean-Pierre Andrevon, *Cap sur Gandahar. La jeunesse de Sylvin Lanvère*, Denoël, coll. « Présence du futur », 1999 (désormais *Cap sur Gandahar*). Nous adoptons l'orthographe francisée « préquelle », fréquemment utilisée et féminisée, mais nous conservons le terme anglais *sequel*, au masculin (nous parlerons d'un *sequel*), dont la proximité avec le mot « séquelle » a freiné une semblable francisation.

[22] Mike Hawthorne, Jean-David Morvan, *Oms en série*, Ankama, coll. « Les univers de Stefan Wul », vol. 1 : *Terr, sauvage*, 2012 ; vol. 2 : *L'Exom*, 2014 ; vol. 3 : *La Vieille-Terr*, 2017.

induits entre intermédialité et univers d'auteur. La prégnance de l'univers « Arzach » dans la production de Mœbius, tout au long de sa carrière, en offre un parcours significatif. Après la série de courtes bandes dessinées muettes qui contribuent à la renommée de *Métal hurlant* entre 1975 et 1976[23], l'intermédialité d'« *Arzach* » s'oriente vers les recueils d'illustrations et les sérigraphies (*Starwatcher*, 1986 ; *Made in L.A.*, 1988)[24], touche à l'animation en images de synthèse 3D (*Starwatcher*, 1991, inachevé)[25], à la série d'animation (*Arzak Rhapsody*, en 2003)[26] et revient à la bande dessinée au tournant des années 2010 (*Arzak. Destination Tassili* et *Arzak. L'arpenteur*, pour les deux versions de cette œuvre)[27]. Si l'on n'a retenu que ces œuvres-là pour favoriser la cohérence de l'ensemble « *Arzach* », la figure du guerrier à chapeau conique sur son ptérodactyle blanc irrigue toute l'œuvre de Mœbius, à la croisée des supports. Avec « *Nikopol* », on envisage une trajectoire intermédiatique qui s'enracine à l'origine dans un contexte semblable (bande dessinée, revue *Métal hurlant*, expérimentations graphiques, diffusion internationale) mais oriente vers une autre signification culturelle de l'intermédialité. Après *La Trilogie Nikopol* qui l'impose en bande dessinée et en science-fiction (*La Foire aux immortels*, 1980 ; *La Femme piège*, 1986 ; *Froid Équateur*, 1992)[28], Bilal développe son univers dans la peinture et l'illustration d'art (*Bleu sang*, 1994)[29] et réalise en 2004 un film de science-fiction hybride, entre prise de vue réelle et synthèse 3D, avec *Immortel (ad vitam)*[30]. En 2008, le studio White Birds Productions propose l'adaptation vidéoludique *Nikopol. La Foire aux immortels* du premier volume de la trilogie originelle[31].

Plus récents, les deux derniers ensembles, « *Atlantis* » et « *Kaena* », invitent à étudier l'évolution des structurations intermédiatiques du genre en France sous l'effet de la montée en puissance des « nouveaux » médias et des « nouvelles » images, comme on les désigne

[23] Mœbius, « Arzach », *Métal hurlant*, n° 1, janvier 1975, p. 17-24 ; « Harzak », *Métal hurlant*, n° 2, avril 1975, p. 19-26 ; « Harzac », *Métal hurlant*, n° 3, juin 1975, p. 4 ; « Harzack », *Métal hurlant*, n° 3, juin 1975, p. 6-7 ; « Arzak », *Métal hurlant*, n° 4, octobre 1975, p. 19-26 ; « Harzakc », *Métal hurlant*, n° 5, janvier 1976, p. 59-66 ; « Arrzak », *Métal hurlant*, n° 50 bis, avril 1980, p. 44-47. Première publication en album dans *Arzach*, Les Humanoïdes associés, 1976. Nous utilisons l'édition augmentée *Arzach*, Les Humanoïdes associés, 2000.
[24] Mœbius, *Starwatcher*, Aedana, coll. « Trajets », 1986 ; *Made in L.A.*, Casterman, coll. « Trajets », 1988.
[25] Mœbius, *Starwatcher*, France, Videosystem, 1991, inachevé. Pilote consultable dans « Starwatcher Mœbius from Imagina Computer Graphics Museum », *YouTube* [en ligne], mis en ligne par computergraphicsmuseum, le 17 novembre 2011, URL : https://www.youtube.com/watch?v=OS_IiUqlBcE (14/06/2018).
[26] Mœbius, *Arzak Rhapsody*, France, Carrère Group/France 2/Wolfland Pictures, diffusé sur France 2, à partir du 30 décembre 2003, 14 épisodes de 3 min. 40 s. DVD, Aventi, 2003.
[27] Mœbius, *Arzak. Destination Tassili*, Mœbius productions, 2009 ; *Arzak. L'arpenteur*, Glénat/Mœbius productions, 2010.
[28] Enki Bilal, *La Trilogie Nikopol*, Casterman, 2005 [1995]. Contient : *La Foire aux immortels*, p. 3-66 [Dargaud, coll. « Histoires fantastiques », 1980] ; *La Femme piège*, p. 70-124 [Dargaud, coll. « Histoires fantastiques », 1986] ; *Froid Équateur*, p. 130-184 [Les Humanoïdes associés, 1992].
[29] Enki Bilal, *Bleu sang*, Christian Desbois, 1994.
[30] Enki Bilal, *Immortel (ad vitam)*, France, Ciby 2000/Force Majeure Productions/Médusa Film/Téléma/TF1 Films Production/RF2K, 2004, 102 min. DVD, TF1 vidéo, 2004. Désormais *Immortel*.
[31] White Birds Productions, *Nikopol. La Foire aux immortels*, France, 505 Games, Windows, 2008. Désormais *Nikopol*.

alors. Tirés du jeu de Cryo Interactive[32] et du film de Delaporte[33], les romans de Bordage coexistent avec d'autres déclinaisons médiatiques (bande originale, figurines, etc.) mais, si nous les évoquerons, nous n'avons retenu pour la visualisation et le référencement du corpus que les couples formés par les productions audiovisuelles et les novellisations, les seules à développer un propos narratif. C'est en effet la prise en charge littéraire d'un imaginaire de monde préexistant, soit pour le prolonger (dans la préquelle *Atlantis*), soit pour le transposer (dans l'adaptation *Kaena*), que nous voulons analyser avec ces deux ensembles[34].

Le corpus ainsi constitué éclaire le positionnement méthodologique que nous voulons adopter. Comme notre présentation le suggère, nous ferons dialoguer l'approche culturelle historique et l'approche formelle poétique, afin de penser l'intermédialité de la science-fiction en articulant le plus possible ce qu'elle signifie historiquement, en un moment et un espace donné du genre, et ce qu'elle implique, en tant que cristallisation culturelle, pour les leviers intersémiotiques de l'effet science-fictionnel et pour les modes de constitution transmédiatique de la transfictionnalité d'univers. Cette étude exige une analyse des œuvres de près, dans le détail du « texte » (au sens large, encore), comme celle des pratiques et des discours dont elles sont le support (en particulier dans la culture érudite), car c'est ensemble qu'ils permettent d'appréhender la dynamique architextuelle des effets de genre.

Cette attention portée au détail des œuvres, par la micro-analyse, fait de notre enquête une démarche nécessairement transdisciplinaire mais qui s'établit à partir d'un cœur de discipline littéraire. Compte tenu du développement critique massif que l'analyse des réglages génériques a connu pour le domaine littéraire du corpus, c'est à partir des propositions forgées depuis l'étude du texte que nous envisagerons la diversité des expressions médiatiques en science-fiction. On s'appuie sur les concepts fondateurs développés par Suvin : le « *novum* », soit une étrangeté diégétique qui oblige le lecteur à conduire des inférences cognitives pour donner sens au récit en imaginant un autre cadre de référence, et le « *cognitive estrangement* », soit le geste de « distanciation » mentale impliqué par cette mise à distance du réel et par le recentrement dans le monde de science-

[32] Cryo Interactive, *Atlantis. Secrets d'un monde oublié*, France, DreamCatcher Interactive, Mac OS/Windows, 1997. Désormais *Atlantis*.
[33] Chris Delaporte, *Kaena. La prophétie*, France/Canada, Chaman Productions/StudioCanal/TVA International/Xilam, 2003, 85 min. DVD, StudioCanal vidéo, 2004. Désormais *Kaena*.
[34] Pierre Bordage, *Atlantis. Les fils du rayon d'or. Naissance d'un univers*, J'ai Lu, coll. « Science-Fiction », 1998 (désormais *Atlantis*) et *Kaena. La prophétie*, Mango Jeunesse, coll. « Autres mondes », 2002 (désormais *Kaena*).

fiction[35]. Ces deux concepts liés structurent l'armature théorique de notre démonstration et y font l'objet d'un emploi fréquent : c'est pourquoi nous faisons le choix de les indiquer en romain pour favoriser la lisibilité du texte. Nous nous appuyons sur l'ensemble des travaux qui ont prolongé ou remanié la théorie suvinienne, en particulier ceux de Saint-Gelais dans *L'Empire du pseudo* (1999) et sa notion de « xéno-encyclopédie » adaptée d'Eco[36]. Saint-Gelais définit par ce terme la manière dont le lecteur de science-fiction construit mentalement les structures d'intelligibilité du monde imaginaire, au fil de la lecture, par des réajustements encyclopédiques constants vis-à-vis de ses savoirs sur son propre monde : il élabore ainsi le simulacre d'une xéno-encyclopédie alternative, complète, cognitivement saturée, en injectant une plus-value de sens à partir d'un récit toujours lacunaire, diffusant un nombre fini de novums. Ce défi de l'articulation entre discours narratif et discours encyclopédique, constitutif du genre, implique toute l'histoire des stratégies d'écriture que la science-fiction a historiquement développées pour le relever : l'approche de Saint-Gelais est alors particulièrement fertile pour une intersémiotique science-fictionnelle sensible à la variabilité des effets culturels. Nous nous fondons aussi sur les travaux de Langlet qui explorent, sur cette base, la diversité des options formelles des romans de science-fiction (construction narrative, polydiscursivité, polytextualité)[37]. Des propositions de Bréan nous retenons la notion de « macro-texte » qu'il forge pour désigner le filtre que constitue, pour l'écriture et la lecture science-fictionnelles, l'état consolidé d'une culture du genre en un domaine et un temps donnés : « la science-fiction n'est pas composée en France des mêmes éléments, ni des mêmes œuvres de référence, qu'aux États-Unis ou en Angleterre ; le terme n'a pas les mêmes échos dans la France de 1960 que dans la France de 1980 »[38]. Le macro-texte offre ici un contrepoint à la notion de « *mega-text* » proposée par Broderick pour désigner le répertoire thématique et formel commun des possibles du genre, constitué à travers les époques et les cultures[39]. Cette distinction est cruciale pour comprendre les circulations transmédiatiques dans la science-fiction française entre 1973 et 2003 et la manière dont l'intermédialité elle-même configure,

[35] Darko Suvin, *Pour une poétique de la science-fiction. Études en théorie et en histoire d'un genre littéraire*, Presses de l'université du Québec, coll. « Genres et discours », 1977 et *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*, London, Yale University Press, 1979.
[36] R. Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo*, *op. cit.*, p. 135 *sqq.* Saint-Gelais orthographie le terme *xénoencyclopédie*, sans trait d'union (p. 140 pour la première occurrence) mais nous préférons l'orthographe *xéno-encyclopédie*, utilisée par Langlet, à nos yeux plus lisible.
[37] Irène Langlet, *La Science-fiction. Lecture et poétique d'un genre littéraire*, Armand Colin, coll. « U. Lettres », 2006.
[38] Bréan Simon, *La Science-fiction en France. Théorie et histoire d'une littérature*, Paris, Presses universitaires de Paris-Sorbonne, coll. « Lettres françaises », 2012, p. 357.
[39] Damien Broderick, *Reading by Starlight. Postmodern Science-Fiction*, London/New York, Routledge, coll. « Popular Fictions Series », 1995, p. xiii et p. 57 *sqq.*

de manière souvent conflictuelle, les rapports entre macro-texte et mega-text (que nous indiquons aussi en romain)[40].

Repenser cette théorie de la science-fiction (novum, estrangement, mega-text, macro-texte) à la croisée des médias nous amène à convoquer des travaux similaires mais plus rares, menés notamment à propos du cinéma de science-fiction (Mather, Parrinder, Spiegel[41]), mais surtout à croiser les méthodologies et les théories propres à chaque média pour l'adapter à un cadre intermédiatique : les études cinématographiques (Gaudreault, Jost[42]), les études sur la bande dessinée (Groensteen, Peeters[43]), les études narratologiques et sémio-cognitives sur le texte et l'image (Baroni, Joly, Schaeffer, Vouilloux[44]) et les études vidéoludiques, en particulier sur les rapports entre narrativité, interactivité et immersion (Blanchet, Genvo, Jenkins, Ryan, Triclot[45]). Cette démarche est nécessaire pour fonder l'approche comparatiste des effets science-fictionnels en texte, en particulier dans les médias plurisémiotiques, comme elle est requise pour penser les interactions entre des systèmes médiatiques différents au sein d'un même système fictionnel, dans la construction de monde.

Or, historiquement, le champ des études intermédiatiques ne s'est guère constitué en direction des problématiques qui nous intéressent, le « contenu des formes de création[46] », et notamment les modalités sémiotiques des effets de fiction – question davantage

[40] Nous utilisons le dérivé adjectival francisé du terme, « mega-textuel », sans accent toutefois, pour conserver la trace linguistique de l'anglais et souligner le contraste avec le « macro-texte » proposé par Bréan à partir d'une analyse du domaine français.

[41] Philippe Mather, « Figures of Estrangement in Science Fiction Film », *Science Fiction Studies*, vol. 29, n° 2, juillet 2002, p. 186-20 ; Patrick Parrinder (dir.), *Learning from Other Worlds : Estrangement, Cognition and the Politics of Science Fiction and Utopia*, Liverpool University Press, 2000, p. 51-71; Simon Spiegel, « Things Made Strange : On the Concept of "Estrangement" in Science Fiction Theory », *Science Fiction Studies*, vol. 35, n° 3, novembre 2008, p. 369-385.

[42] André Gaudreault, François Jost, *Le Récit cinématographique. Films et séries télévisées*, Armand Colin, éd. revue et augm., 2017 [1990].

[43] Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Presses universitaires de France, coll. « Formes sémiotiques », 1999 ; *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*, Presses universitaires de France, coll. « Formes sémiotiques », 2011 ; Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Flammarion, coll. « Champs », 2010.

[44] Raphaël Baroni, « Le récit dans l'image : séquence, intrigue et configuration », *in* Bernard Guelton (dir.), *Images et récits. La fiction à l'épreuve de l'intermédialité*, L'Harmattan, 2013, p. 97-116 et « Pour une narratologie transmédiale », *Poétique*, n° 182, 2017, p. 155-175 ; Martine Joly, *L'Image et les signes. Approche sémiologique de l'image fixe*, Armand Colin. coll. « Cinéma/arts visuels », 2011 [1994] ; Jean-Marie Schaeffer, « Narration visuelle et interprétation », *in* Jan Baetens, Mireille Ribière (dir.), *Time, Narrative & the Fixed Image*, Rodopi, coll. « Faux Titre », 2001, p. 11-27 ; Bernard Vouilloux, « Lire, voir. La co-implication du verbal et du visuel », *Textimage. Revue d'étude du dialogue texte-image* [en ligne], varia 3, hiver 2013, URL : https://www.revue-textimage.com/07_varia_3/vouilloux1.html (13/11/2017).

[45] Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood : cinéma, jeu vidéo, histoire économique et culturelle*, Pix'n love, 2010 ; Sébastien Genvo (dir.), *Le* Game *design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, L'Harmattan, coll. « Communication et civilisation », 2005 ; Henry Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture », in Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (dir.), *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, MIT, 2004, p. 118-130; Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The John Hopkins University Press, coll. « Parallax », 2001 ; Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Zones, 2011.

[46] Rémi Besson, « Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité à l'époque contemporaine », *HAL* [en ligne], mis en ligne le 1er juillet 2014, URL : https://hal-univ-tlse2.archives-ouvertes.fr/hal-01012325v2/document (04/09/2018), p. 2.

interrogée par les théories de la fiction (Schaeffer[47]) et la narratologie médiatique comparée (Baroni, Gaudreault, Groensteen, Marion[48]). Il a plutôt visé un réaménagement épistémologique global du regard théorique porté sur les médias et sur leurs interrelations pour proposer un nouveau paradigme d'analyse transdisciplinaire en sciences humaines, que Müller, acteur important de ce renouveau du domaine critique, résume comme le passage « de la *textualité* à la *matérialité* »[49]. L'intermédialité est considérée alors non comme une propriété intrinsèque des objets mais comme un « changement de perspective » ou d'« axe de pertinence » de la part du regard de recherche[50]. Depuis son développement universitaire au milieu des années 1990[51], le terme *intermédialité* a connu une expansion et un succès rapide dans différentes aires culturelles (Canada, Allemagne, France et Italie notamment) et différents domaines. Il a donné lieu à une masse croissante de travaux critiques qui ont développé des propositions nombreuses mais hétérogènes, déterminées le plus souvent par l'objet considéré et par le champ disciplinaire d'origine : l'intermédialité ne s'entend pas dans le même sens selon qu'elle est convoquée par les théoriciens du cinéma, de la littérature, des médias, par les sociologues ou encore les philosophes. Ces études ont surtout dégagé une palette de notions liées (intermédialité, transmédialité, multimédialité, multimodalité, transmédia, cross-média, etc.) dont on veut préciser le sens qu'on leur donne pour notre enquête et donc la position qu'on prend au sein du champ florissant des études sur l'intermédialité, si profus en développements terminologiques qu'une clarification s'impose. Tout d'abord, nous pensons l'intermédialité de la science-fiction par la spécificité de ses langages médiatiques. Nous nous distinguons ainsi d'autres travaux qui ont mobilisé le concept d'intermédialité pour réévaluer méthodologiquement *a priori* la compréhension des médias, non plus comme des entités autonomes entrant en relation, mais comme des cristallisations émergentes, autonomisées et progressivement instituées à partir d'un « milieu intermédial[52] » natif et constitutif, commun à tous les

[47] Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 1999.
[48] Raphaël Baroni, « Pour une narratologie transmédiale », art. cité ; André Gaudreault, Philippe Marion, « Transécriture et médiatique narrative : l'enjeu de l'intermédialité… », *in* André Gaudreault, Thierry Groensteen (dir.), *La Transécriture. Pour une théorie de l'adaptation*, Nota bene/Centre national de la bande dessinée et de l'image, 1998, p. 31-52 ; Philippe Marion, « Narratologie médiatique et médiagénie des récits », *Recherches en communication*, n° 7, 1997, p. 61-88.
[49] Jürgen Müller, « Vers l'intermédialité. Histoires, positions et options d'un axe de pertinence », *MediaMorphoses*, n° 16, avril 2006, p. 99-110, p. 101.
[50] R. Besson, « Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité à l'époque contemporaine », art. cité, p. 2 ; J. Müller, « Vers l'intermédialité. Histoires, positions et options d'un axe de pertinence », art. cité, p. 106.
[51] La création du CRI (Centre de Recherche sur l'Intermédialité) à l'université de Montréal date de 1997.
[52] Marion Froger, Jürgen Müller, « Introduction : Intermédialité et socialité », *in* Marion Froger, Jürgen Müller (dir.), *Intermédialité et socialité. Histoire et géographie d'un concept*, Nodus Publikationen, coll. « Film und Medien in der Diskussion », 2007 p. 7-13, p. 9 *sqq.*

phénomènes médiatiques[53]. C'est le point de vue qui sous-tend le programme d'une nouvelle archéologie des médias chez Müller par exemple. S'il est effectivement utile de se garder d'une conception monadique des médias, on considère surtout pour notre étude, avec Baetens, les « "contenus" spécifiques » qu'ils ont développés à partir de ces sédimentations historiques, autrement dit leurs caractéristiques expressives, sémiotiques, technologiques, sociales et culturelles, pour mener l'étude comparative des procédés science-fictionnels d'un corpus spécifique donné[54].

Cette prise en compte des invariants médiatiques, toujours évalués à l'aune de leur variabilité historique, amène à préciser la définition tripartie que nous retenons du « média », à partir des propositions croisées (et souvent concordantes) d'Elleström, Rajewsky, Ryan et Wolf[55]. À un premier niveau, nous considérons le média comme un moyen d'expression ou de signification propre, c'est-à-dire comme un système de signes spécifique : le texte, l'image, le son engagent des sémiotisations différentes, qu'on différenciera à partir des catégories de Peirce – l'indice, l'icône et le symbole[56]. Cette dimension, que Guelton accentue[57], s'articule à la « modalité sensorielle » du média[58], c'est-à-dire sa dimension perceptive : le signe linguistique, par exemple, peut être appréhendé par la vue (le mot écrit, en littérature ou en bande dessinée) ou par l'ouïe (le mot entendu, au cinéma par exemple). Cette distinction amène Vouilloux à poser la ligne

[53] Voir André Gaudreault, *Cinéma et attraction, Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, CNRS Éditions, 2007 ; Bernd Herzogenrath, « Travels in intermedia[lity]. An Introduction », *in* Bernd Herzogenrath (dir.), *Travels in intermedia[lity]. Reblurring the boundaries*, Dartmouth College Press, coll. « Interfaces », 2012, p. 1-14 ; Éric Méchoulan, « Intermédialités : le temps des illusions perdues », *Intermédialités*, n° 1, 2e trimestre 2003, p. 9-27 ; Jürgen Müller, « L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision », *Cinémas*, vol. 10, n° 2-3, 2000, p. 105-134 et « Séries culturelles audiovisuelles, ou : Des premiers pas intermédiatiques dans les nuages de l'archéologie des médias », *in* M. Froger, J. Müller (dir.), *Intermédialité et socialité. Histoire et géographie d'un concept*, *op. cit.*, p. 93-110.

[54] Conférence de Jan Baetens, « Pour un "contenu" spécifique », lors du colloque *La Nouvelle Sphère intermédiatique II* organisé par le CRI.

[55] Lars Elleström, « The Modalities of Media : A Model for Understanding Intermedial Relations », *in* Lars Elleström (dir.), *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, Palgrave Macmillan, 2010, p. 11-48 ; Irina Rajewsky, « Intermediality, Intertextuality and Remediation : A Literary Perspective on Intermediality », *Intermédialités*, n° 6, automne 2005, p. 43-64 ; Marie-Laure Ryan, « Media and Narrative », *in* David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan (dir.), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, Routledge, 2004 ; Marina Grishakova, Marie-Laure Ryan, « Editor's preface », *in* Marina Grishakova, Marie-Laure Ryan (dir.), *Intermediality and Storytelling*, De Gruyter, coll. « Narratologia », 2010, p. 1-7 ; Werner Wolf, « The Relevance of Mediality and Intermediality to Academic Studies of English Literature », *in* Martin Heusser, Andreas Fischer, Andreas H. Jucker (dir.), *Mediality, Intermediality*, Gunter Narr, coll. « Swiss Papers in English Language and Literature », 2008, p. 15-43.

[56] Voir par exemple Charles Sanders Peirce, *Écrits sur le signe*, Points, coll. « Essais », textes rassemblés, traduits et commentés par Gérard Deledalle, 2017. On trouvera une exposition claire des catégories de Peirce dans Jean-Marie Klinkenberg, *Précis de sémiotique générale*, Éditions du Seuil, coll. « Points essais », 1996, p. 192-207 et Jean-Pierre Meunier, Daniel Peraya, *Introduction aux théories de la communication*, De Boeck, 2010, p. 156-162.

[57] Bernard Guelton, « Repérer et jouer la fiction entre deux médias », *in* Bernard Guelton (dir.), *Images et récits. La fiction à l'épreuve de l'intermédialité*, L'Harmattan, 2013, p. 12-17.

[58] L. Elleström, « The Modalities of Media : A Model for Understanding Intermedial Relations », art. cité, p. 17 *sqq.*

de partage anthropologique pertinente entre *verbal* et *visuel* plutôt qu'entre *texte* et *image*[59]. Schaeffer montre l'importance de ces distinctions perceptives pour le fonctionnement de l'immersion mimétique ou fictionnelle[60]. S'y rattache, selon Elleström, la « modalité matérielle » du média qui déclenche l'acte perceptif (ondes sonores, projections lumineuses, etc.)[61]. Ce premier niveau s'approche du sens donné au mot *médium* lorsqu'il est utilisé pour insister sur la (ou les) matérialité(s) expressive(s) d'un *média*. Le second aspect du média concerne son fonctionnement technologique transmissif, qui en fait un canal de communication. L'image mouvante filmique peut ainsi être consommée aujourd'hui sur une multitude d'écrans (cinéma, télévision, ordinateur, smartphone, tablette). La différence avec le premier niveau est importante : le texte littéraire a été transmis au cours des siècles à travers une profusion de supports matériels (du codex au livre numérique, en passant par le livre papier), et c'est l'un des apports de l'approche par l'intermédialité que d'avoir amené à reconsidérer cette concrétude du littéraire et la poétique matérielle de ses supports[62]. Jenkins définit ainsi les « technologies de fourniture » des médias : l'ensemble des « outils que nous utilisons pour accéder au contenu médiatique »[63], multiples et évolutifs, le plus souvent relatifs au *stockage* d'informations (pour l'image photographique, de la pellicule argentique au support numérique, pour le jeu vidéo de la disquette au CD-ROM, puis au DVD). Envisagé comme l'ensemble de ces configurations techniques, *média* a alors une extension proche de celle du mot *support*. La question des usages induits par cette consommation médiatisée dégage le troisième niveau de définition, qui rejoint le sens commun : le cinéma, la bande dessinée, la télévision, le dessin animé, le livre, le jeu vidéo, et même la presse, sont des médias au sens où ils constituent des ensembles de pratiques, de discours, de représentations et de conventions collectives, qui les institutionnalisent dans l'espace socio-culturel et leur confèrent une certaine autonomie. Le média (médias au pluriel) est alors, selon Jenkins, un « système culturel », un « ensemble de "protocoles" associés ou de pratiques sociales et culturelles

[59] B. Vouilloux, « Lire, voir. La co-implication du verbal et du visuel », art. cité et « Texte et image ou verbal et visuel ? », *in* Liliane Louvel, Henri Scepi (dir.), *Texte/Image. Nouveaux problèmes*, Presses universitaires de Rennes, coll. « Interférences », 2005, p. 17-31.

[60] J.-M. Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, *op. cit.*, notamment chap. 4 : « De quelques dispositifs fictionnels ».

[61] L. Elleström, « The Modalities of Media : A Model for Understanding Intermedial Relations », art. cite.

[62] Marie-Ève Thérenty invite ainsi à envisager le texte à travers les processus de signification liés à sa matérialité (choix de production, de diffusion et de consommation dans un contexte donné). Marie-Ève Thérenty, « Poétique historique du support et énonciation éditoriale : la case feuilleton au XIX^e^ siècle », *Communication et langages*, n° 166, 2010, p. 3-19. Consultable sur *Cairn* [en ligne], URL : https://www.cairn.info/revue-communication-et-langages1-2010-4-page-3.htm#re1no1 (10/05/2018).

[63] Henry Jenkins, *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Armand Colin/INA éditions, coll. « Médiacultures », traduit de l'anglais (États-Unis) par Christophe Jaquet, 2013 [2006].

qui se forment autour [d'une] technologie »[64]. La notion de « série culturelle » de Gaudreault saisit ainsi le média comme le résultat de plusieurs processus : « régulation, régularisation et consolidation des rapports entre les intervenants (*stabilité*), élection de pratiques qui appartiendraient en propre au média en question, le différenciant des autres médias (*spécificité*), et instauration de discours et de mécanismes sanctionnant lesdits rapports et pratiques[65] ». Cette triple définition permet d'envisager, dans la diversité des contextes, les « potentialités de représentation spécifiques » des médias que nous désignons, avec Gaudreault et Marion, sous le terme de « médiativité »[66].

Sur cette base, nous utilisons comme Ryan le mot *intermédialité* en tant qu'hyperonyme pour envisager globalement « le croisement des médias dans la production culturelle contemporaine[67] ». Au sein de cette conception large, nous proposons une typologie interne qui nous amène à clarifier notre position terminologique. Comme la plupart des auteurs cités, nous posons une distinction centrale entre les croisements intermédiatiques à l'intérieur d'une œuvre (intermédialité interne) et ceux qui ont lieu entre des œuvres distinctes (intermédialité externe)[68]. Ce partage a toute son importance pour l'enquête en deux temps que nous voulons mener. L'étude de l'intermédialité interne nous amènera à considérer l'effet science-fictionnel des articulations sémiotiques, sous l'angle de ce que R. Besson appelle une intermédialité de la « coprésence » ou de l'« intégration », à l'intérieur d'un artefact culturel concret[69]. La critique en a globalement distingué deux formes. Sous les termes *plurimédialité*, *multimédialité*, *multimodalité*, *combinaison médiale* et même *multimédia*, elle identifie la combinaison hétérogène de plusieurs matérialités sémiotiques au sein d'une œuvre[70]. Sous les termes *référence* ou *citation intermédiale*, elle désigne le phénomène par lequel des œuvres thématisent, citent, décrivent ou imitent dans leur système sémiotique propre un autre média que celui par

[64] *Ibid.*, p. 34.
[65] A. Gaudreault, *Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, *op. cit.*, p. 145.
[66] A. Gaudreault, Ph. Marion, « Transécriture et médiatique narrative : l'enjeu de l'intermédialité… », art. cité, p. 48.
[67] Définition proposée lors du premier colloque international du CRI en mars 1999, citée dans Walter Moser, « L'interartialité : pour une archéologie de l'intermédialité », *in* M. Froger, J. Müller (dir.), *Intermédialité et socialité. Histoire et géographie d'un concept*, *op. cit.*, p. 69-92, p. 70.
[68] Wolf distingue ainsi entre « intermédialité intra-compositionnelle » et « extra-compositionnelle » dans « The Relevance of Mediality and Intermediality to Academic Studies of English Literature », art. cité.
[69] R. Besson, « Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité à l'époque contemporaine », art. cité, p. 7-14.
[70] Wolf parle de « plurimedial combinations », de « multi-mediality » et de « pluri-mediality » (« The Relevance of Mediality and Intermediality to Academic Studies of English Literature », art. cité) ; Elleström de « combination and integration of media » (« The Modalities of Media : A Model for Understanding Intermedial Relations », art. cité) ; Grishakova et Ryan de « plurimediality » et « multimodality » (« Editor's preface », art. cité) ; Müller d'« hybridité » et de « multi-médialité », en les distinguant nettement du sens qu'il donne à *intermédialité* (« Vers l'intermédialité. Histoires, positions et options d'un axe de pertinence », art. cité, p. 104) ; Rajewsky, enfin, de « media combination », glosé par la triade de termes « multimedia », « mixed media » et « intermedia » (« Intermediality, Intertextuality and Remediation : A Literary Perspective on Intermediality », art. cité, p. 51).

lequel elles existent[71]. Dans ce cas, l'intermédialité dont il s'agit implique une homogénéité sémiotique : lorsque Bilal, dans *Froid Équateur*, met en cases des plans de cinéma[72], il y a thématisation du dispositif filmique dans celui de la bande dessinée – et le procédé rejoint par exemple la classique *ekphrasis* en littérature. La première catégorie est moins claire, car elle est utilisée pour désigner aussi bien l'hétérogénéité sémiotique conventionnalisée de la bande dessinée ou du cinéma que les hybridations sémiotiques expérimentales de certaines œuvres contemporaines désireuses de créer de nouvelles matérialités (pensons aux installations d'art contemporain de Bilal, entre cinéma et peinture). Pour notre enquête et notre corpus, c'est plutôt la notion d'intersémioticité (ou de plurisémioticité) qui est ici pertinente pour étudier l'articulation des systèmes de signes dans les œuvres. Elle permet de comparer le « système sémiotique homogène » de la littérature et les « systèmes sémiotiques composites » que sont la bande dessinée, le jeu vidéo ou le cinéma, du point de vue de la gestion narrative des novums[73]. Nous réservons donc le terme de *plurimédialité* (ou *multi-support*, pour insister sur l'aspect technologique) à des ensembles d'œuvres ou des parcours d'auteurs relevant de plusieurs médias socio-culturels différenciés. Nous n'utilisons le mot *multimédia* que dans le sens spécifique qu'il a dans le biotope français des années 1990 : l'intégration d'informations de natures perceptives (visuel et sonore) et sémiotiques (texte, image, son) différentes sur un support unique (surtout le CD-ROM) par le biais d'un codage numérique universel.

L'étude de l'intermédialité externe, par contraste, impose avec évidence la question des transferts de fiction d'un média à l'autre. On les désigne comme des circulations *intermédiatiques* ou *transmédiatiques* en proposant d'emblée de comprendre le couple des préfixes (*inter/trans*) comme une différence de point de vue et non d'objet. Nous reprenons ici la distinction suggérée par R. Besson dans un autre contexte, entre « coprésence » et « transfert ». Parler d'*inter*médialité, c'est pour nous envisager la relation médiatique entre les œuvres comme coprésence, mise en relation, interaction, d'un point de vue statique et synchronique, et interroger la confrontation des domaines médiatiques dans l'espace culturel (lorsqu'on parlera de la négociation intermédiatique entre bande dessinée et littérature de science-fiction pour le pouvoir de prescription dans le champ par exemple). Parler de *trans*médialité, à l'inverse, c'est insister, en cohérence avec le sens du préfixe,

[71] Dans les mêmes articles que la note précédente, on trouve « intermedial reference » chez Grishakova et Ryan, chez Wolf et chez Rajewsky. Schröter parle d'« intermedial representation » (« Four models of intermediality », art. cité).
[72] E. Bilal, *Froid Équateur*, *op. cit.*, p. 131-135.
[73] Thierry Groensteen, « Fictions sans frontières », *in* A. Gaudreault, T. Groensteen (dir.), *La Transécriture. Pour une théorie de l'adaptation*, *op. cit.*, p. 9-29, p. 26.

sur la dynamique de transfert, de circulation, de migration des données fictionnelles (donc l'envisager comme un processus) et aussi souligner le franchissement des frontières médiatiques (lorsqu'on parlera par exemple d'univers transmédiatiques). On comprend que ces deux approches sont complémentaires et non exclusives, éclairant chacune une facette d'un même phénomène – et on cherchera à associer aussi étroitement que possible les deux regards qu'elles impliquent. Il nous semble qu'un phénomène comme l'adaptation exige aussi bien d'être traité sous l'angle du transfert de fiction, avec la conscience des corrélations ou des décorrélations temporelles, auctoriales, matérielles et fictionnelles en jeu dans la diachronie du processus, que d'être vu comme la mise en relation d'une œuvre-source et d'une œuvre dérivée dans l'espace médiatique, dont la coprésence peut engager dans la réception tout un jeu de prolongements, de réécritures, de frottements ou de contradictions diégétiques. Les mots *intermédialité* et *transmédialité* sont donc présents sous notre plume à propos des mêmes objets, avec cette nuance de sens relative à la manière de les interroger. Nous nous distinguons ainsi d'une position courante dans les études intermédiatiques, qui réserve le terme *transmédialité* à l'ensemble des phénomènes dont la manifestation n'est pas liée à l'utilisation d'un média spécifique, mais qui dépasse (*trans*-, « au-delà ») les frontières médiatiques – la « narrativité » formant l'exemple-type[74]. En regard, c'est l'expression *transposition médiale* qui est utilisée pour désigner la circulation *entre* les médias (et non pas *au-delà* d'eux). Les définitions sont toutefois restrictives puisqu'elles assimilent cette intermédialité-là au seul geste de l'adaptation – « the transformation of a given media product (a text, a film, etc.) or of its substratum into another medium » (Rajewsky)[75] – pour lequel Gaudreault et Marion proposent de parler de *transécriture*[76]. Or, les circulations fictionnelles entre médias ne sauraient se restreindre au geste de « transposition » diégétique ou narrative. L'intermédialité qu'on veut envisager le plus largement possible exigera ici une réflexion croisée avec les catégories de la transfictionnalité saint-gelaisienne, forgées dans *Fictions transfuges* : la transposition médiatique peut se faire sur le principe de l'adaptation, avec un contenu similaire, mais elle peut aussi prolonger et étoffer l'œuvre originelle en inventant une nouvelle matière fictionnelle[77]. C'est dans ce cadre que nous adhérons à la clarification que Letourneux propose du couple notionnel *cross-média* et *transmédia*, à partir d'une différenciation

[74] C'est la position commune à Grishakova, Ryan, Rajewsky et Wolf. Schröter parle de *transmedial intermediality*.
[75] I. Rajewsky, « Intermediality, Intertextuality and Remediation : A Literary Perspective on Intermediality », art. cité, p. 51.
[76] A. Gaudreault, Ph. Marion, « Transécriture et médiatique narrative : l'enjeu de l'intermédialité… », art. cité.
[77] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*

diégétique simple (redondance ou complémentarité diégétique) et d'un critère contextuel commun (coordination minimale des productions)[78]. Ces deux concepts, forgés aux États-Unis par les études marketing et les travaux sur les industries culturelles (Kinder, 1991[79]), ont été marqués par l'empreinte théorique que leur a conférée Jenkins, dès ses études sur les communautés de fans, puis surtout avec *Convergence Culture* en 2006[80]. Il y parle de *transmedia storytelling* pour désigner l'architecture des récits dispersés, autonomes, complémentaires, coordonnées dès leur création, que construisent les univers franchisés pour maximiser l'intérêt du récepteur et son engagement dans un monde de fiction enrichi par l'intermédialité, à l'ère des sociabilités numériques. Cette définition offre un contrepoint clair au concept de cross-média, comme le résume Maigret dans la préface à l'édition française :

> Le « storytelling transmédia » est défini comme la circulation de plateforme médiatique en plateforme médiatique d'un récit unifié, ou du moins coordonné dès sa conception, pouvant accroître tout à la fois la cohérence des franchises et le plaisir spectatoriel. Là où la déclinaison cross-média produirait surtout de la redondance ou de la dispersion, selon la logique assez pauvre des produits dérivés, le transmédia se déploierait par le biais d'un immense feuilleton dont le centre narratif serait partout et la circonférence nulle part[81].

Imposant l'idée d'une nouvelle manière d'inventer, de consommer et de s'immerger dans les fictions, la notion a connu une très féconde postérité (Dena, 2009[82]), y compris dans le domaine critique français (Bourdaa, Cailler), où elle a aussi engagé des travaux historiques qui reconsidèrent la nouveauté culturelle postulée de ces usages médiatiques[83]. L'accent mis sur l'expérience immersive des publics, plutôt que sur les stratégies narratives des industries culturelles, conduit Rose à développer pour sa part la notion de *deep media*, qu'il rattache aux pratiques du *media mix* japonais apparues dans les années 1970[84]. Il

---

[78] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 345-353.
[79] Marsha Kinder, *Playing with Power in Movies, Television and Video Games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, University of California Press, 1991.
[80] Voir Henry Jenkins, *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*, Routledge, coll. « Studies in Culture and Communication », 1992 ; « Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling », art. cité ; *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia*, *op. cit.*
[81] Éric Maigret, « Penser la convergence et le transmédia : avec et au-delà de Jenkins », préface à H. Jenkins, *La Culture de la convergence*, *op. cit.*, p. 8-9.
[82] Christy Dena, *Transmedia Practice. Theorising the Practice of Expressing a Fictional World Across Distinct Media and Environments*, PhD, sous la direction de Gerard Goggin, University of Sydney, soutenue en 2009.
[83] Mélanie Bourdaa, « Le transmédia : entre narration augmentée et logiques immersives », *INA Global* [en ligne], mis en ligne le 13 juin 2012, URL : https://www.inaglobal.fr/numerique/article/le-transmedia-entre-narration-augmentee-et-logiques-immersives?tq=7 (08/09/2018) et (dir.), *Terminal* [en ligne], n° 112 : « Le transmedia storytelling », 2013, URL : https://journals.openedition.org/terminal/434 (08/09/2018) ; Bruno Cailler, Sébastien Denis, Jacques Sapiega (dir.), *Histoire du transmédia. Genèse du récit audiovisuel éclaté*, L'Harmattan, coll. « Les cahiers de Champs visuels », n° 10-11, 2014 ; Bruno Cailler, Céline Masoni Lacroix, « Industries narratives et publics de télévision : le défi de la logique transmédia », *Télévision*, 2014, n° 5, p. 27-45, URL : https://www.cairn.info/revue-television-2014-1-page-27.htm (consulté le 13/09/2018).
[84] Frank Rose, *Buzz. Comment la génération digitale façonne Hollywood, Madison Avenue, et notre manière de raconter des histoires*, Sonatine, traduit de l'anglais (États-Unis) par Antoine Monvoisin, 2012 [2011]. Voir la note de lecture de Mélanie Bourdaa, « L'expérience immersive du deep media », *INA Global* [en ligne], mis en ligne le 12 août 2011, URL :

évoque aussi, dans cette culture, des appropriations de plus en plus fragmentées des univers de fiction, décomposés en *topoï* et en stéréotypes (personnages, traits physiques, attributs, scènes-types, postures – ce qu'Azuma dénomme des « éléments d'attraction »[85]) : la réception fictionnelle opère alors par recombinaison, réagencement et réemploi ludique de morceaux de panoplie fétichisés[86]. La nuance de sens importe mais concerne peu l'investigation sur notre corpus et nous ne l'explorons pas pour elle-même. L'intérêt de cette constellation de termes, en particulier du couple *cross-média/transmédia*, est pour nous d'en évaluer la pertinence pour le biotope culturel de la science-fiction française et au besoin de réaménager les catégories existantes pour prendre en compte la singularité d'autres effets transmédiatiques de monde.

La terminologie française se heurte d'ailleurs aux doublons produits par la traduction depuis l'anglais. Si *intermediality* et *transmediality* sont unilatéralement traduits par *intermédialité* et *transmédialité*, les adjectifs liés connaissent une double suffixation, en *-al* et en *-atique*. *Intermédial* est appelé par proximité avec le substantif *intermédialité* (que le français n'a presque jamais traduit – c'était possible – par *intermédiaticité*[87]) tandis qu'*intermédiatique* s'impose par proximité avec l'adjectif *médiatique* (et *médial*, en français, a un tout autre sens). Suivant la pratique dominante dans la critique française (par exemple chez A. Besson et Letourneux), nous adoptons *intermédialité* (et les dérivés liés) pour le substantif et plutôt la forme francisée *intermédiatique* pour l'emploi adjectival (également *transmédiatique*, *multimédiatique*, etc.). Également présents dans la recherche en français (chez Baroni, Boillat et Baetens[88]), les termes *intermédial* et *transmédial* n'apparaissent sous notre plume que dans les citations. Nous francisons et accordons les mots *cross-média*, *transmédia* et *multimédia*[89]. Pour conserver le sens spécifique que nous avons fixé et éviter les confusions, nous conservons pour l'adjectif la forme du substantif

https://www.inaglobal.fr/idees/note-de-lecture/frank-rose/art-immersion/lexperience-immersive-du-deep-media (08/09/2018).

[85] Hiroki Azuma, *Génération Otaku. Les enfants de la postmodernité*, Hachette Littératures, coll. « Haute Tension », traduit du japonais par Corinne Quentin, 2008 [2001]. Voir aussi, sur le *media mix* : Marc Steinberg, *Anime's Media Mix. Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012.

[86] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 487-491.

[87] On relève « transmédiaticité » chez Migozzi dans « Fictions transmédiatiques : du rhizome au réseau », *in* Jacques Migozzi (dir.), *De l'écrit à l'écran. Littératures populaires. Mutations génériques, mutations médiatiques*, Presses universitaires de Limoges, coll. « Littératures en marge », 2000, p. 7-24.

[88] R. Baroni, « Pour une narratologie transmédiale », art. cité ; Alain Boillat, « Prolégomènes à une réflexion sur les formes et les enjeux d'un dialogue intermédial. Essai sur quelques rencontres entre la bande dessinée et le cinéma », *in* Alain Boillat (dir.), *Les Cases à l'écran. Bande dessinée et cinéma en dialogue*, Georg éditeur, coll. « L'Équinoxe », 2010, p. 25-121 ; Jan Baetens, *La Novellisation. Du film au roman. Lectures et analyses d'un genre hybride*, Les Impressions nouvelles, coll. « Réflexions faites. Pratique et théorie », 2008.

[89] Comme le propose M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 17, note 1. Dans les citations, nous laissons l'emploi choisi par les auteurs.

(sans suffixation), dans la lignée de la traduction française de Jenkins (« storytelling transmédia »).

Aborder l'intermédialité par la question de ses effets fictionnels liés à une sédimentation historico-culturelle du genre circonscrit deux derniers territoires critiques : les théories de la fiction et les travaux sur les cultures médiatiques. Développées dans le moment post-structuraliste des études littéraires, les théories de la fiction ont accueilli un intérêt renouvelé pour les entités et les mondes imaginaires textuels, qu'un certain nombre d'approches regroupées sous le nom de « théories des mondes possibles » ont abordé à travers les pistes ouvertes par la sémantique modale et la philosophie analytique. On prend en compte ce que ces travaux ont apporté à la compréhension du fait fictionnel, du point de vue de la spécificité logique de ses mondes (en particulier leur incomplétude, chez Doležel, Eco, Pavel, Ryan[90]), de l'expérience phénoménologique et imaginative qu'il implique (le geste de recentrement et l'immersion induite, chez Ryan) et de l'activité pragmatique et anthropologique qu'il engage (la fiction comme « feintise ludique partagée » chez Schaeffer[91]), mais notre propre approche des univers science-fictionnels ne développe pas de réflexion théorique autour du concept de monde. Elle dégage plutôt les articulations transmédiatiques variables de la mise en partage (potentiellement discordante et hétérogène) d'une xéno-encyclopédie commune (ou, suivant Letourneux, d'une « encyclopédie architextuelle[92] »). On s'appuie ici sur les études des cultures médiatiques, de leurs sérialités et de leurs logiques de monde spécifiques. Les deux ouvrages récents d'A. Besson (*Constellations*) et de Letourneux (*Fictions à la chaîne*) sont des maillons structurants de notre réflexion, en particulier par la manière dont ils proposent de réévaluer le concept de « transfictionnalité » du point de vue des « mondes de la culture de grande diffusion contemporaine[93] », en prenant en compte la dimension ludique, immersive et interactive des usages des mondes, et en l'inscrivant dans une compréhension globale des phénomènes sériels des cultures médiatiques.

[90] Lubomír Doležel, *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, John Hopkins University Press, coll. « Parallax », 1998 ; Umberto Eco, *Lector in fabula ou La coopération interprétative dans les textes narratifs*, Grasset, coll. « Figures », traduit de l'italien par Myriem Bouzaher, 1985 [1979] ; Thomas Pavel, *Univers de la fiction*, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », traduit et remanié par l'auteur, 1988 [1986] ; Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*, Indiana University Press, 1991.
[91] J.-M. Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, *op. cit.*
[92] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 486-487 par exemple. Notons que A. Besson fait le départ entre la relation architextuelle (celle du genre) et la relation transfictionnelle (celle du monde), tout en marquant que certaines « œuvres-mondes » des fictions populaires ont précisément joué à la frontière de ces deux phénomènes (ainsi du « genre-univers » de Tolkien). *Constellations*, *op. cit.*, p. 129.
[93] A. Besson, *Constellations*, *op. cit.*, p. 20.

Engagée à partir de ces choix méthodologiques et de ces fondements théoriques, notre réflexion s'articule en trois temps. Dans la première partie, nous identifions et analysons trois moments historiques de l'intermédialité dans la science-fiction française de notre période, en comprenant le terme *moment* à la fois dans son sens temporel de « durée » et dans son sens physique de « mesure d'une dynamique en synchronie ». Les différents ensembles du corpus permettent de penser ce dont l'intermédialité est le nom et le signe dans la science-fiction française, ce qu'elle implique pour ses pratiques et ses usages, pour sa construction architextuelle comme culture, pour ses clivages économiques, esthétiques et politiques. On montre qu'elle joue un rôle majeur dans les représentations que le genre se donne de lui-même et donc dans le sens conféré aux œuvres, à leurs fictions et à leurs mondes. On assume ce choix constructionniste, au plus près des discours des acteurs et du sens qu'ils donnent à leurs pratiques intermédiatiques. Le chapitre 1 ouvre l'enquête par la figure de Laloux, dont le parcours s'enracine dans les revendications de la Nouvelle vague de l'animation. Par l'adaptation qu'il a pratiquée dans ses trois longs métrages, Laloux construit en effet une posture de résistance culturelle qui passe par l'intermédialité. Du côté de l'écriture de science-fiction, c'est la valorisation rétrospective du *space opera* de Wul, relu par Andrevon comme par Laloux, qui structure une ligne de défense poétique conjointe, par l'image, au moment où la politisation du genre durcit les conflits de définition et la question du rapport à l'imaginaire. Le chapitre 2 propose, avec Bilal, une tout autre trajectoire que celle qui conduit Laloux à une forme de minoration médiatique. Depuis le double ancrage de la science-fiction *underground* de *Métal hurlant* et de la politique-fiction en prise sur l'actualité, Bilal permet d'interroger les clivages intermédiatiques du moment contre-culturel de la science-fiction française. On envisage comment, à partir de cette identité-là, par la science-fiction et la bande dessinée, Bilal a revendiqué une intermédialité atypique et génériquement hybride pour faire valoir une figure d'auteur de plus en plus inassignable, assimilée à l'expression d'un imaginaire de monde singulier, qui culmine après 1992 avec la consécration institutionnelle dans l'art contemporain. Le chapitre 3 confronte cette artification et cette auctorialisation intermédiatiques, dont Bilal fait sa marque de fabrique, aux expérimentations contemporaines de Bordage : avec *Atlantis* (1998) et *Kaena* (2003), l'écrivain engage l'écriture de science-fiction vers les domaines porteurs de la « révolution multimédia », tout en négociant une stratégie de légitimation littéraire face aux discours de distinction et d'exclusion culturelles qui prennent pour cible la *sci-fi*. Ce parcours historique des formes

et des discours de l'intermédialité dégage les lignes évolutives du macro-texte français, en montrant comment il se positionne par rapport aux logiques du mega-text.

La deuxième partie propose sur cette base de comprendre comment les romans, les bandes dessinées, les dessins animés, les films et les jeux de notre corpus *font science-fiction* du point de vue sémiotique, cognitif et narratif, c'est-à-dire impliquent le récepteur dans un déchiffrement narratif, un jeu d'enquête xéno-encyclopédique et une construction mentale de monde. Dans le chapitre 4, cette enquête intersémiotique sur les leviers de l'« effet-SF » accorde une fine attention aux concepts de novum et d'estrangement et à leur balisage par le corpus critique sur la littérature, afin de les clarifier et d'en proposer un élargissement théorique susceptible de fonder un cadre d'analyse intermédiatique du genre. À partir de cette mise à plat conceptuelle, et compte tenu de la vaste littérature portant sur son homologue textuel, on propose dans le chapitre 5 de se concentrer sur le problème du novum visuel, qui reste un angle obscur des analyses du genre. En confrontant les étrangetés visuelles au « mot-fiction » d'Angenot (dont le « paradigme absent » a été érigé en « paradigme théorique » des études science-fictionnelles)[94], on montre la spécificité des novums et des estrangements dans les médias qui impliquent l'image (qu'elle soit iconique ou indicielle). Cette mise au point permet, au chapitre 6, d'analyser l'effet-SF sous l'angle de la coopération intersémiotique du texte et de l'image, dont les rapports réciproques dépendent des stratégies narratives et xéno-encyclopédiques des œuvres. Nous y envisageons les médias plurisémiotiques où opèrent non seulement des arbitrages entre texte et image pour la construction des étrangetés, mais aussi des modalisations croisées, lorsqu'énonciation verbale et énonciation iconique déterminent le point de vue adopté sur les novums.

Cette poétique culturelle intersémiotique de l'effet-SF nous conduit dans la dernière partie au niveau de l'articulation des novums et des estrangements *entre des œuvres* ayant en partage une même fiction. L'étude de l'intermédialité amène alors à l'étude des mondes ou plutôt de l'« effet-monde » : on désigne ainsi la manière dont un ensemble d'œuvres, par ses coordonnées sérielles contextuelles, par les paratextes et la poétique matérielle des objets culturels, organise une réception *à hauteur de fiction*, construit (ou non) une unité diégétique du monde, invite à une élaboration xéno-encyclopédique conjointe et intégrée. À partir du corpus, on distingue quatre dynamiques de construction transmédiatique des univers science-fictionnels. Dans le chapitre 7, la transfictionnalité hétérogène de longue

[94] Marc Angenot, « Le paradigme absent : éléments d'une sémiotique de la science-fiction », *Poétique*, n° 33, février 1978, p. 74-79.

durée de « *Gandahar* », massivement littéraire, et le transmédia coordonné d'« *Atlantis* », ponctuellement réalisé par la novellisation préquelle de Bordage, fournissent deux exemples très contrastés d'*expansion* transmédiatique de la xéno-encyclopédie, tout en révélant les singularités culturelles du corpus français. En regard de ces mondes « à bâtir », étoffés par les circulations multi-supports, le cas de la transposition médiatique diégétiquement (ou narrativement) redondante soulève un questionnement transfictionnel moins évident, sous les auspices de l'adaptation. Dans le chapitre 8, on envisage les effets-mondes variables de ces *versions* transfictionnelles transmédiatiques, en distinguant d'une part les adaptations de Laloux, avec « *Oms en série* » pour exemple-type, et d'autre part le cross-média de « *Kaena* ». Entre multiplication *des* effets de monde, lorsque l'adaptation maintient l'étanchéité des constructions xéno-encyclopédiques respectives, et diversification médiatique *de* l'effet de monde, lorsque la déclinaison cross-média vise une expérience fictionnelle commune et enrichie, la question du monde « à varier » affiche des logiques diverses, relatives à l'horizon de réception configuré par les œuvres. Les deux derniers chapitres, quant à eux, envisagent la transfictionnalité de monde discontinue, disparate et composite, mais fantasmatiquement ubiquiste, qui préside au fonctionnement des univers d'auteur dans la science-fiction française graphique de notre période. Dans le chapitre 9, on considère cette logique expansive par reprise, déplacement et réagencement des composants xéno-encyclopédiques dans le monde « en hélice » de « *Nikopol* ». On montre ce que produit, autour de la figure d'auteur de Bilal, l'indistinction croissante entre effet-SF, effet-style et effet-monde. Dans le chapitre 10, on offre un contrepoint à la transfictionnalité bilalienne du « surplus » : matrice transfictionnelle centrale de l'imaginaire de Mœbius, l'univers « Arzach » propose un monde « à jouer », dont la transfictionnalité lacunaire et combinatoire défait sans cesse sa propre assignation xéno-encyclopédique. Ce parcours en quatre temps des univers transmédiatiques de la science-fiction française veut contribuer plus globalement à la compréhension des logiques de monde dans les cultures médiatiques contemporaines et proposer des modèles transposables et adaptables à d'autres réalités génériques.

Première partie :
Les moments de l'intermédialité dans la science-fiction française

Étudier l'intermédialité dans la science-fiction, pour notre recherche, c'est d'abord voir ce qu'elle identifie dans les pratiques, ce qu'elle désigne dans les discours et ce qu'elle éclaire de prises de position structurantes pour le macro-texte français de notre période : par rapport à la science-fiction américaine et à son mega-text ; par rapport à la popularisation croissante des imaginaires du genre à travers celle de ses images – avec, pour double scansion au début de notre parcours historique, *2001 : A Space Odyssey* en 1968 et *Star Wars* en 1977 ; par rapport aux évolutions techniques et économiques des écosystèmes médiatiques ; par rapport aussi à la massification industrielle des circulations des fictions. Si l'on veut dessiner l'histoire culturelle de la science-fiction française entre 1973 et 2003 par le prisme de son existence intermédiatique, les clarifications terminologiques introductives ne sont éclairantes que confrontées aux significations que les acteurs donnent en contexte aux mots et aux phénomènes, et dont les ensembles du corpus – qu'on a constitués pour cela – sont des révélateurs, comme supports d'interprétations, de conflits de définition et de postures de légitimation.

Cette première partie identifie trois moments de l'intermédialité dans la science-fiction française, articulés à trois territoires du corpus : l'adaptation dans l'animation nationale défendue par Laloux à partir du tournant des années 1970 (chapitre 1), la trajectoire intermédiatique de Bilal, de la contre-culture graphique à l'art contemporain (chapitre 2), et les novellisations filmique et vidéoludique de Bordage au tournant des années 2000 (chapitre 3). Si l'on invite ainsi à une progression historique, qui s'ouvre par le moment contre-culturel du genre et se clôt par son moment multimédia, le terme *moment*, justement, ne doit pas induire en erreur : notre enquête en diachronie ne s'organise pas strictement par périodes successives, mais dégage, à partir de ces trois auteurs, des dynamiques temporelles entrecroisées, représentatives et complémentaires, pour saisir dans leur ensemble les évolutions de l'intermédialité dans le biotope français.

Le choix de ce parcours résulte des lignes de force historiques que la constitution du corpus a esquissées. En 1973, *La Planète sauvage* impose avec succès un long métrage

d'animation de science-fiction français (chapitre 1), mais le positionnement que Laloux y gagne, au sein du média comme du genre, a des racines plus anciennes, puisqu'il s'inscrit explicitement dans la « Nouvelle vague » ainsi dénommée pour désigner, dans les années 1960, une convergence d'expérimentations et de contestations dans le dessin animé. En même temps, Laloux est révélateur du tournant contre-culturel que connaissent aussi bien la littérature que la culture graphique de science-fiction française au début de la décennie suivante. Adapter Wul et Andrevon, et marquer leur conjointe proximité à l'image, c'est alors promouvoir le premier en père fondateur du patrimoine français du genre, tout en prenant acte de la lecture contemporaine que le second en fait (et de la continuité qu'il revendique) pour défendre une écriture politique engagée, mais non pas militante. Les trois longs métrages de Laloux permettront de saisir, dans la finesse des conflits de définition qui s'y expriment, le mouvement de politisation de la science-fiction française et le rapport lié au double pôle générique et intermédiatique de l'*image* et de l'*imaginaire*. Les travaux récents et fournis sur l'existence contre-culturelle et transnationale *Métal hurlant*[1] ont justifié qu'on ne consacre pas de développement spécifique à l'histoire du magazine mais qu'on en envisage l'importance du point de vue de l'intermédialité avec l'animation (chez Laloux mais aussi dans les expérimentations du numérique 3D menées par Druillet et Mœbius) et de l'intermédialité de la culture graphique de science-fiction dans son ensemble (bandes dessinées, illustrations, cinéma).

Sur ce point, c'est Bilal qu'on a choisi pour analyser un deuxième moment de l'intermédialité dans la science-fiction française, ou plutôt une succession de moments articulés dans une trajectoire de long terme, éclairante pour l'évolution globale du domaine : pour les dissensions contre-culturelles dans le genre, pour les disséminations médiatiques de la bande dessinée française, pour la polarisation de la valeur culturelle liée aux pratiques graphiques intermédiatiques (chapitre 2). À partir du double visage du Bilal des débuts – entre bande dessinée « adulte » et contestataire (*Pilote*, *Métal hurlant*) et politique-fiction dessinée avec Christin –, on envisagera les affrontements intermédiatiques *des* contre-cultures dans le genre, en prolongeant l'étude menée sur Andrevon (chapitre 1) en direction du domaine graphique. On verra ensuite comment l'affirmation d'une figure d'auteur s'est faite, pour Bilal, par la reconnaissance d'une création graphique homogène

[1] Nous pensons au travail universitaire de Nicolas Labarre, Heavy Metal *: l'autre* Métal Hurlant, Presses universitaires de Bordeaux, coll. « SF incognita », 2017. Pour une documentation érudite : Christian Marmonnier, Gilles Poussin, *Métal Hurlant. La machine à rêver, 1975-1987*, Denoël, coll. « Denoël graphic », 2005 ; Jean-Baptiste Barbier (dir.), Métal hurlant, À suivre. *1975-1997, la bande dessinée fait sa révolution* [catalogue d'exposition, Landerneau, Les Capucins, Fonds Hélène & Édouard Leclerc, 15 décembre 2013-11 mai 2014 ; Angoulême, Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, été 2014], Fonds Hélène & Édouard Leclerc pour la culture, 2013.

et signée dans son hybridité même, notamment médiatique, et comment sa légitimation achevée dans l'art contemporain a converti avec succès ce positionnement intermédiatique en signature d'artiste et en marque d'auteur.

Si l'étude de ces translations culturelles nous mène au-delà de notre période d'étude, jusqu'aux récentes ventes aux enchères de Bilal, le type d'intermédialité dans lequel Bordage s'engage au tournant des années 2000 (chapitre 3) justifie qu'on termine par là notre enquête historique. On contrastera la posture intermédiatique que prend Bilal, par la distinction et l'expérimental, à ce que les deux novellisations de Bordage (*Atlantis*, 1998 ; *Kaena*, 2003) éclairent de la cristallisation du moment multimédia, au début des années 1990, et de son impact sur le domaine littéraire de la science-fiction française. En décryptant la rhétorique que Bordage construit autour de projets médiatiquement inédits dans le contexte français, mais délicats du point de vue de la valeur culturelle, car confrontés au tropisme anti-industriel des discours, on interrogera le rôle joué par le jeu vidéo (d'aventure, principalement) et l'animation 3D dans la structuration intermédiatique du genre dans les années 1990. On étudiera la part qu'y prennent les ambitions de déclinaisons cross-médias ou transmédias, qui font du livre un support dérivé des « nouvelles images » des fictions de l'imaginaire, à un moment où la littérature de science-fiction française pense son renouveau national à travers le dynamisme retrouvé de l'art très romanesque du récit. Ce troisième temps de notre parcours dégagera des pistes sur le régime de consommation des fictions de genre à l'ère numérique – que nous n'envisageons, néanmoins, qu'à l'aube de sa constitution.

Chapitre 1
Le jalon Laloux : l'adaptation par l'animation

1973 : Laloux, jusque-là adepte du court métrage où le dessin animé français se réalisait presque exclusivement, sort *La Planète sauvage*, son premier long métrage. C'est un événement pour l'animation française, considérée alors comme le « parent pauvre du cinéma français[1] ». Premier film d'animation présenté au Festival de Cannes, il remporte le Prix spécial et fait reconnaître le média, jusque-là peu légitime parce que lié au jeune public[2]. Pour les critiques, *La Planète sauvage* est parvenue à lever plusieurs contraintes pesant sur le dessin animé français : « C'est un dessin animé. De long métrage. Français » (Pierre Billard dans *Le Journal du Dimanche*, 1973)[3]. « Un véritable ovni : un dessin animé de science-fiction ! Français, qui plus est ! » (Fabrice Blin, 2004)[4]. En trente ans, Laloux s'est fait reconnaître comme un précurseur dans la légitimation du média et dans le développement d'une animation française : *Les Maîtres du temps* en 1982 et *Gandahar* en 1988 le confirment. Cette identité s'est construite en opposition aux productions contemporaines où Disney d'une part, les séries télévisées d'autre part, font office d'archétypes – et, pour Laloux, de repoussoirs – culturels. Or, c'est par l'intermédialité que Laloux prend position pour l'animation. Ses deux premiers films adaptent *Oms en série* (1957) et *L'Orphelin de Perdide* (1958), deux livres de Wul dont le nom est utilisé, au tournant des années 1970, pour défendre une veine nationale du genre, alors que l'écriture de science-fiction en France entre dans son moment contre-culturel, formellement expérimental et politiquement engagé. Andrevon en est un instigateur majeur et Laloux

[1] Jacques Doniol-Valcroze, *L'Express*, 3 décembre 1973, rapporté dans « Critiques », *L'Avant-scène. Cinéma*, n° 149-150 : « Spécial Animation. *La Planète sauvage* », juillet-septembre 1974, p. 65.
[2] La consécration se poursuit à l'étranger, au Festival de Science-Fiction de Trieste (Prix du Jury International), au Festival d'Atlanta (Grand Prix du Film d'Animation, médaille d'or) et au Festival de Téhéran. Voir Fabrice Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, Le Pythagore, 2004, p. 44.
[3] Pierre Billard, *Le Journal du Dimanche*, 23 décembre 1973, cité dans « Critiques », *L'Avant-scène. Cinéma*, *op. cit.*, p. 64.
[4] Fabrice Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, Le Pythagore, 2004, p. 13.

participe de cette contestation en adaptant son premier roman, *Les Hommes-machines contre Gandahar*, paru en 1969. Le geste intermédiatique est ici performatif pour l'histoire du genre car il contribue à construire une filiation décisive entre Wul et Andrevon. Laloux la fait servir rhétoriquement à sa propre défense du dessin animé et Andrevon la mobilise pour fonder sa conception de la science-fiction politique : appel à l'image, capacité à l'imaginaire et subversion politique s'y mêlent étroitement. En travaillant avec les dessinateurs Topor (*La Planète sauvage*), Mœbius (*Les Maîtres du temps*) et Caza (*Gandahar*), Laloux réalise aussi le lien avec le versant graphique de cette contestation, lié aux revues de bandes dessinées « adultes » où s'exprime l'humour noir et satirique d'un Topor (dans *Hara-Kiri* de 1961 à 1966) et les innovations de la science-fiction *underground* de Mœbius et de Caza (dans *Métal hurlant* à partir de 1975). Cette inscription contre-culturelle intermédiatique nourrit la posture de distinction des films de Laloux, qui s'affichent en marge des productions industrielles dominantes et se revendiquent des expérimentations de la « Nouvelle vague ». Cette résistance *de* Laloux a conduit alors, dans les histoires érudites de l'animation française, à développer un discours de résistance *par* la figure de Laloux et pour faire valoir une voie française du média.

1. Une voie française de la science-fiction

1.1. La double empreinte de *Gandahar*

En 1969, *Les Hommes-machines contre Gandahar* paraît chez Denoël, dans la collection « Présence du Futur » qui publie surtout des romans puisés à la source américaine et peu de romans inédits en français. D'emblée légitimée par son lieu éditorial, cette entrée réussie en science-fiction est confirmée par le bon accueil critique et public[5] et vue rétrospectivement comme une « percée » inédite, signe d'une brillante carrière à venir[6]. Les lectures du roman y repèrent aujourd'hui encore deux facettes distinctes de la science-

[5] Avec les deux rééditions du roman, en 1976 et en 1982, Andrevon annonce un nombre de ventes autour de 25 000 en 1988. Voir Alain Schlockoff, « Entretien avec Jean-Pierre Andrevon », *L'Écran fantastique*, n° 90, mars 1988, p. 58-60, p. 59.

[6] En témoigne la reconstitution au lyrisme appuyé dans *Le Livre d'or de la science-fiction* en 1983 : « Andrevon ose et réussit. La preuve est faite : il est possible de se faire publier ! C'est la première brèche où d'autres vont pouvoir s'engouffrer à sa suite. Les forteresses, qu'on me pardonne mon lyrisme, vont d'écrouler tout à tour, rongées par le soleil levant, dynamitées par la rosée aux reflets de diamants. » Patrice Duvic, « Préface : la mort, le réveil », *in* Patrice Duvic (dir.), *Jean-Pierre Andrevon*, Presses Pocket, coll. « Le livre d'or de la science-fiction », 1983, p. 7-26, p. 14.

fiction andrevonienne en cours d'élaboration. Vingt ans après, Andrevon souligne les influences du *space opera* traditionnel et d'un merveilleux renouvelé par l'*heroic fantasy* :

> Le paradoxe est que *Les Hommes-machines* ne ressemble pas du tout à la SF que j'aimais alors (et que j'aime toujours), une SF plutôt actuelle et politisée. Là, j'avais écrit un récit à mi-chemin entre le space opera (que j'aime bien quand il est bon) et l'héroïc-fantasy *[sic]* (que je déteste pour sa grande majorité) [7].

« Gentille bluette » ou « conte de fées à la française, sauce SF » pour les lecteurs contemporains de *Fiction*[8] : ces réceptions tranchent avec celle des textes plus clairement engagés qui ont conféré à Andrevon son statut d'acteur majeur de la politisation du genre en France dès le début des années 1970[9]. Néanmoins, parce qu'il s'agit de son premier roman, *Gandahar* a aussi été relu comme le signe précoce de ce renouvellement. Les critiques y repèrent l'empreinte des luttes militantes de l'époque et des idéaux sociétaux issus de l'idéologie de Mai 68, entre révolte gauchiste et utopie hippie : dénonciation des manipulations génétiques, promotion d'un mode de vie alternatif et écologique (une « espèce de rêve écolo[10] » selon Andrevon), combat entre un jeune héros et un pouvoir totalitaire vieillissant issu des erreurs de la société elle-même (le Métamorphe), antimilitarisme[11]... L'histoire de la genèse souligne ces racines politiques : à l'hiver 1968-1969, Andrevon aurait en même temps travaillé à un roman (inabouti) « basé sur les "événements de mai" »[12].

Compris tantôt comme une science-fiction de l'émerveillement et du dépaysement, tantôt comme une science-fiction critique en prise sur l'actualité, *Gandahar* illustre les deux tendances que l'horizon d'attente du genre, dans son moment politique, oppose de manière croissante. Andrevon cite Dorémieux, rédacteur en chef de *Fiction*, qui en annonce le divorce dès 1972 :

> Dabs les années à venir, il semble qu'il n'y aura plus en gros que deux types de SF : d'un côté le *space-opera* et *l'heroic-fantasy*, formes figées qui se survivent avec une vitalité incontestable et resteront le refuge des amateurs de délassement ; de l'autre côté la seule SF en mouvement, qui sera une SF en prise sur l'époque et décidée à témoigner sur elle. En

[7] A. Schlockoff, « Entretien avec Jean-Pierre Andrevon », art. cité, p. 59. Voir aussi P. Duvic, « Préface : la mort, le réveil », art. cité, p. 19.
[8] Pierre Simoncelli dans « Courrier des lecteurs », *Fiction*, n° 218, février 1972, p. 145-152, p. 146.
[9] Notamment les nouvelles qu'il publie alors dans *Fiction* et les deux recueils de nouvelles *Aujourd'hui, demain, après* (1970) et *Cela se produira bientôt* (1971), Denoël, « Présence du futur ».
[10] Richard Comballot, « Jean-Pierre Andrevon : repères dans l'infini », *Bifrost*, n° 29, janvier 2003, p. 120-152, p. 147.
[11] Voir l'interprétation comme « utopie écologiste » qu'en propose Natacha Vas-Deyres dans *Ces Français qui ont écrit demain. Utopie, anticipation et science-fiction au XX^e^ siècle*, Honoré Champion, 2012, p. 304 *sqq.* Désormais *Ces Français qui ont écrit demain*.
[12] A. Schlockoff, « Entretien avec Jean-Pierre Andrevon », art. cité, p. 59.

> somme, face à face, la SF de consommation et la SF de contestation. Et entre les deux, le vide se creusera[13].

Dans cet affrontement entre « les tenants de la SF de pure détente et ceux de la SF "engagée" », la « controverse Andrevon » est pour Dorémieux le « signe avant-coureur d'un nouvel état de choses » qu'il appelle de ses vœux en défendant la seconde contre la première. Avant l'implication de l'éditeur Kesselring en 1977, *Fiction* est un « point d'ancrage important[14] » de cette science-fiction politisée en construction :

> Le principal courant de la SF de ces prochaines années sera, non pas forcément politisé, mais révolutionnaire au sens le plus large, occupé à traduire les incertitudes et les angoisses du présent, ainsi qu'à véhiculer l'opposition à la société en place[15].

Devenu un roman majeur du patrimoine de la science-fiction française, *Gandahar* a été pris au jeu de ces interprétations normatives du genre. Lorsqu'après 1975, la radicalisation de la science-fiction politique s'érige contre la science-fiction du divertissement portée entre autres par les images du cinéma hollywoodien, *Gandahar* vient incarner la défense d'une position intermédiaire et équilibrée, entre militantisme réducteur et dépaysement aveugle. En 1997 en revanche, quand il est réédité chez Denoël et prolongé par l'auteur dans un cycle de suites pour la jeunesse (quatre romans entre 1997 et 2005 chez « Vertige Science-fiction » et « Autres mondes » sous la direction de Guiot) et dans une préquelle adulte chez Denoël, le *Gandahar* originel est relu par le prisme de la *fantasy* qui s'est développée dans les années 1980. Associée à la veine didactique des récits de jeunesse, formant comme une avant-garde du développement des écofictions dans la science-fiction pour adultes, il est alors plutôt lu comme un « chef d'œuvre incontesté […] fort d'une influence Wulienne », racontant « dans un contexte social et politique très en fleurs […] une aventure teintée de Fantasy, avec des couleurs éclatantes et des créatures fantasmatiques : une ode écologique emplie d'un souffle épique »[16] – ou encore, pour Guiot, un « univers bon vivant et chatoyant[17] ». Hybridation générique réussie, synthèse fructueuse du politique et de l'imaginaire, fusion d'une écriture visuelle et engagée : *Gandahar* a duré dans la mémoire du genre comme une œuvre du mélange qui montrerait

[13] Alain Dorémieux, réponse au « Courrier des lecteurs », *Fiction*, n° 218, février 1972, p. 152, cité dans Jean-Pierre Andrevon, « Années 70… années 68 ! », préface à Richard Comballot (dir.), *Les Enfants du mirage. Les chefs d'œuvre de la SF française*, vol. 1 : *1970-1980*, Éditions Naturellement, coll. « Fictions », 2001, p. 11-25, p. 16. Désormais *Les Enfants du mirage*, vol. 1.
[14] Roland C. Wagner, « Science-fiction », *Le Monde diplomatique*, novembre 2004, p. 2. Consultable [en ligne], URL : https://www.monde-diplomatique.fr/2004/11/A/11658 (16/02/2015).
[15] A. Dorémieux, réponse au « Courrier des lecteurs », art. cité.
[16] « Gandahar fait son come-back », *Ozone*, n° 6, juillet-septembre 1997, p. 21.
[17] Denis Guiot, « Préface. Bienvenue dans le royaume de Gandahar », *in* Jean-Pierre Andrevon, *Les Rebelles de Gandahar*, Mango jeunesse, coll. « Autres mondes », 2002, p. 7-9, p. 8.

en quoi et pourquoi Andrevon a été construit comme un « auteur exemplaire, particulièrement représentatif des lignes de force de la science-fiction française[18] » dans son moment politique.

1.2. Politique et imaginaire : la science-fiction selon Andrevon

1.2.1. La politique-fiction contre la littérature-tract

Andrevon publie sa première nouvelle professionnelle, « La Réserve », dans le numéro de *Fiction* de mai 1968[19]. Devenue un leitmotiv des résumés biographiques[20], cette coïncidence a été rendue signifiante par le parcours ultérieur de l'auteur et par son positionnement précoce pour la politisation du genre, dès la fin des années 1960, soit une demi-douzaine d'années avant que le mouvement n'atteigne sa pleine reconnaissance en France en 1975. La *New Wave* émerge dans l'écriture de science-fiction britannique dès 1964, avec le tournant que Moorcock imprime à la revue *New Worlds* où s'illustrent également Aldiss, Ballard et Dish[21]. D'avant-garde, elle veut inventer des formes d'écriture plus expérimentales et élargir les contenus du genre vers les sciences humaines, l'intime, le psychologique et les sujets emblématiques de la contre-culture (l'altération de l'esprit par les drogues, les tabous sexuels, la dystopie politique ou encore les fictions écologiques). La science-fiction américaine se l'approprie, notamment avec l'anthologie *Dangerous Visions* d'Ellison en 1967. Si la bande dessinée française en est marquée au même moment (Forest, *Barbarella*, 1964[22]), l'influence de la *New Wave* ne devient sensible dans la littérature française du genre qu'une dizaine d'années plus tard, après la longue atonie des années 1960[23]. La période 1968-1975 constitue un moment de transition pour ces transferts culturels, alors que la pensée utopique de Mai 68, en France, n'a eu qu'une « répercussion un peu tardive[24] » sur la prise de conscience des possibilités critiques du genre – d'où le fait qu'Andrevon, avec « La Réserve » et *Gandahar*, « détonn[e][25] » alors dans le paysage

[18] P. Duvic, « Préface : la mort, le réveil », art. cité, p. 23.
[19] Jean-Pierre Andrevon, « La Réserve », *Fiction*, n° 174, mai 1968, p. 56-65.
[20] Voir par exemple Denis Guiot, « Jean-Pierre Andrevon », *in* Denis Guiot (dir.), *La Science-fiction*, M.A. éditions, coll. « Le Monde de… », 1987, p. 15-16, p. 15.
[21] Voir l'article « New Wave », *in* John Clute, David Langford, Peter Nicholls, Graham Sleight (dir.), *The Encyclopedia of Science Fiction* [en ligne], mis en ligne le 2 avril 2015, URL : http://www.sf-encyclopedia.com/entry/new_wave (02/05/2018).
[22] Jean-Claude Forest, *Barbarella*, Paris, Le Terrain vague, 1964.
[23] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, chap. 3 : « La science-fiction française en crise (1960-1969), p. 133-186.
[24] N. Vas-Deyres, *Ces Français qui ont écrit demain*, *op. cit.*, p. 303.
[25] Andrevon insiste sur ce décalage chronologique : « Mais si le monde de la S-F a commencé à bouger de façon post soixante-huitarde, c'est avec sept ans de décalage, puisqu'il ne s'était rien produit dans l'édition jusque-là. Or ma grande

littéraire. Pendant cette période, celui qui dit être venu à l'écriture « dans la mouvance, dans la queue de [s]on expérience militante et gauchiste » s'impose comme l'initiateur le plus actif de cette politisation balbutiante du genre[26]. Après sa carrière dans les fanzines de l'époque, entre 1964 et 1968, Andrevon fait de *Fiction* sa principale arène littéraire et critique : il y publie vingt-cinq nouvelles entre 1968 et 1980 et est le principal contributeur pour le contenu rédactionnel[27], sous son nom ou sous le pseudonyme de Denis Philippe[28], ce qui lui offre une véritable tribune publique et le dote d'un fort pouvoir prescripteur dans le champ. Cette double activité lui vaut des réactions injurieuses et entraîne des polémiques largement relayées : le conflit l'oppose aux auteurs conservateurs de « l'écurie du Fleuve Noir » comme il l'appelle (Bessière, Guieu)[29], qui considèrent que l'orientation politique est étrangère au genre. Wagner a récemment rappelé le combat de cette jeune science-fiction à vocation politique contre ce qui était alors considéré comme la « quasi-forteresse des auteurs de droite (voire d'extrême-droite) » à abattre. Or, la publication d'Andrevon au Fleuve noir, à partir de 1971, sous le pseudonyme d'Alphonse Brutsche, marque « l'introduction d'une certaine modernité » chez cet éditeur, à laquelle concourt aussi Pelot et que renforce l'arrivée de Siry à la direction de la collection « Anticipation » en 1975[30].

Non sans exagération nostalgique, Andrevon retrace cette rencontre tumultueuse de la science-fiction et de la politique à travers son propre parcours, se désignant avec humour comme le « gauchiste de service » de l'époque[31]. En 1972, Dorémieux le considère comme « l'abcès de fixation qui concrétise une remise en question globale de la SF, de sa nature et de son devenir[32] ». En 1974, il lui fait subir une significative antonomase : « l'amateur de science-fiction progressiste » ne saurait être qu'un « Andrevon de service »[33]. L'écrivain de *Gandahar* se présente avec autodérision comme l'agitateur public à la tête de la révolte contre l'ancienne génération : « M'étant en quelque sorte placé à l'avant-garde de la charge de cavalerie, il se trouve que j'ai accumulé sur le poil de la bête bon nombre de réactions frisant l'hystérie[34] ». La critique de l'époque confirme ce rôle de précurseur. En 1978, dix

période dans *Fiction* correspond aux années 1970-1975, ce qui fait que je détonnais. » R. Comballot, « Jean-Pierre Andrevon : repères dans l'infini », art. cité, p. 133.

[26] Olivier Girard, « Entretien avec un brouillon cyclothymique », *Bifrost*, n° 6, octobre 1997, p. 100-102, p. 100.

[27] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 196.

[28] S'illustrant par la diversité des sujets qu'il traite (littérature, bande dessinée, cinéma, télévision), Andrevon (ou Philippe) signe des rubriques fixes comme « Chronique littéraire », « Chronique TV », « Revue des films » et « Tribune libre ».

[29] J.-P. Andrevon, « Années 70… années 68 ! », art. cité, p. 16.

[30] R. C. Wagner, « Science-fiction », art. cité, p. 2.

[31] O. Girard, « Entretien avec un brouillon cyclothymique », art. cité, p. 133.

[32] A. Dorémieux, réponse au « Courrier des lectures », art. cité.

[33] Alain Dorémieux, « Diagonales », *Fiction*, n° 241, janvier 1974, p. 156-175, p. 159.

[34] J.-P. Andrevon, « Années 70… années 68 ! », art. cité, p. 15.

ans après Mai 68, les récapitulations historiques le confirment avec plus d'évidence encore : Douay considère Andrevon, avec Walther, comme celui qui a déclenché en France les mutations intervenues bien plus tôt dans la science-fiction américaine et qui a ouvert la voie de l'écriture politique aux jeunes auteurs[35]. Dans l'éditorial d'*Alerte ! n° 3*, la même année, Blanc, qui rassemble la veine la plus militante de la science-fiction française autour de l'éditeur Kesselring, marque le rôle fondateur d'Andrevon pour l'invention d'une identité politique nationale du genre :

> Nous nous foutons des étoiles, nous vivons chaque jour des rencontres du 1er type bien plus intéressantes que celles que le cinéma magnifie, nous cherchons sans cesse à mettre du sable dans le système. […] Les participants à ce numéro (surtout Jean-Pierre Andrevon, le précurseur de cette SF politique) ont apporté, chacun dans leur poche, un petit grain de sable. Avec plein de grain [sic], on fait un pavé[36].

Mais dès 1973, le nom d'Andrevon est déjà un référent emblématique. Le fanzine *Gandahar* (à la brève existence), publié par Kesselring, se revendique à la fois du roman et de son auteur pour défendre, par une écriture *actuelle*, la valeur propre de la science-fiction française :

> Notre but : Faire un fanzine français, pour réagir contre l'envahissement des Anglo-saxons, une revue où peuvent s'exprimer tous ceux pour qui la S-F est la littérature d'aujourd'hui. Nous remercions Jean-Pierre ANDREVON, qui nous a autorisés à prendre pour titre : GANDAHAR […][37].

Précurseur, prescripteur, ambassadeur : c'est aussi en-dehors de l'écriture littéraire qu'Andrevon est reconnu comme le « chef de file de la science-fiction "gauchisante[38]" ». Il est dessinateur et rédacteur à *La Gueule ouverte*[39], première revue française d'écologie militante, et collabore avec *Charlie hebdo* et *Charlie mensuel*[40]. Tour à tour auteur, critique, anthologiste, ou dessinateur, Andrevon devient, au même titre qu'un Klein, un Goimard, ou un Jeury, un « "pape" de la science-fiction française[41] », et sa visibilité dans le champ lui confère un « prestige suffisant pour parler avec autorité de la science-fiction[42] ». En 1975, il apparaît comme le fer de lance de cette science-fiction engagée dans une contestation révolutionnaire plus globale, que Douay repère en 1978 dans la transformation

[35] Dominique Douay, « Le New Look de la SF française : prêt à porter ou confection ? », *Fiction*, n° 287, janvier-février 1978, p. 166-172, p. 168.
[36] Bernard Blanc, « Éditorial », *Alerte ! n° 3*, Kesselring, coll. « Ici et maintenant », septembre 1978, p. 7.
[37] « Éditorial », *Gandahar. Fanzine de science-fiction*, n° 1, janvier 1973, p. 3.
[38] D. Guiot, « Jean-Pierre Andrevon », art. cité, p. 15.
[39] Il y tient la chronique « Attention science-fiction » entre juin 1973 et août 1974.
[40] Entre 1974 et 1980, Andrevon est présent au sommaire de quasiment tous les numéros, par le biais de chroniques sur la science-fiction (notamment le « Petit dico de la S.F. »), de billets d'humeur et de quelques bandes dessinées qu'il scénarise.
[41] P. Duvic, « Préface : la mort, le réveil », art. cité, p. 15.
[42] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 213.

des contenus et des thèmes qui met l'écriture du genre au diapason de la culture d'extrême-gauche : les flics, les militaires, l'urbanisation, l'écologie, la violence font, dit-il, leur entrée en force dans les récits des auteurs français[43]. Cette participation à un phénomène culturel d'envergure, touchant tous les domaines de la vie, inscrit la science-fiction dans le monde qu'elle doit contribuer à expliquer, à déconstruire, donc à changer. En 2001, Andrevon évoque rétrospectivement cette inscription dans une contre-culture plurimédiatique et transnationale :

> Les auteurs de SF de ces années-là […] se voulaient en prise directe sur la vie, [...] ils se sentaient partie intégrante d'un phénomène culturel au sens fort que travaillait en profondeur l'idéologie. La SF, le moment est venu de l'affirmer, était fille de mai 68 [...]. La SF n'était pas un phénomène artistique isolé, elle avait sa place, toute sa place, au côté des mouvements écologiste, féministe, antimilitariste, pacifiste, anti-hiérarchiste, anti-autoritaire, solidaire[44].

Or, par le programme qu'il dessine à l'époque pour la science-fiction politique, Andrevon contribue aussi à poser une ligne d'affrontement au sein de l'écriture du genre. Dès 1970, dans *Horizons du fantastique*, il promeut une science-fiction à court terme, dont la force réside dans la vraisemblance des visions du futur qu'elle invente, et qu'il appelle « politique-fiction » :

> La « politique-fiction », comme son nom ne l'indique pas assez, est une variation sur la politique qui débouche sur un postulat de science-fiction, donc sur l'horreur, puisque la science-fiction c'est d'abord cela : une image horrifique d'un futur plus ou moins proche mais qui nous semble redoutable. En somme, *la politique-fiction n'est qu'une science-fiction à court terme*, rationalisée à la mesure des craintes que les événements politiques mondiaux font germer en nous[45].

Andrevon reprend et module ici l'expression de « politique-fiction » conceptualisée en 1967 par Merle pour définir ainsi un genre qui connaît alors, en pleine guerre froide, un grand succès aux États-Unis et en Grande-Bretagne, mais qui reste assez méconnu en France[46].

> La politique-fiction est une œuvre sérieuse qui suppose une documentation fouillée. [...] Le romancier de politique-fiction a l'ambition de compléter l'historien. L'histoire part du passé et remonte vers le présent. La politique-fiction part du présent et monte vers l'avenir. La nécessité pour le romancier de politique-fiction de partir du présent exclut qu'on puisse anticiper de vingt ou trente ans. [...] Seules sont valables les œuvres de politique-fiction qui, reposant sur une analyse détaillée et précise de la réalité contemporaine, éclairent le présent par l'imagination de l'avenir[47].

---

[43] D. Douay, « Le New Look de la SF française : prêt à porter ou confection ? », art. cité, p. 168-169.
[44] J.-P. Andrevon, « Années 70… années 68 ! », art. cité, p. 11.
[45] Jean-Pierre Andrevon, « Pourquoi la politique-fiction ? », *Horizons du fantastique*, n° 12, 3e trimestre 1970, p. 25-26, p. 25.
[46] Pour ce développement, voir Anne Wattel, « Robert Merle théoricien et praticien de la politique-fiction », *ReS Futurae* [en ligne], n° 7, 2016, mis en ligne le 30 juin 2016, URL : http://journals.openedition.org/resf/795 (19/08/2018).
[47] Robert Merle, « Les règles d'or de la politique-fiction », *in* « Politique-fiction et angoisse planétaire », *Le Monde,* supplément au no 7074, 11 octobre 1967, p. IV-V.

Comme le résume Wattel, les deux critères principaux posés par Merle sont une « anticipation de faible amplitude, un *near future*, qui permet d'instaurer une ou des variables minimes par rapport au présent de l'écriture » et « une visée critique qui en fait un genre sérieux étroitement associé à "l'angoisse planétaire" qui étreint les hommes de cette seconde moitié du XX^e^ siècle »[48]. Marquant explicitement son intérêt pour cette théorisation dès 1972[49], Andrevon reconnaît sa dette envers Merle mais récupère l'expression, dans ce contexte de politisation, pour défendre bel et bien une manière d'écrire *de la science-fiction*. Comme l'a souligné Langlet, l'anticipation merlienne s'est définie culturellement comme une « anticipation non étiquetée SF[50] », à laquelle Klein reproche en 1977 une « dénégation indignée » de l'ancrage subculturel[51]. Mais Andrevon identifie dans le roman de Merle *Un animal doué de raison* (1967) des « éléments *porteurs* » proprement science-fictionnels, car impliquant un « caractère politique distancié du réel quotidien »[52]. En 1970, il reconfigure donc la terminologie merlienne, faisant glisser nettement la « politique-fiction » de la fiction politique à la *science*-fiction politique. Pour lui, la politique-fiction est *d'abord* science-fiction. Sa spécificité, c'est son ancrage dans les craintes du présent, qui doivent seules fonder la projection futuriste et lui conférer sa position combattante, comme il le confirme en 1974 dans *Fiction* :

> La SF, on l'admet désormais à moins de se confiner dans un absurde combat d'arrière-garde, n'invente pas des futurs possibles, elle reflète le présent, elle témoigne des positions de crainte et de désir que suscite ce présent[53].

Or, l'idéologie est pour lui indissociable de l'écriture en général, et de celle de science-fiction en particulier, parce qu'il s'agit d'« un genre qui porte la politique à son niveau le plus intéressant[54] » – et les auteurs doivent en prendre acte sous peine, comme l'écrit Andrevon en 1976, de se soumettre aux valeurs de l'idéologie dominante (« expansionnisme », « impérialisme », « bellicisme », « anthropocentrisme »,

[48] A. Wattel, « Robert Merle théoricien et praticien de la politique-fiction », art. cité, § 6.
[49] Dans « Un animal doué de raison par Robert Merle », *Fiction*, n° 223, 1er juillet 1972, p. 137-140 ; puis en 1975 dans « Les Hommes protégés », *Fiction*, n° 254, 1er février 1975, consultable sur *NooSFere* [en ligne], mis en ligne le 1er décembre 2003, URL : http://www.noosfere.org/icarus/livres/niourf.asp?numlivre=-317686 (19/08/2018).
[50] Irène Langlet, « N'appartient pas du tout au genre de la science-fiction », *La Quinzaine littéraire*, n° 1066, 1er-31 août 2012, p. 7.
[51] Gérard Klein, « Le procès en dissolution de la Science-Fiction, intentée par les agents de la culture dominante », *Europe*, n° 580-581, août-septembre 1977, p. 145-155. Consultable sur *Quarante-deux* [en ligne], URL : https://www.quarante-deux.org/archives/klein/divers/le_Proces_en_dissolution_de_la_Science-Fiction/ (19/08/2018).
[52] J.-P. Andrevon, « Un animal doué de raison par Robert Merle », art. cité, p. 138.
[53] Jean-Pierre Andrevon, critique de Michel Jeury, *Les Singes du temps*, « Revue des livres », *Fiction*, n° 251, novembre 1974, p. 177-178.
[54] O. Girard, « Entretien avec un brouillon cyclothymique », art. cité, p. 100.

« racisme ») en se réfugiant dans la « littérature d'évasion »[55]. Andrevon définit ainsi son programme pour la politique-fiction : une écriture réaliste et précise susceptible de créer « des récits *de tous genres* » qui s'efforcent « de mettre en lumière les implications politiques et idéologiques, avec le moins de systématisation et de schématisation possible »[56]. L'élargissement du spectre générique (« de tous genres ») signale qu'Andrevon écarte la notion de « récit politique » et refuse de distinguer les œuvres à message des œuvres de divertissement : « tout est politique[57] » écrit-il en 1974, et, ajoute-t-il en 1976, « on sait aussi que dire "je ne fais pas de politique" est une manière subtile d'en faire[58] ». L'imaginaire du *space opera*, celui dont s'inspire *Gandahar*, est politique – Andrevon l'affirme en 1974 à propos de la collection « Science-Fiction » d'Albin Michel :

> On oppose couramment, dans notre « milieu », le space-opera supposé genre régressif et distractif aux différents exercices de la new wave, qui serait dans son ensemble plus politisée, quand elle n'est pas révolutionnaire. [...] Il serait temps de se débarrasser de cette tarte à la crème critique qui sépare les œuvres à message de celles qui n'en portent pas. La littérature n'est pas un facteur dont la sacoche est parfois pleine, parfois vide. La littérature est message, c'est-à-dire que les signes qui la composent ont toujours un sens. Et le space-opera, qui fonctionne sur un nombre restreint de codes, nous permet d'apprécier ce sens avec beaucoup plus de clarté qu'ailleurs. [...] le space-opera ? C'est vachement politique[59] ! »

Un tel discours remet en cause assez tôt les affrontements binaires en cours d'élaboration dans l'écriture française de science-fiction, que les débats autour du *space opera* cinématographique, à la sortie de *Star Wars* en 1977, cristallisent en opposant la science-fiction spectaculaire des images, des étoiles et de l'évasion à la science-fiction des mots, de « l'ici et maintenant » et de l'engagement dans le réel – nous y reviendrons avec Bilal[60]. Trois ans avant cette date, Andrevon met en garde contre les dangers d'une radicalisation politique excessive qui restreindrait la capacité à *imaginer* et deviendrait absconse par la recherche d'une « écriture révolutionnaire[61] » ou encore, selon Douay, par des « sophistications de plume » stériles[62]. Andrevon se désolidarise assez tôt de la « fiction spéculative » de la *New Wave* qui cherche à subvertir le langage pour en renouveler la puissance critique et que *Fiction* accueille dans ses colonnes sous l'impulsion de Dorémieux :

---

[55] Jean-Pierre Andrevon, « Avant-propos », *in* Jean-Pierre Andrevon (dir.), *Retour à la Terre 2*, Denoël, coll. « Présence du futur », 1976, p. 9-13, p. 10.
[56] Andrevon cité dans P. Duvic, « Préface : la mort, le réveil », art. cité, p. 18.
[57] J.-P. Andrevon, critique de Michel Jeury, *Les Singes du temps*, « Revue des livres », art. cité, p. 177.
[58] J.-P. Andrevon, « Avant-propos », *Retour à la Terre 2*, art. cité, p. 10.
[59] Denis Philippe [Jean-Pierre Andrevon], « Chronique littéraire. Du space-opera au space-opera », *Fiction*, n° 243, mars 1974, p. 161-171, p. 171.
[60] *Infra*, chapitre 2, 1.2. « Concurrences contre-culturelles : *Métal hurlant* et la science-fiction politique française ».
[61] Andrevon cité dans P. Duvic, « Préface : la mort, le réveil », art. cité, p. 22.
[62] D. Dominique, « Le New Look de la SF française : prêt à porter ou confection ? », art. cité, p. 168-169.

> J'ai souvent déclaré (à la consternation des fans qui y voient du combat et de la subversion) que la production par la new thing *[sic]* de textes éclatés, abstraits, abscons, venait de ce que, impuissants à comprendre (et donc à évoquer) un monde de plus en plus complexe et déroutant, les écrivains anglo-saxons choisissaient la fuite en avant dans une sorte de retour à l'art pour l'art qui témoignait de leur désarroi[63].

La condamnation rejoint celle qu'ont adressée en leur temps les détracteurs d'un Ballard. Pour Andrevon, l'expérimentation stylistique de la *New Wave* ne montre que l'échec à penser le réel par la matrice science-fictionnelle. Au même moment, il prend ses distances avec la radicalisation des expérimentations militantes, alors que culmine la visibilité de la nouvelle science-fiction française politique.

Si, en 1974, Blanc peut écrire dans les colonnes de *Fiction* que « la SF se porte bien, merci, et elle vire à gauche ! »[64], un an plus tard cette conversion politique semble achevée. La multiplication des collectifs et des anthologies-manifestes affiche, selon Vas-Deyres, une « radicalité sans précédent dans l'histoire du genre[65] ». En 1975, Andrevon fait paraître chez « Présence du futur » le premier volume de la série d'anthologies *Retour à la Terre*, qu'il présente comme le signe du dynamisme retrouvé de la science-fiction nationale :

> Dans le domaine de la S.F., si certains auteurs français (dont je suis) ont déjà vu éditer des recueils de leurs propres textes et si des anthologies réunissant des auteurs différents (français ou étrangers) sont couramment publiées, mais portant sur des textes déjà parus ailleurs, c'est à ma connaissance la première fois qu'un recueil *français*, d'auteurs *différents*, ne réunissant que des nouvelles *inédites* écrites à partir d'un *même thème* de base, est publié. Quelle que soit la valeur des textes proposés, *Retour à la Terre* me paraît dont marquer une date dans l'édition spécialisée de S.F. en France[66].

La « continuité » de cette écriture est permise par le « rassemblement » d'auteurs de générations différentes : Carsac et Curval pour les anciens, Walther et Andrevon pour la « génération moyenne », Marlson pour les jeunes arrivants[67]. Andrevon y voit un moyen de façonner le visage propre de la science-fiction française, sinon « coincée […] entre l'influence pernicieuse et vivace des écrivains anglo-saxons de l'âge d'or et l'admiration béate et virulente des jeunes loups de la *New Wave* (ou *New Thing*) de même origine[68]… ». *Retour à la Terre* se veut aussi et surtout un événement politique, par l'orientation écologiste du recueil qui vise non à « s'engager » dans le combat militant, mais à prendre en charge les inquiétudes du présent :

---

[63] J.-P. Andrevon, critique de Michel Jeury, *Les Singes du temps*, art. cité, p. 177-178.
[64] À propos du premier congrès de science-fiction organisé en France, à Clermont-Ferrand. Bernard Blanc, « Congrès de Clermont. La SF se porte bien, merci, et elle vire à gauche ! », *Fiction*, n° 245, mai 1974, p. 184-187, p. 187.
[65] N. Vas-Deyres, *Ces Français qui ont écrit demain*, *op. cit.*, p. 303.
[66] Jean-Pierre Andrevon, « Préface », *in* Jean-Pierre Andrevon (dir.), *Retour à la Terre*, Denoël, coll. « Présence du futur », 1975, p. 9-13, p. 11. Les italiques sont d'Andrevon, comme pour toutes les citations suivantes de la préface.
[67] *Ibid.*, p. 11.
[68] *Ibid.*, p. 12.

> *L'avenir n'est plus ce qu'il était*, a écrit Arthur C. Clarke. Eh oui ! la S.F. de papa a cédé le pas à la S.F. de fiston, une S.F. chevelue, contestataire, lucide, plus terre à terre (ou, ce qui revient au même, plus Terre à Terre), une S.F. qui devient de plus en plus (je parle de la bonne, bien sûr !) le vecteur des idées écologiques, des combats écologiques… Je ne veux pas dire que les textes ici présentés soient « engagés » dans cette direction ; je veux simplement dire qu'ils l'annoncent, qu'ils possèdent une coloration qui sera bientôt celle de tous les récits majeurs d'une science-fiction qui est en train de tourner sa veste, qui s'est dépouillée de ses oripeaux, de son armure de fausse futurologie[69].

De nombreuses autres anthologies paraissent alors, qui mêlent de même les revendications nationales, politiques et formelles. La même année, « Ailleurs et Demain » rassemble les signatures de Jeury, Curval, Renard et Andrevon dans *Utopies 75*[70]. Walther publie chez « Nébula » son « manifeste », *Les Soleils noirs d'Arcadie*, résolument situé dans l'influence de la *New Wave*, pour défendre la science-fiction nationale en démontrant sa capacité à investir le terrain de la fiction spéculative *à la française*, pour « faire aussi bien » que les auteurs britanniques et américains[71]. Au même moment, Sadoul publie d'ailleurs chez J'ai Lu la traduction de l'anthologie *Dangerous Visions* d'Ellison, reçue en France « comme le flambeau de la nouvelle vague contestataire made in USA » signée par l'identité *New Wave*, selon Andrevon[72]. L'année suivante, Houssin fait paraître, chez « Nébula » encore, la « convulsive » anthologie *Banlieues rouges*, comme elle s'auto-proclame[73]. Avec un ton harangueur qui annonce les textes de Blanc dans Kesselring, l'avant-propos « Fumez Coke : en guise de préface » exacerbe la posture contestataire, pour un esprit *underground* couplé au geste punk, qui invite à tuer le père, à faire tomber les conformismes et à entrer en prise directe avec la laideur du monde :

> Vous aimez la SF ? Alors, crevez-là ! Il est temps, largement. Et si on attend davantage, nous verrons ressurgir les vieilles :
> B
> arbes
> audruches
> adernes
> adines qu'on nous enfoncera tout au fond de la gorge. […]
> En contant désormais morts, angoisses et désolation, la littérature de science-fiction trouve son expression véritable[74].

Cette floraison éditoriale accroît la cohésion de la nouvelle science-fiction politique française, étiquetée NSFFP, qui se définit comme le « lieu d'un discours sur la société

[69] *Ibid*., p. 11.
[70] Michel Jeury (dir.), *Utopies 75*, Robert Laffont, coll. « Ailleurs et Demain », 1975.
[71] Daniel Walther, « Une préface qui n'ose pas dire son nom », *in* Daniel Walther (dir.), *Les Soleils noirs d'Arcadie*, Opta, coll. « Nébula », 1975, p. 7-9. En page 3, on peut lire : « quatorze fictions spéculatives françaises ». La quatrième de couverture affiche : « Daniel Walther présente la fiction spéculative française ».
[72] Voir J.-P. Andrevon, « Années 70… années 68 ! », art. cité, p. 17-18. Harlan Ellison (dir.), *Dangereuses visions*, Paris, J'ai Lu, 2 volumes, traduit de l'anglais (États-Unis) par France-Marie Watkins, 1975.
[73] Joël Houssin, Christian Vilà (dir.), *Banlieues rouges*, Opta, coll. « Nébula », 1976, quatrième de couverture.
[74] Romain Wlasikov, « Fumez Coke : en guise de préface… », *in ibid.*, p. 9-12, p. 9-10.

contemporaine[75] » et surtout qui s'affirme « française » parce que « politique » et inversement.

Andrevon participe pleinement de cet avènement et constitue une référence obligée des textes virulents de Blanc qui, à partir de 1977, oriente la NSFFP vers la radicalisation militante en créant chez Kesselring la collection « Ici et maintenant », double critique et ironique d'« Ailleurs et Demain », réservée aux auteurs français de la contestation politique. La revue *Alerte !* qu'il y dirige se présente comme une « revue de politique fiction » (sans tiret ici). Dans son « mode d'emploi », Blanc reprend d'Andrevon l'idée d'une science-fiction « à court terme » mais dont le rôle est explicitement de changer le monde en lançant l'alerte sur les dérives du réel, comme l'énumère la liste de faits d'actualité du début de la préface :

> Les milices patronables de la CFT frappent en plein jour à Reims et assassinent un ouvrier […] ; depuis 1968, 5 ouvriers ont été tués à la porte des usines. Un demi-ouvrier par an, c'est encore beaucoup trop ! ALERTE ! […]
> Tous ces exemples pris au hasard dans l'actualité montrent bien que fiction et réalité ne font plus qu'un. Par là, on peut assurer sans peine que les écrivains de SF peuvent donc jouer un rôle sur le réel. C'est une démonstration simple. Faut croire que les amateurs de space opera sont encore plus bigleux que nous le pensions. L'objectif prioritaire d'ALERTE !, tous les trois mois (mais plus souvent si vous nous aidez) sera d'intervenir sur le réel. De montrer et montrer encore qu'on peut écrire de la science-fiction à court terme, sur des problèmes concrets, qu'on peut raconter de belles histoires en regardant par sa fenêtre, en bas, dans la rue. Et accessoirement de dire que les écrivains de SF ne sont pas tous dans la lune[76].

Les numéros suivants poursuivent ce que Langlet diagnostique comme une « instrumentalisation du genre » à des fins militantes[77] : *Alerte ! n° 3* se veut un « pavé » lancé « dans la mare culturelle », destiné à détruire « ce système que nous haïssons », écrit Blanc[78]. « Ici et maintenant » fait aussi paraître une série de collectifs aux titres évocateurs (*Ciel lourd, béton froid*, *Planète socialiste*, *Les Lolos de Vénus*), où figure la signature d'Andrevon, destinés à défendre une science-fiction française « jusqu'aux bouts des ongles[79] » contre les « fantastiques épopées galactiques » d'un *space opera* américain dénoncé comme « usine à rêves » réactionnaire, militariste et impérialiste :

> Aujourd'hui, la S.F. casse les mythes et incendie les fusées. Aujourd'hui, elle parle des flics et de l'armée et explique qu'ils sont du mauvais côté, du côté des exploiteurs et des tyrans.

---

[75] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 187 *sqq*.
[76] Bernard Blanc, « Mode d'emploi d'Alerte ! », *Alerte ! n° 1*, Kesselring, coll. « Ici et maintenant », 4e trimestre 1977, p. 7-9.
[77] Voir Irène Langlet, « Les *Mythologies* au miroir du temps futur », *Recherches & Travaux*, n° 77, 2010, p. 105-117, p. 110. Consultable [en ligne], mis en ligne le 20 août 2012, URL : https://journals.openedition.org/recherchestravaux/432 (11/06/2018).
[78] B. Blanc, « Éditorial », *Alerte ! n° 3*, art. cité, p. 7.
[79] Bernard Blanc, « Engagez-vous… rengagez-vous ! », *in* Bernard Blanc (dir.), *Ciel lourd, béton froid*, collectif n° 1, Kesselring, coll. « Ici et maintenant », 1977, p. 9-13, p. 11.

> Elle parle de la pollution et nomme les responsables : Rhône-Poulenc, E.d.f et Péchiney. ATTACHEZ VOS CEINTURES ! LA S.F. VA ATTERRIR ET ÇA VA SAIGNER[80] !

Blanc donne un tour encore plus corrosif à son propos dans son essai pamphlétaire *Pourquoi j'ai tué Jules Verne*, en 1978, où il donne la parole aux auteurs français : Andrevon apparaît l'un des écrivains susceptibles (comme Curval, Pelot, Walther ou Douay) de contrer les auteurs réactionnaires du Fleuve noir (Guieu, Richard-Bessière, Limat…) en révélant « l'idée politique qui se cache sous elle [la science-fiction] » et de permettre « la reconnaissance d'une science-fiction française, libérée du mouvement anglo-saxon[81] ».

Or, la NSFFP récupère aussi pour sa radicalisation militante certaines références graphiques américaines, celles du *comix* et de la contre-culture graphique dont l'âge d'or s'affirme en 1968 aux États-Unis[82]. Entre 1970 et 1975, c'est le journal contestataire *Actuel* créé par Bizot qui est le pionnier de cette importation, tirant profit du « thème porteur » de la contre-culture, alors encore peu relayé en France, pour inventer un « espace d'expression d'une contre-culture française "au goût américain" », avec la signature de Crumb comme pilier de son identité visuelle[83]. À partir de 1974, Kesselring s'engage sur un créneau similaire mais dans des collections et des revues de bande dessinée à proprement parler, concurrençant *Actuel* pour la publication des albums de Crumb comme l'écrit Gabilliet :

> Premier éditeur positionné en France sur la BD contre-culturelle, Kesselring inaugurait ainsi l'appropriation de l'underground américain par le secteur bande dessinée à proprement parler, après cinq années durant lesquelles les *comix* avaient eu droit de cité en France seulement dans les revues contestataires, d'*Actuel* aux fanzines les plus artisanaux[84].

Le positionnement franco-français, anti-imagerie et anti-imaginaire de la science-fiction militante de Kesselring trouve déjà ici de quoi être nuancé ou précisé, puisque la NSFFP entretient aussi des rapports avec l'avant-gardisme graphique de l'expression *underground*. Il existe un milieu intermédiatique contestataire autour de la science-fiction politique « labellisée » Kesselring. En 1975-1976, la série d'albums *Fume… C'est du*, suivi du nom

[80] *Ibid.*, p. 12.
[81] Bernard Blanc, *Pourquoi j'ai tué Jules Verne*, Stock, coll. « Dire », 1978, p. 40.
[82] Le *comix* underground porté par Robert Crumb commence à émerger en 1965, avec la parution de la première histoire complète de *Fritz the Cat* dans le magazine *Help !*, mais, comme l'indique Gabilliet, c'est à partir de 1968, avec le début de la publication de *Zap Comix*, qu'il connaît son apogée. Voir Jean-Paul Gabilliet, « *Actuel*, 1970-1975 : passeur transatlantique de l'underground américain et de la bande dessinée pour adultes », *in* Marc Atallah, Alain Boillat (dir.), *BD-US : les* comics *vus pas l'Europe*, Infolio, 2016, p. 79-98.
[83] Perrine Kervran, Anaïs Kien, *Les Années* Actuel*. Contestations rigolardes et aventures modernes*, Le mot et le reste, coll. « Attitudes », 2010, p. 38-39 notamment.
[84] J.-P. Gabilliet, « *Actuel*, 1970-1975 : passeur transatlantique de l'underground américain et de la bande dessinée pour adultes », art. cité, p. 97.

d'un dessinateur[85], a l'ambition, comme l'explique Caza, de « faire de petits albums pas chers dans lesquels les auteurs avaient carte blanche, dans un esprit underground libertaire[86] ». Andrevon lui-même participe de cette dynamique : ses nouvelles de *Charlie Mensuel*, illustrées par ses soins, sont rassemblées dans le recueil *C'est tous les jours pareils* paru en 1977 dans la brève collection « Changer de fiction » (Le Dernier Terrain Vague) et sont interprétées à l'aune de la subversion punk, de la contre-culture graphique et de la contestation militante, comme l'écrit Guiot dans *Fiction* :

> « Changer de Fiction » c'est de la politik-fiction. Avec le K de Punk, de Panik, d'Utopik, d'Ecologik... Ambitions avouées : des romans SF écrits par des auteurs français spécialistes du genre ou non ; des collectifs à thème basés sur l'actualité (en projet, un recueil anti-nucléaire réuni par René Durant), des livres-tracts... bref, une littérature en actes, une SF hors-ghetto[87].

Le nom d'Andrevon fait donc logiquement office de porte-étendard prestigieux pour la NSFFP de Blanc. Néanmoins, l'auteur de *Gandahar* prend ses distances avec un mouvement dont il diagnostique de plus en plus, comme Christin dont il est proche[88], la radicalisation excessive. En 1975, c'est encore par l'ironie railleuse qu'il le formule, à propos des bandes dessinées de Stan Lee, invitant à ne pas opposer le rêve et le politique et s'interrogeant sans prendre encore explicitement position : « Ses bandes seraient-elles "interdites-par-mes-amis-politiques-s'ils-venaient-au-pouvoir" ? [...] Ce sont des questions qui à vrai dire ne me préoccupent guère[89]. » Quelques années plus tard, le discours a changé : Andrevon se désolidarise nettement de la science-fiction de Kesselring à laquelle il a participé mais qui dévie de la politique-fiction du juste milieu qu'il appelle de ses vœux. En 1979, le dernier volume de la série des *Retour à la Terre* paraît sous le nom d'*Avenirs en dérive* chez Kesselring, « Présence du Futur » ayant refusé d'accueillir une quatrième anthologie politique du genre au moment où le durcissement militant est davantage critiqué. Dans l'avant-propos, Andrevon marque son désaccord avec Blanc et évoque l'évolution advenue depuis le premier *Retour à la Terre*, en 1975 :

> Depuis, de l'eau a coulé sous les ponts de la Voie Lactée. Les Bernard Blanc sont arrivés, comme Zorro, et maintenant la S.F. politisée, tend à céder le pas à une S.F. qui se veut militante. Homme d'un juste milieu, j'avoue, mon cher Bernard, et ce fut (et ce sera) l'objet de bien des controverses amicales, que je n'y crois guère.

[85] Six albums sont parus, consacrés à Bertrand (1975), Pichon (1975), Volny (1975), Taffin (1976), Macedo (1976) et Caza (1976).
[86] Richard Comballot *et al.*, *Caza, une monographie*, Mosquito, 2000, p. 45.
[87] Denis Guiot, « Sous les pavés, le terrain vague », *Fiction*, n° 286, décembre 1977, p. 138-140, p. 139.
[88] Voir *infra*, chapitre 2, 1.3. « Bilal par Christin : politique-(science-)fiction et intermédialités visuelles ».
[89] Andrevon reprend l'expression de Dorémieux dans ses « Diagonales » (*Fiction*, n° 247, juillet 1974). Voir Jean-Pierre Andrevon, « Chronique des bandes dessinées. Des bédés comme s'il en pleuvait », *Fiction*, n° 254, février 1975, p. 179-189, p. 179.

> Mais l'eau ne coule pas que dans un sens : l'arrivée massive de jeunes acteurs qui, à force d'être « en prise directe sur le réel », ont peut-être un peu trop perdu le sens de l'imaginaire, a provoqué une contre-**réaction**[90].

Cette cristallisation de la polémique est d'ailleurs lisible dès le lancement d'*Alerte !* en 1977 : le divorce est alors consommé avec *Fiction*, qui faisait jusque-là une place favorable aux nouvelles politiques, comme le montre l'éditorial de Riche, en décembre 1977, qui rejoint l'argumentaire d'Andrevon :

> Mais voici qu'un nouveau « nouveau machin » se profile à l'horizon : la « nouvelle science-fiction française »… pas si nouvelle que ça, d'ailleurs, car ça fait bien deux ou trois ans que l'on décèle, ici ou là, les symptômes de sa très (trop ?) rapide croissance. Les partisans de cette « fiction-spéculative-en-prise-sur-la-réalité-de-notre-temps », loin des Empires asimoviens et des extra-terrestres vanciens, ont désormais leur revue que dirige Bernard Blanc chez Kesselring : ALERTE ! Outre le fait que cette « nouvelle » S.F. française, pleine de ciels lourds et de bétons froids, me fait l'effet d'un puissant soporifique (à quelques rares exceptions près), je crois pouvoir dire que Bernard Blanc et ses amis militent, malgré eux, contre ce qu'ils croient défendre. […]
> À force de vouloir coller à la réalité, celle-ci leur échappe, de même que l'imaginaire que viennent dissoudre la répétition et le lieu commun[91].

En 1978, un article sous-titré « Pour ou contre la nouvelle SF française ? » ritualise ce débat en opposant Douay à Bozzetto[92]. Quand le second y repère l'expression d'une « nouvelle génération d'auteurs » qui aurait su trouver sa « voix personnelle » pour être « en prise sur la sensibilité du quotidien » tout en montrant « toutes les ressources de l'imaginaire déployées »[93], le premier, sans pour autant condamner la « SF dernière manière » de Kesselring, montre les dangers d'une injonction systématique au politique qui priverait des moyens de l'être réellement : pour de jeunes auteurs « le risque est grand de voir ces pressions aboutir à une cure d'amaigrissement de l'imaginaire ». Or, selon Douay, c'est plutôt par la « mise en accusation » et le « détournement » des idées reçues (et des dominations) incorporées dans le langage et dans le récit romanesque traditionnel que la science-fiction exprime sa vraie puissance critique[94] – ce qui rejoint la ligne de défense d'Andrevon. La « contre-réaction » en question concerne aussi le lectorat de *Fiction*, qui dénonce tantôt « le terrorisme intellectuel, l'intolérance, la hargne » d'un Houssin ou d'un Blanc, tantôt une « SF française […] malade », « récupérée par une expression politique

[90] En gras dans le texte d'Andrevon. Jean-Pierre Andrevon, « Avant-propos », *in* Jean-Pierre Andrevon (dir.), *Avenirs en dérive. (Retour à la Terre 4)*, collectif n° 5, Kesselring, coll. « Ici et maintenant », p. 11-14, p. 11.
[91] Daniel Riche, « Éditorial », *Fiction*, n° 286, décembre 1977, p. 2.
[92] Roger Bozzetto, Dominique Douay, « À propos de la nouvelle science-fiction française », *Fiction*, n° 287, janvier-février 1978, p. 165-178, p. 165.
[93] Roger Bozzetto, « Le New Deal de la SF française », *Fiction*, n° 287, janvier-février 1978, p. 172-178, p. 176-177.
[94] D. Douay, « Le New Look de la SF française : prêt à porter ou confection ? », art. cité, p. 171.

facile et ânonnante », qui éclipse « un passé à l'idéologie discutable, certes, mais qui avait le mérite d'être une anticipation à long terme, folle et délirante, *imagination au pouvoir*[95]. »

Prenant position, Andrevon affirme que la politique-fiction à court terme s'est engagée dans une impasse en détournant le genre pour son seul but militant : « Quant à la SF française, elle aussi fatigue, parce qu'à trop vouloir être à la botte de la réalité présente, elle en a oublié l'imaginaire[96] ». Toutefois, il ne condamne pas en bloc l'intention politique qui a nourri le mouvement, mais défend plutôt une voie intermédiaire qui ne renonce ni à l'imaginaire, ni à l'idéologie : « ni militance, ni évasion. Un équilibre entre le vouloir dire et le comment dire[97] », conclut-il dans *Avenirs en dérive* en 1979. Le geste politique est plus que *conciliable* avec la puissance inventive des mondes imaginaires : il y puise son intensité pour développer une science-fiction critique qui soit aussi « vivante[98] ». Détournant le slogan de Kesselring, Andrevon affirme rétrospectivement avoir voulu écrire « pour l'aujourd'hui et le maintenant[99] ». Guiot en fait l'auteur qui a su comprendre qu'« "écrire politique" ne veut pas dire faire dans la littérature-tract[100] ». Andrevon a été et reste aujourd'hui encore, dans la mémoire du genre, le porte-parole de cette politique-fiction du moyen terme par laquelle il a été compris. C'est ce qui l'a préservé d'ailleurs de l'essoufflement rapide de l'avant-garde de la NSFFP qui, malgré sa visibilité très forte, a constitué une tendance minoritaire. Wagner le rappelle trente ans après, dans les colonnes du *Monde diplomatique*[101], en réponse à l'affirmation de Jean-Christophe Rufin selon laquelle la « tentative peu concluante de créer une science-fiction strictement politique » dans les années 1970 aurait causé une véritable « traversée du désert » pour la science-fiction française[102]. Wagner souligne que pendant l'« âge d'or » des années 1970, la NSFFP n'a constitué qu'un « mouvement quantitativement marginal », à l'influence non prépondérante, dont la tendance militante connaît d'ailleurs un coup d'arrêt avec la fin de Kesselring en 1980 et l'arrivée des socialistes au pouvoir en 1981. S'il y a été associé, Andrevon s'est aussi imposé comme l'écrivain ayant réussi l'heureux mariage de la politique-fiction engagée et du jeu xéno-encyclopédique de la création de monde. Ce

[95] « Courrier des lecteurs », *Fiction*, n° 289, avril 1978, p. 179 et p. 181. Nos italiques.
[96] Bernard Blanc, « Andrevon au micro (Interview) », *Le Citron hallucinogène*, n° 15 bis : « Spécial Jean-Pierre Andrevon », juillet 1980. Consultable sur *NooSFere* [en ligne], URL : https://www.noosfere.org/icarus/articles/Article.asp?numsection=11&numarticle=426 (04/05/2018).
[97] J.-P. Andrevon, « Avant-propos », *Avenirs en dérive*, art. cité, p. 14.
[98] Jean-Pierre Andrevon, « Avant-propos », *Retour à la Terre 2*, Denoël, coll. « Présence du futur », 1976, p. 9-13, p. 13.
[99] O. Girard, « Entretien avec un brouillon cyclothymique », art. cité, p. 136. Nous soulignons.
[100] D. Guiot, « Jean-Pierre Andrevon », art. cité, p. 15.
[101] R. C. Wagner, « Science-fiction », art. cité.
[102] Jean-Christophe Rufin, « Réalité en quête de fictions », *Le Monde diplomatique*, septembre 2004, p. 28, consultable [en ligne], URL : https://www.monde-diplomatique.fr/2004/09/RUFIN/11446 (19/08/2018).

rapport au politique a été d'ailleurs influencé par une activité intermédiatique où le souci de l'*imaginaire* s'est lié à une attirance pour l'*image*.

1.2.2. Une science-fiction visuelle

Revenant sur ses premières expériences artistiques au milieu des années 1960, Andrevon explique en 1988 : « En fait, j'étais et je suis toujours avant tout un visuel[103] ». La déclaration peut étonner, quand on connaît l'intense productivité littéraire de l'auteur. Elle est à prendre au sérieux car elle éclaire un art poétique personnel qui fait une place majeure à l'image dans la création, quel que soit son support. Andrevon raconte que c'est par la culture visuelle qu'il a rencontré les grands genres des fictions populaires (la science-fiction, le western, le péplum), découverts par les hebdomadaires de bande dessinée des années 1940 et par les films de cinéma. Entré dans ces univers par l'image, il développe plus tard une culture des textes en lisant les romans du « Rayon fantastique » et d'« Anticipation », où il découvre avec fascination les romans de Wul[104]. Professionnellement, il reste très attiré par les arts visuels : à la fin des années 1950, il fréquente l'École des arts décoratifs de Grenoble, devient professeur de dessin, et se lance dans la peinture[105], la musique et, surtout, la bande dessinée[106].

Les Hommes-machines contre Gandahar est à l'origine un projet de bande dessinée, ce qui a une importance cruciale pour l'écriture ultérieure du roman. Andrevon dit avoir été influencé par les premières bandes dessinées pour adultes publiées chez Losfeld qui introduit l'*underground* par l'album expérimental avec, en 1964, au Terrain vague, *Barbarella* de Forest, interdit par la censure, puis les deux œuvres de Peellaert, *Les Aventures de Jodelle* (1966) et *Pravda la survireuse* (1968). Deux ans après *Gandahar*, *Kriss Kool* de Caza (1970) prolonge cette tendance *pop art* du « space opera psychédélique[107] ». Selon Andrevon, son projet bédéistique originel pour *Gandahar* puise à cette veine graphique-là : la demi-douzaine de planches et la couverture réalisées à la gouache, en couleur directe, affichent un style très coloré, une mise en page éclatée, et une

[103] A. Schlockoff, « Entretien avec Jean-Pierre Andrevon », art. cité, p. 59.
[104] *Ibid.* et R. Comballot, « Jean-Pierre Andrevon : repères dans l'infini », art. cité, p. 123.
[105] Andrevon arrête de peindre en 1975 et revient à la peinture dans les années 1980 en réalisant notamment *Le Mur des galaxies*, une peinture murale, à la Maison d'Ailleurs à Yverdon, en Suisse. Il expose aussi ses toiles dans quelques expositions. Voir Hélène et Pierre Jean Oswald, « Le journal du cabinet noir. Octobre 99 », *in* Jean-Pierre Andrevon, *Le Petit Garçon qui voulait être mort*, Manitoba/Les Belles Lettres, coll. « Le Cabinet noir », 1999, p. 223-229, p. 226-227. Consultable sur *NooSFere* [en ligne], URL : https://www.noosfere.org/icarus/articles/article.asp?numarticle=50 (04/05/2018).
[106] Après ce qu'il constate comme « l'échec » commercial de sa peinture, dans la deuxième moitié des années 1960. A. Schlockoff, « Entretien avec Jean-Pierre Andrevon », art. cité, p. 59.
[107] R. Comballot *et al.*, *Caza, une monographie*, *op. cit.*, p. 19.

inscription thématique dans la contre-culture *hippie* du *Flower Power*[108]. Après le refus de ses planches par Losfeld, Andrevon transforme l'embryon de bande dessinée en projet de roman. À ses yeux, l'œuvre littéraire garde la trace de cette naissance, en particulier pour son mélange générique de *space opera* et d'*heroic fantasy* :

> cela tenait au sujet, venant droit d'une BD que j'aurais voulu haute en couleurs, très visuelle, avec plein de péripéties, de monstres, de paysages fantastiques, etc. Ce que j'avais imaginé en peintre, il me fallait bien le mettre en mots.

L'inspiration revendiquée croise les supports : Forest pour la bande dessinée, Wul pour un *space opera* littéraire à l'« imagination baroque ». « BD sans images » ou encore « roman BD[109] » : en conférant un statut hybride à son roman, Andrevon développe une pensée intermédiatique de sa création.

> Je ne procède d'ailleurs pas autrement aujourd'hui, vingt ans plus tard : je ne pars pas tant d'un thème que d'un ou plusieurs décors (qui me viennent parfois de mes rêves) et que je visualise fortement avant de les écrire, de les décrire, aussi précisément que possible. À part que ce n'est plus tant la peinture qui est à la base de mes visualisations, mais le cinéma. Je suis un fanatique de cinéma, je suis un metteur en scène refoulé. Mes bouquins et c'est une formule que j'ai trouvée il y a quelques années – ce sont les films que je ne peux pas faire[110].

Ce tropisme visuel a nourri abondamment la continuité avec Wul, comme on le verra. Tout au long de sa carrière d'écrivain, Andrevon cherche d'ailleurs à se « faire un "nom" dans le monde du graphisme[111] ». Il est scénariste sur plusieurs bandes dessinées en collaboration avec des dessinateurs (avec Pichard dans *Charlie mensuel*[112], avec Veronik dans la série « *Matricule 45000* »[113]), il dessine une courte bande pour un poème de Christin dans le recueil collectif *Paris sera toujours Paris (?)* en 1981[114], il signe des illustrations de fanzines (*Lunatique*, dès 1967[115]), de revues[116], de romans[117], ou encore des dessins politiques dans *La Gueule ouverte.* Dès 1969, il écrit aussi des critiques de cinéma et de bandes dessinées pour *L'Écran fantastique*, *Fiction* ou *(À suivre)*. Artiste « touche-à-

[108] R. Comballot, « Jean-Pierre Andrevon : repères dans l'infini », art. cité, p. 130. Pour toutes les citations suivantes : A. Schlockoff, « Entretien avec Jean-Pierre Andrevon », art. cité, p. 59.
[109] Andrevon dans « Il était-sera une fois... l'aventure de *Gandahar* » [bonus du DVD, Arte France développement, 2006], R. Laloux, *Gandahar*, *op. cit.*, 01:26.
[110] A. Schlockoff, « Entretien avec Jean-Pierre Andrevon », art. cité, p. 59.
[111] B. Blanc, « Andrevon au micro (Interview) », art. cité.
[112] Sur un scénario de bande dessinée adapté de sa première nouvelle, « La Réserve », paru dans *Charlie mensuel*, n° 63-65, 1974. Aussi dans l'album *Ceux-là*, Éditions du Square, coll. « Bouquins Charlie », 1980.
[113] Vol. 1 : *Matricule 45000* (1982), vol. 2 : *Neurones trafic* (1985), Glénat, coll. « Science-fiction ».
[114] Pierre Christin *et al.*, *Paris sera toujours Paris (?)*, Dargaud, coll. « Pilote », 1981.
[115] Deux illustrations intérieures pour sa propre nouvelle « Jerold et le chat », *Lunatique*, n° 30, août 1967, p. 44-47 et p. 53-54 ; une illustration de couverture et quatorze illustrations intérieures dans *Lunatique*, n° 38, mai 1968.
[116] *Fiction*, n° 317, avril 1981. Plus récemment : la couverture de la revue *Ténèbres*, n° 6, avril 1999, et celle de *Galaxies (nouvelle série)*, n° 51, février 2018.
[117] Chez Denoël, coll. « Présence du futur » : Brian Aldiss, *Croisière sans escale* (rééd., mars 1983) et Daniel Walther, *Sept femmes de mes autres vies* (1985). Aux Éditions de l'Aurore, dans les collections « Futurs » et « Futurs Science-fiction », les couvertures des huit premiers volumes parus (1988-1989). Il signe aussi l'illustration de la réédition de son propre roman *Le Temps cyclothymique* en 1989 au Fleuve noir.

tout[118] », écrivain, critique, anthologiste, dessinateur, peintre, auteur-compositeur-interprète et même réalisateur de courts métrages[119], Andrevon fait de la « diversification[120] » sa ligne de conduite. Duvic, en 1983, y voit l'incarnation d'une « frénésie multimédia[121] » engagée vers le politique par cette multiplication des moyens expressifs. C'est cette tendance intermédiatique que le discours de l'adaptation fait valoir chez Laloux, rapprochant Wul et Andrevon au sein d'une commune écriture visuelle du genre.

1.3. Wul-Andrevon : l'image pour filiation

Le moment de reformulation politique et formelle de la première moitié des années 1970 est aussi celui des récapitulations historiques et des retours réflexifs sur les grandes figures du genre. Venu à l'écriture à la fin des années 1950, Wul se trouve alors *inventé* comme un père fondateur de la littérature de science-fiction française. Visible sur le front de la contestation et du renouveau de l'écriture du genre, Andrevon est historiquement situé dans sa continuité. Les fondements stylistiques, génériques et intermédiatiques de ce rapprochement font valoir une veine spécifique de l'écriture française, dont le *topos* visuel est un argument récurrent et un marqueur du positionnement dans le champ.

1.3.1. Retour à Wul, retour de Wul

Après la disparition du « Rayon fantastique », en 1964, et la « crise de la science-fiction française » diagnostiquée par Klein en 1967, la création de la collection « Ailleurs et Demain » chez Robert Laffont en 1969 inaugure une vitalité retrouvée pour l'écriture française du genre[122]. Le champ éditorial est remodelé par l'apparition de nouvelles collections spécialisées (chez J'ai Lu, Albin Michel, Jean-Claude Lattès, Calmann-Lévy, Le Livre de poche, etc.[123]), une nouvelle génération d'auteurs s'impose et une récapitulation historique collective s'engage. Au moment où la culture visuelle de science-

[118] Voir H. et P. J. Oswald, « Le journal du cabinet noir. Octobre 99 », art. cité.
[119] *Nul n'y survivra* (1971) et *Ce jour-là* (1977), d'une vingtaine de minutes, en noir et blanc, sur des sujets de science-fiction, sont présentés lors de festivals. Voir R. Comballot, « Jean-Pierre Andrevon : repères dans l'infini », art. cité, p. 136.
[120] A. Schlockoff, « Entretien avec Jean-Pierre Andrevon », art. cité, p. 60.
[121] P. Duvic, « Préface : la mort, le réveil », art. cité, p. 7-26, p. 8.
[122] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 140-159.
[123] Pour un recensement détaillé des publications des différentes collections de science-fiction en France pendant la période, voir *ibid.*, annexe III : « L'édition de science-fiction en France (1950-1980) », p. 432-434. Entre 1970 et 1980, une quarantaine de collections publient des textes de science-fiction en France (*ibid.*, p. 189).

fiction trouve un accueil de plus en plus favorable en-dehors de son « ghetto » traditionnel, auprès du grand public (notamment depuis *2001, A Space Odyssey* en 1968), l'écriture française ressent face à ce risque de « dissolution » par la culture dominante le besoin urgent d'assurer son autonomie en tant que « subculture » en se dotant de ses propres critères de valeur et de ses propres outils de légitimation[124]. Dans ce contexte, comme l'écrit Bréan, le passé devient « un enjeu critique » majeur. L'actualité nouvelle donnée à l'œuvre de Wul est le signe d'un processus mémoriel plus large qui engage la construction d'une histoire, d'un patrimoine et de figures fondatrices communes[125].

Cette activité réflexive s'exerce non seulement dans les colonnes des revues, dont *Fiction* en particulier, devenue depuis 1953 l'arène privilégiée des débats de la critique érudite, mais aussi dans les entreprises éditoriales proliférantes du « temps des encyclopédies », pour reprendre Bréan[126]. La série des volumes thématiques de *La Grande Anthologie de la science-fiction*, au Livre de poche, à partir de 1974, reprend des nouvelles parues dans *Fiction*, jugées représentatives des styles de « la Science-Fiction "classique" » et destinées, avec l'appareil critique, à constituer une culture historique chez les lecteurs[127]. Cette parution ouvre la voie à d'autres anthologies récapitulatives, comme les volumes monographiques de la collection « Le Livre d'Or de la Science-fiction » chez Pocket, à partir de 1978. Les préfaces de ces ouvrages constituent des lieux importants de cette réflexivité critique sur l'histoire et les thèmes du genre. S'ajoutent à cela un premier mouvement de vulgarisation auprès du grand public et des professionnels de l'éducation (avec le premier « Que sais-je ? » sur la science-fiction[128]) et des ouvrages d'érudition produits par des amateurs passionnés, qui visent moins l'étude objective du genre que l'établissement consensuel d'un corpus, d'une chronologie et d'une histoire de référence (comme l'*Encyclopédie de l'utopie* de Versins ou l'*Histoire de la science-fiction moderne* de Sadoul[129]).

Au moment où sont créés de nouveaux prix littéraires (Prix Apollo en 1972, Grand Prix de la science-fiction française en 1974) et où s'organisent les premiers congrès de science-fiction en France se développe donc un intérêt visible pour la connaissance du genre qui

[124] G. Klein, « Le procès en dissolution de la Science-Fiction, intentée par les agents de la culture dominante », art. cité.
[125] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 210-218 ; p. 209.
[126] Sur le résumé qui suit, voir *ibid.*, p. 202-210.
[127] Jacques Goimard, Demètre Ioakimidis, Gérard Klein, introduction générale, *La Grande Anthologie de la science-fiction*, Le Livre de poche, 1974-1976. Consultable sur *Quarante-deux* [en ligne], URL : https://www.quarante-deux.org/archives/klein/prefaces/intro_gasf.html (04/05/2018).
[128] Jean Gattégno, *La Science-fiction*, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 1971.
[129] Pierre Versins, *Encyclopédie de l'utopie, des voyages extraordinaires et de la science-fiction*, L'âge d'homme, 1972 ; Jacques Sadoul, *Histoire de la science-fiction moderne*, Albin Michel, 1973.

passe par la « maîtrise de son histoire »[130]. Une politique massive de réédition s'engage, qui fait redécouvrir et reconnaître des auteurs des collections « Anticipation » et « Le Rayon fantastique », qui ont toutes deux accordé une place importante à l'écriture française de science-fiction dès le début des années 1950 : Steiner[131], Henneberg[132], Drode[133] et Wul voient leurs romans ainsi canonisés par des rééditions chez « Ailleurs et Demain. Classiques » (Robert Laffont), « Super-luxe » (Fleuve noir) encore « Le Masque » (Librairie des Champs-Élysées). Le traitement réservé à la figure de Wul, qui a publié onze romans entre 1956 et 1959 chez « Anticipation », fait de lui l'exemple paradigmatique de ce changement de cap.

En 1970, trois de ses romans sont réédités dans un format « omnibus » pour inaugurer la toute nouvelle série « Classiques », aux couvertures dorées, de la collection « Ailleurs et Demain » que Klein a fondée en 1970[134]. Suivent les rééditions de *Niourk* (1970), *Rayons pour Sidar* (1971) et *Oms en série* (1972) chez « Présence du Futur » : Wul ouvre ainsi aux auteurs du Fleuve noir cette collection qui s'est fait connaître avant tout par la traduction des grands romanciers américains. En 1981, *Niourk* est réédité chez Folio Junior et devient, comme l'explique Genefort en 1996[135], un immense succès de librairie auprès des jeunes lecteurs qui le découvrent sous la couverture de Bilal. Entre 1976 et 1978, la collection « Les Lendemains retrouvés » (anciennement « Super-Luxe ») réédite également *Retour à « O »*, *Terminus 1* (1976), *L'Orphelin de Perdide*, *La Peur géante* (1978), et *Odyssée sous contrôle* (1979), les plaçant de ce fait parmi les grands classiques d'« Anticipation »[136]. Simultanément, l'adaptation d'*Oms en série* dans *La Planète sauvage* fait très tôt parler d'elle et suscite l'attente des amateurs de Wul[137].

Wul fait alors l'objet d'une patrimonialisation éditoriale qui l'élève au rang d'auteur fondateur de la science-fiction française. La préface générale à la collection « Ailleurs et

[130] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 211 et p. 208.
[131] Parus d'abord chez « Anticipation », *Aux armes d'Ortog* (1960) et *Ortog et les ténèbres* (1969) sont réédités en un volume dans *Ortog*, Robert Laffont, coll. « Ailleurs et Demain. Classiques », 1975.
[132] Sont réédités dans la collection « Le Masque Science-Fiction » deux romans parus d'abord dans « Le Rayon fantastique » : *Les Dieux verts*, 1975 [1961] et *Sang des astres*, 1976 [1963]. *La Plaie* est réédité chez Albin Michel, coll. « SF », 1974 [1964].
[133] Daniel Drode, *Surface de la planète*, Robert Laffont, coll. « Ailleurs et Demain. Classiques », 1976 [1959].
[134] Stefan Wul, *Œuvres (Le temple du passé, Piège sur Zarkass, La mort vivante)*, Robert Laffont, coll. « Ailleurs et Demain. Classiques », 1970.
[135] Laurent Genefort, « Préface. Stefan Wul, artificier de l'imaginaire », *in* Stefan Wul, *Œuvres complètes*, vol. 1, Bruxelles, Lefrancq, coll. « Volumes », 1996, p. 5-19, p. 9.
[136] Comme l'explique Bréan, à partir de 1976 le sous-titre de la collection, « Lendemains retrouvés », est promu comme titre principal et la collection « devient officiellement le lieu de rééditions d'ouvrages d'"Anticipation" sélectionnés pour leur importance historique ». S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 195.
[137] Voir Gérard Klein, « Préface », *in* S. Wul, *Œuvres*, *op. cit.*, p. 12.

Demain » où Wul est republié, le démontre par le discours critique de Klein[138]. Tandis que la série principale d'« Ailleurs et Demain », aux célèbres couvertures gris métallisé, veut offrir une image de qualité grâce à la traduction rapide de romans inédits représentant « l'état récent », voire « avancé » du genre (p. 8), la série « Classique » à couverture dorée se positionne à l'inverse par un retour aux œuvres qui ont « contribué […] à forger la tradition de cette littérature collective et internationale qu'est la science-fiction » (p. 7). Dans une démarche didactique, il s'agit de fournir à un lectorat rajeuni les « étapes essentielles, antérieures mais non moins passionnantes » de l'histoire actuelle, en luttant contre l'oubli ou l'inaccessibilité que connaissent certains ouvrages – en premier lieu les romans wuliens, à cause de la politique de non réimpression du Fleuve noir. Sont considérés (c'est-à-dire prescrits) comme « classiques » les « romans ou […] contes qui ont déjà eu une vie active et qui ont introduit des idées, des concepts, voire des formes littéraires » dans l'imaginaire du genre. Les romans de Wul fournissent à Klein les arguments d'une défense et illustration de la science-fiction nationale par la prise de conscience de sa « filiation » et de ses « origines » : la distance temporelle nécessaire à une canonisation réfléchie (une vingtaine d'années, soit « la durée d'une décantation »), un succès « immédiat, considérable et durable[139] », et une place de premier ordre dans « la tradition spécifiquement française de la science-fiction » (p. 8-9). Sur ce dernier point, si les auteurs du merveilleux scientifique connaissent un regain d'intérêt à cette même période (Rosny Aîné est republié en anthologie chez Marabout[140]), Wul incarne un autre moment historique du genre, celui de la problématique affirmation des auteurs français face à l'importance massive de la science-fiction américaine dans les années 1950, contée sous la plume de Klein comme le récit de la résistance gauloise à l'envahisseur :

> Enfin, on tenait dans un domaine qui paraissait devoir demeurer le fief des Anglo-Saxons un bon, un excellent auteur. Il ne manquait sans doute pas alors d'écrivains de science-fiction français intelligents et bons stylistes. Mais, trop ambitieux peut-être, ils se réclamaient presque tous de la satire ou de la poésie. Le « space-opera », ce roman d'une action vive greffée sur la problématique propre à la science-fiction et pimentée de « suspense » leur demeurait à presque tous fermé. Or, non seulement Wul se montrait capable de battre les Anglo-Saxons sur le plan du « space-opera » mais encore il était capable de poésie et ne dédaignait pas d'y joindre une pointe de satire. L'enchantement dura onze livres[141].

[138] Gérard Klein, préface à la collection « Ailleurs et Demain. Classiques », Robert Laffont, 1970. Consultable sur *Quarante-deux* [en ligne], URL : https://www.quarante-deux.org/archives/klein/divers/Ailleurs_et_demain_classiques/ (10/09/2018).
[139] G. Klein, « Préface », *in* S. Wul, *Œuvres*, *op. cit.*, p. 11-12.
[140] J.-H. Rosny Aîné, *Récits de science-fiction*, Marabout, coll. « Bibliothèque Marabout », 1975.
[141] G. Klein, « Préface », *in* S. Wul, *Œuvres*, *op. cit.*, p. 11.

Cette célébration n'est pas sans ambiguïté : Klein considère aussi la fidélité de Wul aux stéréotypes du *space opera* et sa parution chez « Anticipation » comme des « limitations inhérentes à une série très populaire » qui ne lui auraient pas permis de donner « sa vraie mesure » et auraient causé l'arrêt d'une carrière brillamment entamée[142]. Cette promotion rétrospective repose sur un paradoxe, comme l'exposent Genefort[143] ou Gouanvic :

> Il y a un « paradoxe WUL ». D'un côté, on lui voue « un culte fanatique », selon le mot de Jacques Goimard […]. De l'autre côté, Stefan Wul restera fidèle à la collection « Anticipation », la collection « honteuse » de la science-fiction française d'alors[144].

Cette relecture de Wul, au début des années 1970, rejoue en fait pour ce moment-là la « problématique complexe d'intégration et de résistance au déferlement de la science-fiction américaine[145] », structurante pour le biotope français, peu avant que les slogans de la science-fiction française politique ne durcissent cette question du positionnement national. Wul obtient sa place au panthéon du genre non parce qu'il explorerait une voie divergente par rapport au mega-text du genre[146], par l'approche intellectualiste ou stylistique comme le suggère Klein, mais parce qu'il rivaliserait avec les auteurs américains sur leur propre terrain.

Une doxa wulienne est alors en cours d'élaboration. Andrevon y contribue en proposant un « retour à Wul » dans une longue étude de 1973 parue dans *Fiction*, signée Denis Philippe, et intitulée « Stefan Wul ou la grandeur de l'évidence »[147]. Il y célèbre un auteur intemporel jouant le rôle de relais intergénérationnel pour les nouveaux auteurs qui, comme lui, s'imposent alors sur la scène littéraire. Selon lui, Wul a su s'approprier les codes de la tradition américaine des aventures spatiales et du *space opera*[148], tout en échappant, par la précision de son style, par la puissance visuelle de ses décors, par la crédibilité de ses univers et par le souffle épique de ses récits, au jugement de pauvreté fictionnelle porté à

---

[142] G. Klein, « Préface », *in* S. Wul, *Œuvres (Le temple du passé, Piège sur Zarkass, La mort vivante)*, *op. cit.*, p. 13.
[143] Selon Genefort, c'est le souffle épique, allié aux thèmes de science-fiction et à l'efficacité du style qui ont fondé le succès intermédiatique de Wul alors même qu'il était publié dans « peut-être la collection littéraire la plus détestée, celle qu'on considérait comme de la sous-littérature ». Voir « De *L'Orphelin de Perdide* aux *Maîtres du temps* » [bonus du DVD, Opening, 2004], R. Laloux, *Les Maîtres du temps*, *op. cit.*, 07:30.
[144] Jean-Marc Gouanvic, *La Science-fiction française au XX^e siècle (1990-1968). Essai de socio-poétique d'un genre en émergence*, Rodopi, 1994, p. 237. Désormais *La Science-fiction au XX^e siècle.*
[145] Bréan cité par N. Vas-Deyres, *Ces Français qui ont écrit demain*, *op. cit.*, p. 282-283.
[146] Rappelons que le mega-text désigne le répertoire thématique et formel de la science-fiction, son fonds commun culturel, constitué à travers les époques et les aires nationales. D. Broderick, *Reading by Starlight*, *op. cit.*
[147] Denis Philippe [Jean-Pierre Andrevon], « Stefan Wul ou la grandeur de l'évidence », *Fiction*, n° 229, 1973, p. 120-130.
[148] *Ibid.*, p. 127 : « l'œuvre de Wul […] est inscrite dans un "genre" aux structures très codifiées et aux limites très répertoriées : le space-opera. » En 1994, Gouanvic repère dans sept des onze romans de Wul ce goût pour la « panoplie la plus conventionnelle » de la science-fiction américaine : « récits d'aventures spatiales ou post-apocalytpiques, héroïnes jeunes et jolies, héros courageux, planètes inhospitalières ou féériques, extraterrestres menaçants ». J.-M. Gouanvic, *La Science-fiction française au XX^e siècle*, *op. cit.*, p. 239.

l'encontre de la littérature sérielle des *pulps*. Et Andrevon de conclure que Wul « ne ressemble à personne d'autre » : ni aux romans américains – puisqu'il ne serait « américain [que] du coin de l'œil », superficiellement, par les thèmes mais pas par le traitement littéraire et xéno-encyclopédique[149] – ni aux auteurs français de son temps dans « Anticipation » : « on vit fleurir sous sa plume des space-operas […] qui reléguaient la plupart de leurs frères de collection – et au-delà ! – dans les enfers de la littérature de seconde zone.[150] » La réinvention historique écarte ici d'autres auteurs emblématiques du « courant du Fleuve Noir » des années 1950, comme Guieu, Vandel, Bruss ou Richard-Bessière[151], pour réhabiliter la collection par l'intermédiaire d'une seule signature. Par sa relecture de Wul, Andrevon aligne ici la force de frappe littéraire de la science-fiction française sur le modèle générique qui a porté la science-fiction américaine de l'âge d'or (le *space opera*), tout en décrivant comme *inimitables* les qualités du style et de l'imagination wuliens. Il élève en symbole de réussite nationale ce que Bréan désigne comme la « convergence entre la tendance "populaire" du Fleuve noir et la tendance esthétisante fédérée par *Fiction* » : Wul prouverait qu'« il est possible de se faire un nom à la fois comme auteur de science-fiction et comme auteur français, c'est-à-dire en prêtant attention à son style »[152]. Dans cette pensée de la concurrence et de la distinction par rapport au corpus américain, la figure de Wul permet d'exprimer le fantasme d'une grande science-fiction d'écriture française, universelle et exportable (puisque ses romans ont été largement traduits[153]), dont le maître mot serait conjointement l'image et l'imagination et dans la lignée de laquelle s'inscrivent aussi bien les propositions d'Andrevon que la démarche intermédiatique de Laloux.

Réinvesti symboliquement comme père fondateur d'une filiation française, mis à profit pour écrire une histoire alternative (c'est-à-dire nationale) de l'écriture du genre, Wul connaît une canonisation qui participe de la constitution d'une « École française[154] ». Comme l'écrit Bréan, cette étiquette est alors rétrospectivement conférée à un ensemble de productions hétérogènes pour construire performativement ce qu'elle prétend décrire. Cette invention d'un classique correspond aussi à une célébration d'un passé héroïque qui a tout de la constitution d'un mythe. Le caractère très éphémère mais éditorialement prolifique de

[149] J.-P. Andrevon, « Stefan Wul ou la grandeur de l'évidence », p. 129.
[150] *Ibid.*, p. 120.
[151] Voir S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 105-108.
[152] *Ibid.*, p. 112.
[153] En portugais, en allemand, en finlandais, en anglais, en italien, ou encore en espagnol, d'après le romancier dans Richard Comballot, « Stefan Wul. Souvenirs d'une vie et parcours d'une œuvre », *Bifrost*, n° 23, juillet 2001, p. 94-117, p. 110.
[154] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 209.

la carrière de Wul (onze romans en trois ans) ne laisse pas, d'abord, d'entretenir le mystère et impose la métaphore astronomique jusqu'à aujourd'hui : « Stefan Wul est un phénomène, un météore, une révolution » résume ainsi Comballot en 2001[155]. Il est aussi décrit comme le génie solitaire, le dentiste-écrivain en marge du milieu, qui ne participe ni aux fanzines ni aux rassemblements d'amateurs mais polit patiemment ses phrases loin des yeux indiscrets[156]. S'adjoint toujours l'idée qu'il aurait causé un bouleversement dans le genre et une onde de « choc[157] » aux effets persistants : « C'est qu'en une poignée de textes Wul a tout simplement révolutionné le genre et donné ses lettres de noblesse à la S-F française moderne[158]. » Ce retour hyperbolique *à* Wul se tourne alors aussi vers l'avenir en construisant le fantasme d'un retour *de* Wul à l'écriture, qui bénéficierait de l'intérêt d'un nouveau public, plus jeune, grâce à la réédition de ses anciens romans[159]. L'auteur en exprime le désir dans un entretien de 1970 et la critique l'analyse comme l'annonce d'une mutation majeure pour la science-fiction française : « Le retour de Stefan Wul ne peut signifier qu'une chose : la science-fiction française se réveille[160]. » En 1977, Wul publie *Nôo*, qu'il considère comme son grand œuvre, mais le roman ne connaît pas le succès espéré, reçu à l'époque comme une publication « d'arrière-garde[161] ».

Entre 1970 et 1975, Wul sert donc à la fois de fondateur, de modèle et de passeur de relais pour l'écriture française en renouveau, où Andrevon joue un rôle décisif. Par le statut qu'il confère à son premier roman, *Gandahar*, et par le discours critique qu'il élabore sur Wul, Andrevon revendique l'héritage wulien dans des termes qui rejoignent ses mises en garde contre l'appauvrissement de la science-fiction militante : dans son discours, Wul est le garant d'une science-fiction apte à l'image, à l'imagination et à l'imaginaire, par son style comme par ses mondes.

1.3.2. Wul par Andrevon, l'appel à l'image

Le discours critique a fait le portrait de Wul et d'Andrevon en écrivains visionnaires, proches par le rapport qu'ils entretiennent avec l'image comme déclencheur créatif et signature littéraire. S'élabore ainsi une pensée de l'affinité avec le support visuel qui

[155] R. Comballot, « Stefan Wul. Souvenirs d'une vie et parcours d'une œuvre », art. cité, p. 94.
[156] *Ibid.*, p. 104.
[157] G. Klein, « Préface », *in* S. Wul, *Œuvres*, *op. cit.*, p. 11.
[158] R. Comballot, « Stefan Wul. Souvenirs d'une vie et parcours d'une œuvre », art. cité, p. 94.
[159] François Truchaud, « Rencontre avec Stefan Wul », *Galaxie*, janvier 1971, n° 80, p. 140-152, p. 140. Cette perspective est aussi ouverte par la fin de la préface de Klein aux œuvres de Wul réunies chez Laffont (p. 13).
[160] *Ibid.*, p. 140.
[161] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 201.

concernerait non pas tant les récits romanesques eux-mêmes que la manière dont ils sont écrits, c'est-à-dire leur style. L'écriture wulienne, comme l'écriture andrevonienne, inviterait presque naturellement au passage à l'image : ce leitmotiv d'une « médiagénie » graphique de la forme littéraire[162] a constitué un imaginaire intermédiatique commun aux deux auteurs, que Laloux présente comme une clé interprétative de sa démarche. Par les romanciers retenus et par le discours d'escorte qu'elle véhicule, l'adaptation lalousienne révèle la filiation Wul-Andrevon tout en contribuant à la produire : elle s'en sert pour défendre une veine française de l'écriture de science-fiction et de l'animation de long métrage.

Wul est l'inspiration majeure revendiquée par Andrevon pour l'écriture de *Gandahar*, dont il décide d'ailleurs d'adresser le manuscrit à « Anticipation ». Si ce « parrainage de Wul[163] » manque sa cible au Fleuve noir, où le roman aurait été jugé « trop intello[164] », Andrevon n'a de cesse de le souligner tout au long de sa carrière – et la dédicace à Wul du roman jeunesse *Gandahar et l'oiseau-monde* le réaffirme en 1997[165]. Si, en 1969, la filiation wulienne n'est pas encore explicite, l'analyse qu'Andrevon consacre en 1973 aux onze romans wuliens identifie des traits emblématiques d'un *space opera* à la française qui résonnent étroitement avec les discours autographes sur *Gandahar*[166] : « l'impression visuelle » (p. 124) et la qualité picturale des décors et des paysages, dont la jungle forme le paradigme fictionnel (p. 125-126) ; la « vraisemblance ethnographique » dans la mise en scène des bestiaires, des écosystèmes naturels et des sociétés humaines (p. 128) ; les « convulsions épiques » et héroïques des récits montrant des personnages seuls en lutte contre une nature hostile (p. 125). De ce point de vue, *Gandahar* se pense bien, selon Andrevon, comme un « space-opera wulien »[167], si bien que les deux adaptations par Laloux (*La Planète sauvage* et *Gandahar*) révéleraient bien plus qu'une ressemblance entre les deux romans originels. Elles s'expliqueraient par une filiation science-fictionnelle qui relève, pour Andrevon, de la « nécessité[168] » : un appel à l'image.

---

[162] La « médiagénie » désigne l'affinité d'un projet narratif avec un média spécifique. A. Gaudreault, P. Marion, « Transécriture et médiatique narrative : l'enjeu de l'intermédialité… », art. cité.
[163] A. Schlockoff, « Entretien avec Jean-Pierre Andrevon », art. cité, p. 59.
[164] R. Comballot, « Jean-Pierre Andrevon : repères dans l'infini », art. cité, p. 130.
[165] « Pour Stefan Wul, que le jeune homme que j'étais en 1956 découvrit avec NIOURK, dont la nouvelle LE BRUIT est sans aucun doute à la base de ce roman, pour Stefan Wul donc, avec toute la gratitude que j'ai tenté ici-même de lui témoigner avec, en clin d'œil, quelques-uns de ces alexandrins qu'il aime tant ! ». J.-P. Andrevon, *Gandahar et l'oiseau-monde*, *op. cit.*, exergue, p. 5.
[166] D. Philippe, « Stefan Wul ou la grandeur de l'évidence », art. cité.
[167] A. Schlockoff, « Entretien avec Jean-Pierre Andrevon », art. cité, p. 59 et p. 60.
[168] *Ibid.*, p. 59.

Un *topos* critique et génétique se configure alors autour des deux auteurs : celui d'une science-fiction de l'image, fondée sur la puissance visuelle de l'écriture et associée à un fort pouvoir d'évasion dans les univers imaginaires. Klein le pose dès 1970 au sujet de Wul :

> La première qualité de Stefan Wul, c'est qu'il est un visionnaire. Il est capable de décrire avec un sens extraordinaire du concret des paysages étranges. Le réalisme de ses visions vient de leur cohérence. Il ne se contente pas comme tant d'autres de badigeonner de couleurs inhabituelles des panoramas somme toute banals. Il réussit à suggérer des géologies et des écologies étrangères à notre planète. […] là où le talent intervient sans nulle aide, c'est lorsqu'il s'agit de choisir l'angle de prise de vue[169].

Le lexique de la vue est récurrent, pour faire valoir un *sense of wonder* qui repose sur la fascination du spectacle visuel et des novums dépeints (au sens fort du terme). En 1973, Andrevon décrit Wul comme un « grand peintre en paysage », à l'« art souverain […] pour peindre un décor »[170]. Une vingtaine d'années plus tard, en 1996, la réédition des œuvres complètes de Wul chez Lefrancq s'ouvre sur une préface intitulée « Stefan Wul, artificier de l'imaginaire », où Genefort reprend la métaphore picturale (« une jouissance esthétique de la couleur[171] ») en citant l'auteur lui-même :

> Mais l'action n'est qu'une toile sur laquelle j'aime à étaler mes couleurs. Si celles-ci sont assez évocatrices pour faire pénétrer le lecteur dans une atmosphère, le roman est réussi[172].

En 1983, dans *Le Livre d'or de la science-fiction* consacré à Andrevon, Duvic formule une interprétation similaire de la création romanesque : « Andrevon étant un écrivain visuel, le premier stade de ce décryptage pour lui est justement d'imaginer ses réalités fictives avec le plus de précision possible. » Celles-ci porteraient la trace des pratiques multi-supports de l'écrivain, comme l'indique la métaphore intermédiatique (picturale, cinématographique et musicale) appliquée à l'écriture elle-même :

> Plus son écriture devient directe, précise, plus son rythme devient musical […] et plus sa démarche est celle d'un peintre, d'un cinéaste dosant ses lumières, déterminant le meilleur cadrage, le meilleur emplacement pour la caméra[173].

Les discours autographes eux-mêmes ont fait la théorisation nourrie de cette écriture centrée sur l'image, qui y trouverait son inspiration science-fictionnelle. Dans un entretien pour *Galaxie*, en 1971, Wul affirme que l'image est pour lui déclencheur de monde et intervient en premier dans la création : « ce qui me fait démarrer surtout, c'est la couleur,

[169] G. Klein, « Préface », *in* S. Wul, *Œuvres*, *op. cit.*, p. 12-13.
[170] D. Philippe, « Stefan Wul ou la grandeur de l'évidence », art. cité, p. 122.
[171] *Ibid.* p. 10.
[172] Wul cité dans L. Genefort, « Préface. Stefan Wul, artificier de l'imaginaire », art. cité, p. 8.
[173] P. Duvic, « Préface : la mort, le réveil », art. cité, respectivement p. 23 et p. 25.

le décor, beaucoup plus que le sujet (que je trouve en écrivant le livre)[174] ». La construction narrative serait au contraire un point d'achoppement : Wul se dit incapable de la prévoir en amont de l'écriture et construit le mythe d'un auteur qui « démarre au hasard », à partir d'une scène visuellement évocatrice[175]. L'image sur laquelle s'ouvre *L'Orphelin de Perdide* fait ici figure de parangon : un petit garçon poursuivi par son père, courant dans une « prairie mauve » sous la lumière « sanglante » du couchant[176]. Le témoignage d'Andrevon, qui se présente comme « un homme d'images[177] », est étonnamment proche des déclarations de Wul : « J'essaie de donner à ce que j'écris une couleur, une image, un aspect visuel que certains critiques bienveillants ont remarqué d'ailleurs[178]. » L'image est ici comprise dans son sens propre et non comme trope stylistique : elle renvoie tantôt à l'image artefactuelle de la peinture, du cinéma, de la bande dessinée, tantôt à l'image mentale. Elle associe Wul et Andrevon par un double paradigme intermédiatique : en amont de l'œuvre, dans l'acte de création, s'impose l'idée d'une écriture qui voudrait mettre en mots des images mentales, donc les traduire transsémiotiquement ; en aval de l'œuvre, dans l'acte d'adaptation, cet imaginaire génétique nourrit l'idée que les romans wuliens et *Gandahar* feraient naturellement *appel à l'écran*. Le numéro spécial de *Métal hurlant* consacré aux *Maîtres du temps* (1982) l'explicite en écrivant que « la profusion d'indications concernant les décors, les couleurs, les paysages, la végétation, le bestiaire fantastique » dans *L'Orphelin de Perdide* constitue « une vraie mine pour un réalisateur de dessins animés[179] ».

L'image sert donc ici à définir une science-fiction littéraire dont la qualité stylistique et le plaisir de lecture résident dans la puissance de suggestion visuelle du monde. L'argumentation andrevonienne dévie de sa fonction descriptive pour viser son but normatif. Il s'agit, à travers Wul et Andrevon, ou plutôt Wul relu par Andrevon, de défendre contre la *New Wave* et contre la science-fiction (trop) militante une écriture qui trouve dans la fertilité de ses images la garantie de sa capacité à l'imaginaire :

> Il est bien sûr ici que Stefan Wul ne ressemble à personne. Notre SF nationale nage le plus souvent dans le métaphorique, la satire, la politique, la poésie… quand elle ne s'y noie pas. C'est une SF introvertie, intellectualisée. Il lui manque le plus souvent du vent dans les voiles

[174] F. Truchaud, « Rencontre avec Stefan Wul », art. cité, p. 140-141.
[175] « Interview de Stefan Wul (2004) » [bonus du DVD, Opening, 2004], R. Laloux, *Les Maîtres du temps*, *op. cit.*, à partir de 12:22. Tout l'entretien est éclairant pour cette conception visuelle wulienne de l'écriture de science-fiction.
[176] S. Wul, *L'Orphelin de Perdide*, *op. cit.*, p. 11 et 12.
[177] R. Comballot, « Jean-Pierre Andrevon : repères dans l'infini », art. cité, p. 143.
[178] « Rencontre avec Jean-Pierre Andrevon / Science-fiction », conférence tenue lors des *Intergalactiques. Festival de science-fiction de Lyon*, 2e édition, 25-31 octobre 2013. Visionnable sur *YouTube* [en ligne], mis en ligne par AOA Production, le 29 juillet 2014, URL : https://www.youtube.com/watch?v=qKi4KiZPvJE (30/04/2018).
[179] Caret, Rivoire, « *Les Maîtres du temps* », *Métal hurlant*, n° 73, mars 1982, p. 58-65, p. 59.

> et de la boue aux semelles. Wul, lui, est un écrivain physique. Il ne veut pas démontrer mais nous faire ressentir – nous faire vivre[180].

L'opposition est doublement marquée, du point de vue du style et de l'élaboration xéno-encyclopédique. Andrevon érige l'image wulienne en modèle d'écriture. Il loue un style « direct, discret », simple et immédiat, capable de rendre « simplement » et « fortement » la richesse des mondes inventés, tissant les notations sensorielles au sein de l'action, suggérant plutôt que *montrant* par des descriptions appuyées, et parvenant ainsi à l'« évidence » du récit par celle de la forme : « Wul est notre dernier conteur. Comme il sait parler, sa parole est évidence. C'est ce qui fait sa grandeur »[181]. L'analyse d'Andrevon s'éclaire de la mise en regard avec ses propos sur l'illisibilité des textes de la *New Wave*, ou avec ceux de Bozzetto, en 1977, sur une « SF autochtone » qui s'en inspire :

> L'impact délirant de certaines trouvailles, leur pathos onirique, poétique, s'ensable dans les ornières d'une prose trop travaillée, qui loin de les donner à voir, les ensevelit. […] ces œuvres caricaturent les défauts de la prose française de mainstream : trop discoureuse, trop maîtrisée […]. Je hasarderai que ces textes « culturels-français » sont des œuvres à l'imagination introvertie, des songes de solipsistes, où l'on retrouve cette ombre lamartinienne, ou ces décors naturalistes à peine décalés pour produire un effet de futur. […] Pourquoi cette leucémie de l'imaginaire, cette retenue dans le traitement[182] ?

Et de louer, à l'inverse, une prose américaine qui sait s'effacer pour montrer (« le show contre le discours »). De ce point de vue, le panégyrique d'un Wul fait figure de manifeste poétique. Avec ce qu'Andrevon appelle une « économie de vocabulaire qui frise la provocation[183] », l'auteur d'*Oms en série* peut fournir le modèle d'un style quasi *invisible*, le mieux apte alors à faire surgir la *vision* de l'univers imaginaire par le travail des ambiances et des atmosphères.

Cette prise de position sur le style est nécessairement liée à l'effet science-fictionnel, comme nous y reviendrons en deuxième partie. Contre l'aridité xéno-encyclopédique des politiques-fictions militantes qui redoublent le réel pour le dénoncer mais ne parviennent plus à *faire monde*, ou simplement par contraste avec la tendance intellectuelle qu'Andrevon repère chez Barjavel, Carsac, ou Klein, l'image wulienne, nourrie des codes du *space opera*, est un tremplin approprié pour l'imaginaire de science-fiction. Par elle, l'engagement dans l'univers passe par la projection sensible avant d'engager la réflexion

[180] D. Philippe, « Stefan Wul ou la grandeur de l'évidence », art. cité, p. 129-130.
[181] *Ibid.*, p. 130.
[182] Roger Bozzetto, « Malaises et renouveaux : de l'expérience des limites aux limites de l'expérience », *Fiction*, n° 284, octobre 1977, p. 143-155, p. 145-146.
[183] D. Philippe, « Stefan Wul ou la grandeur de l'évidence », art. cité, p. 121.

intellectuelle ; l'émerveillement et le dépaysement président au dévoilement critique. L'affirmation est récurrente chez Wul :

> Répétons que j'aime mieux faire rêver que faire cogiter mais s'il m'arrive de titiller malgré moi l'intellect de quelques lecteurs, je n'y vois aucun inconvénient même si leur réflexion n'est qu'un inattendu sous-produit du rêve qui leur est offert[184].

De même, l'hybridation générique reconnue par Andrevon à *Gandahar* (*space opera* et *heroic fantasy*) fait prévaloir l'immédiateté du *sense of wonder* sur la complexité du *sense of reading*[185], la fascination quasi sensorielle pour le monde imaginaire sur le plaisir du déchiffrement cognitif de la xéno-encyclopédie. Genefort met d'ailleurs en avant la dimension merveilleuse, et par là enfantine, de la science-fiction wulienne :

> L'inspiration de Wul diffère radicalement des rares traductions anglo-saxonnes chères à Boris Vian et Raymond Queneau, ces histoires de robots froides dans leur rigueur conceptuelle. Quelle différence avec l'arrivée du héros sur un sol lunaire à consistance de gruyère, qui semble tout droit sortie d'un rêve d'enfant[186] !

Wul lui-même considère la science-fiction comme un « prétexte à fantastique », un « prétexte à dépaysement » où l'aspect futuriste s'avère secondaire, et où la science fonctionne comme un « trompe-l'œil »[187]. Ces déclarations sont à prendre avec précaution, quand on sait l'usage narratif averti que Wul fait des structures conceptuelles du genre, notamment celles relatives à la temporalité : il y a des paradoxes temporels dans *L'Orphelin de Perdide* et *Gandahar* et le différentiel de vitesse d'évolution entre draags et oms est crucial dans le récit d'*Oms en série*. Malgré ce qu'en dit Wul[188], la mise en scène des technologies futuristes reste importante dans ses romans – ainsi de la communication transtemporelle par le micro dans *L'Orphelin de Perdide*. Toutefois, le discours critique s'est cristallisé plus vivement autour d'une science-fiction wulienne du merveilleux, du rêve et de l'enfance. Les relectures du classique *Gandahar*, lors de la relance transfictionnelle de 1997, évoquent aussi « une féérie mécanisée dont la SF ne saurait se passer[189] ». C'est ce positionnement générique qui est conforté par le geste adaptatif de Laloux : l'image iconique (et non l'image linguistique) devient la ligne de défense

[184] R. Comballot, « Stefan Wul. Souvenirs d'une vie et parcours d'une œuvre », art. cité, p. 104.
[185] R. Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo*, *op. cit.*, p. 225 : selon ses termes, le *sense of wonder* renvoie au plaisir de la *découverte* d'un monde fictif que le contenu du texte pose comme autonome et préexistant, tandis que le *sense of reading* repose sur le plaisir d'une *construction* du monde à partir de dispositifs textuels envisagés comme un ensemble de signes à déchiffrer par le jeu de la lecture science-fictionnelle abductive.
[186] L. Genefort, « Préface. Stefan Wul, artificier de l'imaginaire », art. cité, p. 7.
[187] F. Truchaud, « Rencontre avec Stefan Wul », art. cité, p. 149 et p. 142.
[188] Par exemple, à propos de la science : « Je suis bien obligé d'en parler. D'ailleurs, ça fait partie du décor. Je mets de la science exactement comme je mets du sel dans la soupe, je saupoudre un peu avec de petites idées scientifiques, sans aucune prétention, grands Dieux ! ». *Ibid.*, p. 145.
[189] « Gandahar fait son come-back », art. cité, p. 21

conjointe d'une animation et d'une science-fiction qui fonderaient leur puissance politique sur une même aptitude à l'imaginaire et au rêve et qui paraissent alors, pour un réalisateur comme Laloux, devoir s'allier à l'écran.

1.4. Science-fiction, animation, imaginaire : l'adaptation comme résistance nationale

Andrevon explique en 1988 à propos de la genèse du film *Gandahar* : « [Laloux] cherchait à l'époque un autre space opera *[sic]* pour monter une opération similaire [aux *Maîtres du Temps*]... Wul-Andrevon, tu vois, il n'y a pas de hasard, mais, sinon une nécessité, au moins une continuité[190] ». Cette continuité, c'est celle dont on vient de parler, qui s'invente au tournant des années 1970 entre deux figures d'auteurs érigées en porte-drapeaux de la science-fiction nationale par leur manière de mettre le style au service du récit et du monde. Le discours de Laloux articule plus fermement cette filiation en expliquant que Wul, à l'époque, représentait « le modèle français de l'auteur de sf *[sic]*, au même titre que Gérard Klein ou Philippe Curval » et présentait l'avantage (pour l'adaptation en dessin animé) d'être un « auteur très visuel » dans l'invention des faunes et des flores de ses mondes[191]. Si les questions de droits d'auteur entrent également en jeu, Laloux dit partager une communauté d'« esprit » avec les auteurs français, même s'il rejette l'accusation de nationalisme[192]. L'identification stratégique d'une lignée Wul-Andrevon alimente la ligne de défense du réalisateur. Ses longs métrages ont voulu faire reconnaître ensemble deux marginaux culturels souffrant d'un rapport de force défavorable face aux productions importées américaines et d'un handicap culturel lié l'assimilation du discours social entre infantilisation du public, du support et du genre. L'entreprise, alors, ne va pas de soi, comme l'écrit Riche dans *Fiction* en 1977 : « René Lalous *[sic]* a de nombreux projets en préparation célébrant les noces d'un genre et d'un support qui se sont trop longtemps ignorés : la science-fiction et le dessin animé[193] ».

De ce point de vue, le cinéma d'animation connaît avec la Nouvelle vague des années 1960 dont on parlera une légitimation progressive, semblable à la « révolution culturelle »

[190] A. Schlockoff, « Entretien avec Jean-Pierre Andrevon », art. cité, p. 59.
[191] F. Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, *op. cit.*, p. 49.
[192] *Ibid.*, p. 50.
[193] Daniel Riche, « Entretien avec René Laloux, réalisateur de *La Planète sauvage* », *Fiction*, n° 281, juin 1977, p. 175-181, p. 175. Et Laloux souligne plus récemment que le mélange de l'animation et de la science-fiction était « risqué » à l'époque, avant la popularisation des animés japonais. F. Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, *op. cit*., p. 50.

qui fait entrer la bande dessinée dans « l'âge adulte », comme l'écrit Groensteen[194] – avec l'influence de Goscinny et Charlier à *Pilote* dès 1963, puis une série de revues liées (*Charlie Hebdo* qui prend la suite de *Hara-Kiri* en 1970 ; *L'Écho des savanes*, 1972 ; *Fluide glacial*, 1975), et le rôle de Losfeld pour l'édition d'albums. La bande dessinée *de science-fiction* développe de premières innovations dans *Pilote* (Christin et Mézières, *Valérian*, dès 1967 ; Druillet, *Lone Sloane*, à partir de 1970 ; « La Déviation », signé Mœbius, en 1973) puis, à la suite d'un conflit générationnel à la tête de la revue, s'engage dans une mue plus radicale : en 1975, Druillet, Dionnet, Mœbius et Farkas (renommés « Les Humanoïdes associés ») créent *Métal hurlant*. Le magazine « réservé aux adultes[195] » ambitionne de libérer le média en tirant profit de « l'élan encore vital » en France de l'esprit contre-culturel des revues alternatives américaines[196] (il publie ainsi des bandes dessinées de Corben, dessinateur majeur de l'*heroic fantasy* pour adultes[197]), au moment même où disparaît ce qui en est le premier passeur en France, le magazine *Actuel*. *Métal hurlant* investit le créneau spécifique de la science-fiction, avant d'infléchir dès 1978 sa ligne éditoriale vers la culture rock, pour renouveler les codes plastiques, graphiques et narratifs de la bande dessinée – on y reviendra[198]. Dans ce contexte, le geste intermédiatique de Laloux vaut quête de légitimation croisée, pour la science-fiction et pour l'animation. Il se fonde sur une résistance nationale, aussi bien par le choix des auteurs adaptés comme on l'a vu, que par le choix des dessinateurs (Mœbius et Caza), que Laloux rattache à une « école française » de la bande dessinée louée pour la richesse de son graphisme[199]. Laloux souligne des affinités intermédiatiques multiples qui organisent son programme médiatique et politique : affinités entre l'écriture visuelle d'un Wul et d'un Andrevon et le système sémiotique de l'animation ; affinités entre la distanciation cognitive fondée sur l'étrangeté du novum et le rapport décalé que le *dessin* d'animation engagerait par rapport au réel ; partage enfin d'un même geste de déconstruction critique fondé sur l'ouverture au rêve.

En 1982, un critique écrit à propos de *La Planète sauvage* et des *Maîtres du temps* que Laloux semble « chercher dans le monde de Wul cette part de rêve et de poésie, de mystère

[194] Voir Thierry Groensteen, *La Bande dessinée. Son histoire, ses maîtres*, Skira Flammarion/La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 2009, chap. 5 : « L'âge adulte ».
[195] L'expression est utilisée d'abord par *L'Écho des savanes*, créé en 1972 par Mandryka, Bretécher et Gotlib, puis reprise en couverture de *Métal hurlant* dès son premier numéro en janvier 1975.
[196] Nicolas Labarre, Heavy Metal, *l'autre* Métal hurlant, Presses universitaires de Bordeaux, coll. « SF Incognita », 2017, p. 14.
[197] J.-P. Gabilliet, « *Actuel*, 1970-1975 : passeur transatlantique de l'underground américain et de la bande dessinée pour adultes », art. cité, p. 85-86.
[198] *Infra*, chapitre 2, 1.2. « Concurrences contre-culturelles : *Métal hurlant* et la science-fiction politique française ».
[199] D. Riche, « Entretien avec René Laloux, réalisateur de *La Planète sauvage* », art. cité, p. 177. À cette époque, Laloux évoque son nouveau partenariat avec Caza pour le projet d'adaptation de *Gandahar*, et affirme aussi qu'il aimerait travailler avec Mœbius.

et de fantastique qui convient si bien à un travail d'animation[200] ». Le goût affirmé du réalisateur pour la science-fiction[201] est en effet justifié par l'idée d'une inclination du genre vers le média. Selon lui, la science-fiction comme l'animation produisent un rapport décalé au réel, par le détour qu'introduisent leurs univers alternatifs, potentiellement subversifs par leur qualité imaginaire elle-même. Pour la science-fiction, cet « imaginaire » désigne les procédés de construction xéno-encyclopédique à partir d'un récit diffusant des novums. Pour l'animation, il renvoie à la nature de l'image dessinée, signe iconique (motivé par ressemblance avec le référent) mais non indiciel (motivé par contiguïté avec le référent) – ce qui la distingue de l'image photographique, qui a fondé sur sa nature indicielle sa prétention à un « réalisme ontologique » (Bazin), autrement dit à une vérité de la *trace* sémiotique[202]. Pour Laloux, le projet science-fictionnel (l'invention d'univers alternatifs) s'accorde alors au mieux avec l'image mouvante du dessin animé, par contraste avec l'image en prise de vue réelle où « tout l'aspect fantastique [serait] justifié par la présence d'acteurs en chair et en os facilitant l'identification du spectateur[203] ». Nous discuterons les effets science-fictionnels de cette discrimination sémiotique dans le chapitre 5 sur le novum visuel. Notons pour l'instant que Laloux en propose une théorisation personnelle : pour lui, l'animation est « le vrai cinéma[204] », car l'écart sémiotique plus grand entre le signe et son référent fait d'elle un « moyen d'expression plus sophistiqué et plus créatif que le cinéma en prises de vues réelles », qui requiert un engagement plus inventif de l'imagination du public[205]. Laloux prend ici le contrepied des préjugés selon lesquels le dessin animé serait une forme culturelle secondaire car facile, *immédiate* d'accès. Klein creuse l'idée dans sa préface au livre-hommage de Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, paru en 2004 :

> Peut-être […] qu'il y a dans le dessin animé, dans le trait évidemment mais aussi dans les scénarios, quelque chose de l'écrit. La stylisation du dessin animé introduit quelque chose de l'abstraction propre à l'écriture, au lieu de quoi le cinéma ordinaire me donne toujours l'impression d'ouvrir une vulgaire lucarne sur une réalité truquée[206].

[200] Bernard Nave, « Les maîtres du Temps », *Jeune Cinéma*, n° 143, juin 1982, p. 35-37, p. 36.
[201] D. Riche, « Entretien avec René Laloux, réalisateur de *La Planète sauvage* », art. cité, p. 177.
[202] André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Éditions du Cerf, coll. « Septième art », 4 vol., 1958-1962.
[203] F. Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, *op. cit.*, p. 50.
[204] F. Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, *op. cit.*, p. 148.
[205] René Laloux, *Ces dessins qui bougent. 1892-1992. Cent ans de cinéma d'animation*, Dreamland éditeur, coll. « Image par image », 1996, p. 145. Désormais *Ces dessins qui bougent*.
[206] Gérard Klein, préface à F. Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, *op. cit.*, p. 10. Idée que l'on retrouve aussi chez Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation*, Armand Colin, coll. « Cinéma/arts visuels », 2011, p. 5 : « Du fait de la représentation subjective de la réalité qu'elle impose, l'animation est clairement la forme cinématographique la plus proche de l'imaginaire » et implique une « conception éloignée du réalisme ontologique de l'image photographique cher à Bazin ».

Cette forme d'« imaginaire ontologique » propre aux « dessins qui bougent », comme il les appelle, motive l'argument lalousien selon lequel l'animation est le média filmique le plus approprié aux ambitions critiques du long métrage de science-fiction. Par sa nature sémiotique même, elle engagerait une expérimentation subjective du réel, l'exploration de ses possibles et donc potentiellement sa déconstruction politique – ce qui rejoint la conception de Murzilli sur les « mondes possibles » fictionnels, « non pas dans le sens d'une expérimentation d'un monde possible, mais de la possibilisation de notre expérience réelle[207] ».

Cette théorie de l'imaginaire fait converger les visées distanciatrices et critiques de la science-fiction et de l'animation. Pour cette dernière, Laloux prône ainsi :

> une troisième voie, proche de l'esprit de science-fiction et sans doute la plus ambitieuse, [qui] consiste à imaginer un monde totalement différent du nôtre, tout en restant cohérent quant aux êtres qui l'habitent, à la faune et à la flore qui les entourent et à leur système de gouvernement[208].

Le réalisateur retrouve ici les théories de Suvin sur la science-fiction comme outil de déconstruction des rapports de domination réels, comme nous le verrons[209]. Ce n'est pas tant le contenu des fictions que l'imaginaire, envisagé comme activité cognitive de décentrement-recentrement impliquée dans la construction de monde, qui garantirait l'engagement idéologique, comme le dit aussi Andrevon. Le rêve, pour Laloux, est subversif, et fait converger l'image, l'imaginaire, et le politique. Parce qu'elles réalisent par excellence cette aptitude au rêve, la science-fiction et l'animation seraient amenées à se féconder l'une l'autre et à réaliser le geste contre-culturel et la lutte révolutionnaire, comme le montre l'entretien réalisé avec Riche en 1977 :

> DANIEL RICHE : « Qu'est-ce que ça représente, la science-fiction, pour vous ?
> RENE LALOUX : La fuite. C'est très important, la fuite. […] la fuite dans l'imaginaire, c'est la seule façon de se libérer des monstres engendrés par l'inconscient collectif, par l'inconscient de la tribu, l'inconscient du groupe. Si, en tant qu'individu, on veut survivre, il est évident qu'on doit se battre contre l'inconscient du groupe et l'on ne peut se battre qu'en s'enfuyant dans la création ou l'imaginaire. Ce n'est pas une attitude réactionnaire, c'est une attitude révolutionnaire, dynamique, créative[210].

Tout le cinéma de Laloux témoigne de ce désir d'*ailleurs* d'un « révolté » : non pas pour s'évader hors du réel mais pour rêver des mondes futurs et ainsi « refaire le monde »[211].

---

[207] Nancy Murzilli, « De l'usage des mondes possibles en théorie de la fiction », *Klēsis. Revue philosophique*, 2012, n° 24, p. 326-351, p. 343. Consultable [en ligne], URL : http://www.revue-klesis.org/pdf/Klesis-Lewis-13-Murzilli.pdf (07/12/2017).
[208] R. Laloux, *Ces dessins qui bougent*, *op. cit.*, p. 135.
[209] *Infra*, chapitre 4, 1.1. « Relire Suvin ».
[210] D. Riche, « Entretien avec René Laloux, réalisateur de *La Planète sauvage* », art. cité, p. 175-181.
[211] Laloux dans « De *L'Orphelin de Perdide* aux *Maîtres du temps* » [bonus du DVD], art. cité, 14:02.

De fait, la critique cinématographique y a vu l'arrachement réussi du film d'animation au propos naïf et moralisateur, dans des termes qui rappellent les mises en garde d'Andrevon pour l'écriture de science-fiction :

> C'est comme si, d'un coup, le dessin animé de science-fiction avait vieilli dans le meilleur sens du terme, c'est-à-dire s'était accordé une maturité, une ironie, ne se croyait plus obligé de délivrer trop directement des messages, s'entêtait davantage à ouvrir le champ le plus vaste à l'imaginaire qu'à asséner des leçons de morale[212].

Porteurs d'une « urgence de futur[213] » tournée vers le présent, les films de Laloux valorisent l'enfance non comme une classe d'âge ciblée à laquelle adresser des produits spécifiques mais comme une disponibilité psychique vis-à-vis de l'imaginaire. Laloux veut exploiter le média dans le sens de sa maturité pour « s'adresse[r] à tous les publics[214] » (ce qu'il parvient à faire, selon la critique) et « intéresser […] le public des adultes[215] » en sollicitant leur aptitude (enfantine) à l'émerveillement :

> [Dans le film d'animation] [t]out est plus « suggéré », moins « montré ». La participation du spectateur est par conséquent plus grande, plus active. C'est peut-être pour cette raison que les enfants, dont le potentiel d'imaginaire n'est pas encore détérioré (comme celui des adultes) adorent les dessins animés[216].

Doté d'un « extraordinaire appétit d'imaginaire[217] », le jeune enfant fait figure de spectateur modèle mais Laloux élabore plus largement une conception néo-rousseauiste de l'enfance : « retrouvée à volonté », pour reprendre Baudelaire[218], celle-ci prémunirait contre la perte d'imaginaire, donc contre l'appauvrissement fictionnel et critique.

2. Manifeste pour l'animation et minoration médiatique

La défense intermédiatique d'une veine nationale de l'écriture de science-fiction, par la filiation entre Wul et Andrevon, s'arrime logiquement à toute la rhétorique déployée par Laloux pour imposer le long métrage d'animation français. Polarisé par les oppositions politiques, économiques, techniques, esthétiques et culturelles, son manifeste mêle la dénonciation des contre-modèles industriels américains, la construction de rapports ambigus avec l'animation des pays de l'Est et l'appartenance revendiquée à une « Nouvelle

[212] Mireille Amiel, *Cinéma 82*, n° 80, avril 1982.
[213] René Laloux, *Au secours !... je suis né*, Nuits rouges, coll. « Chemins de Traverse », 2001, p. 9.
[214] Propos de Laloux, dans « Biofilmographie des auteurs », *L'Avant-scène. Cinéma*, *op. cit.*, p. 7-10, p. 8.
[215] R. Laloux, *Ces dessins qui bougent*, *op. cit.*, p. 145.
[216] *Ibid.*, p. 16.
[217] F. Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, *op. cit.*, p. 100.
[218] Charles Baudelaire, *Le Peintre de la vie moderne*, Paris, Éditions Mille et une nuits, 2010 [1863], p. 20.

vague » contre-culturelle du média. Cette stratégie de légitimation doit néanmoins composer avec le déclassement progressif de la posture de résistance culturelle de Laloux, sous l'effet des évolutions multiples qui affectent le dessin animé pendant les quinze années séparant *La Planète sauvage* de *Gandahar* (1973-1988).

2.1. Contre-modèle : l'animation industrielle cross-média

2.1.1. Disney, le grand méchant loup

Pour bon nombre des cinéastes européens de l'après-guerre, et pour Laloux avec évidence, le succès mondial des productions de la Walt Disney Company, fondée en 1923 et devenue leader de l'animation mondiale à la fin des années 1930, incarne un modèle radicalement répulsif : une industrie de masse qui symbolise la domination capitaliste et l'impérialisme culturel américain. Pour Laloux, l'oppression est non seulement économique, financière et technique, mais aussi esthétique, narrative et culturelle, par les normes formelles que Disney a imposées en standards internationaux des dessins animés. Empreinte des thèses marxistes de l'École de Francfort, la résistance de Laloux s'écrit d'abord par son refus de cette industrie-là. Elle résonne avec un « antiaméricanisme politique et culturel » plus général, exprimé envers les productions importées dès 1945, illustré ensuite par des politiques publiques de défense de la spécificité culturelle française dans un contexte de massification et de mondialisation de la culture[219] et renforcé dans les années 1960, au moment où Laloux vient à la réalisation avec ses premiers courts métrages (*Les Dents du singe* en 1960, *Les Temps morts* en 1964, *Les Escargots* en 1965)[220]. Si les mouvements contre-culturels et libertaires nés aux États-Unis (*peace and love*, culture hippie, psychédélisme) pénètrent tardivement en France, des revendications se font assez tôt entendre en ce sens dans la bande dessinée et dans l'animation françaises, comme le soulignent Goetschel et Loyer :

> La spécificité médiatique française existe donc. Dans des domaines considérés comme mineurs mais qui accèdent, durant la période, à une certaine reconnaissance intellectuelle, une touche particulière et une certaine volonté d'indépendance entretiennent l'idée que, ici aussi, une résistance à l'américanisation s'organise[221].

[219] Pascale Goetschel, Emmanuelle Loyer, *Histoire culturelle et intellectuelle de la France au XX^e siècle*, Armand Colin, coll. « Cursus », 1994, p. 115 et p. 145-151.
[220] René Laloux, *Les Dents du singe*, France, Les Films Paul Grimault, 1960, 11 min. ; *Les Temps morts*, France, Samy Halfon como films, 1964, 10 min ; *Les Escargots*, France, Sofac, 1965, 10 min.
[221] P. Goetschel, E. Loyer, *Histoire culturelle et intellectuelle de la France au XX^e siècle*, *op. cit.*, p. 150.

Cette déclaration d'indépendance devient chez Laloux, en 2001, une révolte résignée, comme le montrent ses aphorismes empreints d'humour noir, rassemblés dans le livre-témoignage *Au secours !... je suis né*. La dénonciation de l'hégémonie disneyenne persistante s'y exprime à la manière du *Dictionnaire des idées reçues* flaubertien, dans une série d'entrées intitulées « Lois du marché », dont l'une propose cette définition : « dictature des multinationales comme Disney et son impérialisme culturel (exemple tout à fait fortuit quand on me connaît)[222] ». L'ironie auto-réflexive n'évince pas une vision profondément dysphorique, que le discours du réalisateur métaphorise dès 1982 en convoquant un imaginaire science-fictionnel reconnaissable (le méchant robot, l'homme zombifié) pour symboliser la défaite de l'humanité créative face à la technique déshumanisante :

> Ce sont des films faits par un homme congelé, par un zombie mort depuis longtemps. C'est une usine qui fonctionne toute seule avec des robots. Les hommes ont disparu de la planète Disney, il ne reste que des robots qui fonctionnent et qui font des films, toujours sur la même image enregistrée. Disney est mort[223]…

L'élaboration axiologique se fonde ici sur une mise en scène de la technique comme *industrie* et dote ce signifiant absent de toutes les connotations négatives du texte. C'est ce qui aiguillonne la condamnation morale et esthétique d'un Laloux et qui sert à promouvoir, dans les discours des défenseurs de l'animation française (Martin, Boschet ou Barbin[224]), un *autre* modèle et un autre *récit* historique, national et résistant, du média. La réussite de l'animation de Disney peut s'expliquer par l'association entre des innovations techniques (l'invention du dessin animé sonore, en 1928 avec *Steambot Willie*, puis le premier long métrage en couleur avec *Blanche-Neige et les sept nains* en 1937), une industrialisation de la production (travail à la chaîne dans de très grandes équipes regroupées en studios) et le développement d'un modèle de rentabilité fondée sur le *merchandising*. Selon Génin, c'est cette convergence de facteurs qui fait passer le dessin animé aux États-Unis du stade du « bricolage » à celui d'industrie culturelle de masse[225]. Or, l'animation européenne échoue à réaliser cette montée en charge industrielle, impulsée dans les années 1950 par une intégration croissante au marché de l'audiovisuel. En 1989, dans son article « Crise du dessin animé européen : mutation ou déclin ? », Levasseur, chercheur à la Direction de

[222] R. Laloux, *Au secours !... je suis né*, *op. cit.*, p. 80.
[223] Phil Casoar, Jean-Pierre Jeunet, André Igwal, *Les Maîtres du temps. Le livre du film !*, Les Humanoïdes associés, 1982, p. 61-62.
[224] Olivier Cotte, *100 ans de cinéma d'animation. La fabuleuse aventure du film d'animation à travers le monde*, Dunod, 2015, p. 184. Désormais *100 ans de cinéma d'animation*.
[225] Bernard Génin, *Le Cinéma d'animation. Dessin animé, marionnettes, images de synthèse*, Cahiers du cinéma, SCÉRÉN-CNDP, coll. « Les petits Cahiers », 2003, p. 9.

recherche de l'Institut National d'Audiovisuel, s'appuie sur les conclusions d'une étude de 1987 commandée par le Centre National de la Cinématographie : il analyse l'hégémonie acquise par le modèle disneyen comme le résultat de l'« exploitation multimédias et multiproduits d'une image de marque à partir d'un produit de prestige : le long métrage », rentabilisé par la vente massive de produits dérivés (courts métrages, jouets, affiches, figurines, etc.)[226]. Cette stratégie cross-média de promotion couplée relève des pratiques de déclinaisons sérielles traditionnelles des franchises, fondées sur une redondance diégétique des produits pour un effet de « convergence culturelle »[227]. Elle assure la suprématie et la popularité de Disney dès la fin des années 1930 et permet de financer (donc de rentabiliser) des longs métrages techniquement complexes et coûteux à produire, et ce malgré des graphismes et des récits de moins en moins innovants dans la deuxième moitié du XX^e^ siècle[228]. Dans le petit milieu de l'animation française en recherche de reconnaissance que Laloux représente dans les années 1960-1970, la dénonciation idéologique de ce schéma productif, fondé sur intermédialité jugée industrielle à l'excès, croise la critique de l'appauvrissement narratif, de la moralisation naïve et consensuelle, et de la standardisation du style disneyen rond et « mièvre[229] » – tout ce qu'incarnent, selon le mot d'un critique de l'époque, des « disnyaiseries[230] » infantilisantes qui, pour Laloux, empêchent la légitimation symbolique et les innovations formelles du média.

La position du réalisateur français s'inscrit dans une longue lignée de contestations exprimées à l'encontre du projet de Disney dès l'après-guerre. La grève qui touche les studios de Burbank en 1941 en est un prélude majeur. Soucieux de développer un style visuel différent de la ligne esthétique dominante, certains animateurs font dissidence et créent en 1945 un studio concurrent, la UPA (United Productions of America), qui prône la rupture avec l'académisme, le naturalisme et le psychologisme de Disney. Ils veulent intégrer à leurs recherches graphiques les ressources de la peinture et de l'art moderne (Picasso, Dufy, Matisse), expérimenter la *limited animation*[231] et inventer des personnages

[226] Lionel Levasseur, « Crise du dessin animé européen : mutation ou déclin ? », *CinémAction*, n° 51 : « Le cinéma d'animation », 1989, p. 202-210, p. 203. L'étude de 1987 mentionné dans le début de l'article a été menée en collaboration par Lionel Levasseur, Sophie Brunet (INA) et le BIPE pour le CNC.
[227] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 346.
[228] Sébastien Roffat le montre pour *Blanche-Neige et les sept nains* (1937) : « vu le coût de production exorbitant (1,5 million de dollars) [...], les studios Disney misent également sur les produits dérivés pour rentabiliser au maximum le film, faisant des spectateurs, des consommateurs. Le marketing est déjà partie intégrante du processus de création des films. » Voir Sébastien Roffat, « *Blanche-Neige et les sept nains* (1937) des studios Disney est-il le premier film transmédiatique ? », *in* Bruno Cailler, Sébastien Denis, Jacques Sapiega (dir.), *Histoire du transmédia. Genèse du récit audiovisuel éclaté*, L'Harmattan, coll. « Les cahiers de Champs visuels », n° 10-11, 2014, p. 87-110, p. 92.
[229] R. Laloux, *Ces dessins qui bougent*, *op. cit.*, p. 35.
[230] B. Nave, « Les maîtres du Temps », art. cité, p. 37.
[231] Voir Thomas Lamarre, *The Anime Machine*, University of Minnesota Press, 2009, p. 64. La « *full animation* » renvoie à l'origine au « nombre de dessins utilisés pour animer le mouvement des personnages », calqué par équivalence sur le

et des récits plus complexes que ceux des contes de fées et des histoires anthropomorphiques[232]. Ces innovations influencent fortement les réalisateurs européens des années 1950 et 1960[233]. Au tournant des années 1970, cette remise en cause de Disney éclate dans le succès rencontré par deux longs métrages atypiques, *The Yellow Submarine* (1969) et *Fritz the Cat* (1972), dont nous reparlerons, tandis qu'en 1975, la traduction anglaise du très critique essai chilien *How to Read Donald Duck. Imperialist Ideology in the Disney Comic*[234] en signe la formulation la plus explicite.

Chez Laloux, cette représentation de l'animation disneyenne est rhétoriquement mise à profit pour construire une opposition durcie entre le grand méchant loup Disney, hyper-industrialisé, doté de budgets colossaux et d'une diffusion mondiale, et une animation plus artisanale, à petits moyens, bénéficiant d'un marché beaucoup plus maigre mais légitimée par cette domination structurelle comme une production exigeante, indépendante et de qualité supérieure. La dichotomie révèle ses présupposés idéologiques et se gauchit en affrontement de valeurs, avec pour autre modèle répulsif utile celui des séries d'animation.

2.1.2. Anti-séries télévisées

Au moment où Laloux rencontre un succès critique et public indéniable (1973), il se trouve paradoxalement en décalage complet avec deux tendances de fond du développement international de l'animation : l'importance prise par le format sériel, en particulier à la télévision, et le réservoir fictionnel que représentent les séries de bandes dessinées francophones, de plus en plus adaptées à l'écran.

La dénonciation lalousienne de l'industrialisation du média cible avec ardeur ce développement des séries d'animation télévisées, importées des États-Unis, dans les années 1950. S'impose alors une production américaine spécifiquement conçue et réalisée pour le petit écran, par contraste avec la diffusion télévisée que connaissent aussi des *cartoons* comme ceux de la Metro-Goldwyn-Mayer (*Tom et Jerry* à partir de 1940 ou *Droopy*, créé par Tex Avery, à partir de 1943) originellement produits pour le cinéma. Les séries

nombre d'images projetées par seconde dans un film en prise de vue réelle (vingt-quatre). Or, le média de l'animation peut animer des personnages dessinés avec un nombre réduit d'images (très souvent douze images par secondes), ce qu'on a appelé la *limited animation*. Bien sûr, ces choix sont variables au sein d'une œuvre car ils dépendent du type de mouvement. Disney a forgé les normes de la *full animation* avec, selon Lamarre, en moyenne dix-huit images par seconde. Si la *limited animation* permet surtout de produire un nombre moins important de dessins et donc de limiter les coûts de fabrication, elle modifie aussi le rendu esthétique du dessin animé – la distinction entre *full* et *limited animation* ayant été simplifiée à tort, selon Lamarre, comme l'opposition entre le mouvement et l'immobilisme (« stasis »), p. 184 *sqq*.

[232] O. Cotte, *100 ans de cinéma d'animation*, *op. cit.*, chap. 7 : « L'UPA : une révolution esthétique », p. 89-94.

[233] Notamment la future École de Zagreb. *Ibid.*, p. 91-92.

[234] Ariel Dorfman, Armand Mattelart, *How to Read Donald Duck. Imperialist Ideology in the Disney Comic*, International General, traduit de l'espagnol (Chili) par David Kunzle, 1975 [1971].

d'animation deviennent un investissement particulièrement rentable avec l'équipement croissant des ménages en postes de télévision, le développement des infrastructures audiovisuelles et une progressive démocratisation de la télévision. Pour Laloux, c'est Hanna-Barbera qui incarne cette conversion commerciale de l'animation à la télévision. La série *Huckleberry Hound*, diffusée dès 1958, remporte un succès massif auprès de millions d'Américains, connaît une large diffusion à l'étranger et est même consacrée par un Emmy Award en 1960. Le studio impose dès cette date « le modèle de la série télévisée », devient le numéro un du secteur, pour une domination qui persiste encore au milieu des années 1980[235]. En France, au moment où Laloux vient à la réalisation, la consommation du dessin animé est de plus en plus portée par la diffusion télévisée de ces productions importées, ce qui reconfigure le modèle économique international de rentabilité du secteur, avec la constitution de stocks de produits standards, vendus au prix le plus attractif et massivement exportés sur tous les marchés télévisuels nationaux[236]. Pour baisser les coûts et les délais de fabrication, les studios américains délocalisent de plus en plus les tâches de réalisation et d'animation et font jouer les avantages comparatifs offerts par une main-d'œuvre plus rentable : le coloriage, l'intervalle, et même l'animation sont souvent confiés à des studios à Taiwan, en Corée du Sud, en Espagne ou au Mexique. Le marché de la série s'étend aussi grâce à la montée en puissance des stratégies de déclinaison médiatique et du *character licensing* au tournant des années 1980[237]. En France, à une moindre échelle, la réalisation nationale se tourne aussi vers le format sériel, avec les premières séries télévisées françaises d'animation, réalisées par Image (la série des *Joë* à partir de 1960, *Picolo et Piccolette* en 1964, *Kiri le clown* en 1966), qui s'est illustré dès l'immédiat après-guerre dans le court métrage et dans deux longs métrages d'inspiration disneyenne (*Jeannot l'intrépide* en 1950 et *Bonjour Paris ! ou La tour prend garde* en 1953).

Les études de Cotte (2001) et Denis (2007) comme les travaux plus anciens de Bendazzi sur le *cartoon* (1988) avancent tous l'impact négatif de la standardisation industrielle des séries sur le soin visuel de l'animation et l'inventivité des récits. Leur discours est marqué par le fait qu'ils font l'histoire du média depuis un point de vue européen et cherchent à promouvoir des réalisateurs en marge des séries culturelles dominantes, comme Laloux. Le texte de Bendazzi formule les *topoï* les plus fréquents : le mode de production implique « une standardisation des actions et même des physionomies, due à la volonté de réutiliser,

[235] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons. Le cinéma d'animation, 1892-1992*, Liana Levi, traduit de l'italien par Marina Gagliano, 1991 [1988], p. 308-310. Désormais *Cartoons*.
[236] Lionel Levasseur, « Crise du dessin animé européen : mutation ou déclin ? », art. cité, p. 203-204.
[237] G. Bendazzi, *Cartoons*, *op. cit.*, p. 313.

autant que possible, après de légères modifications, les cellulos déjà réalisés pour d'autres travaux » et provoque l'« appauvrissement du mouvement, du graphisme, du jeu dramatique et de la consistance des personnages » – conduisant à rien moins qu'au « déclin du cinéma d'animation américain »[238]. Laloux durcit la position dans le panorama historique à valeur de manifeste poétique qu'il propose en 1996 dans *Ces dessins qui bougent*. Il affirme que « les prix pratiqués par les chaînes sont très bas et influent négativement sur les séries dont les qualités graphiques et la souplesse du mouvement se réduisent comme des peaux de chagrin » par cette standardisation forcée. Et de considérer que Hanna-Barbera, aux côtés d'un Jean Image qui incarne pour lui le contre-modèle français, sont les « premiers vecteurs d'un mouvement de dégénérescence du dessin animé qui va aller en s'accélérant »[239]. Au milieu des années 1990, Laloux alimente ainsi rétrospectivement et téléologiquement une lecture historique qui défend la thèse d'une décadence de l'animation sous l'effet de sa conversion sérielle télévisée. L'amertume n'est pas sans rapport avec le constat d'échec concernant la voie qu'il a lui-même défendue pour le long métrage de science-fiction tout au long de sa carrière.

Son anti-américanisme l'amène en revanche à adopter un point de vue si ce n'est plus nuancé, en tous cas moins critique vis-à-vis des séries d'animation japonaises qui pénètrent le marché français à la fin des années 1970, avant leur entrée sur le marché américain plus fermé à l'importation de produits étrangers[240] : les séries de la Toei Animation, dont les droits en France sont achetés par la société I.D.D.H., sont diffusées à partir de 1978 dans l'émission « Récré A2 » d'Antenne 2 (*Goldorak*, *Candy*, *Albator*, *Capitaine Flam*) et le phénomène s'amplifie dans la décennie suivante. Évoquant le rôle joué par Tezuka, fondateur du studio Mushi Production et créateur de la première série animée japonaise *Astro Boy* (1963), Laloux repère une recherche innovante dans cette animation sérielle japonaise : il évoque « un style qui s'éloigne du modèle américain, dans des recherches pour une standardisation intelligente de la production[241] ». En 2004, il confirme son intérêt de l'époque même s'il juge que les séries japonaises, elles aussi, sont devenues entre-temps trop stéréotypées :

[238] *Ibid.*, p. 314.
[239] R. Laloux, *Ces dessins qui bougent*, *op. cit.*, p. 46.
[240] Voir G. Bendazzi, *Cartoons*, *op. cit.*, p. 580.
[241] R. Laloux, *Ces dessins qui bougent*, *op. cit.*, p. 46.

> À l'arrivée des premières séries d'animation japonaises à la télévision française dans les années soixante-dix, je n'ai pas partagé le mépris des adultes à leur encontre. Je les trouvais pleines d'idées originales, au niveau scénaristique notamment[242].

Or, au moment où il réalise *Les Maîtres du temps* (1982), cette concurrence des animés japonais est déjà sensible et délicate pour le dessin animé français. En 1983, lors des Assises de l'audiovisuel organisées à Lyon, un constat alarmant est fait par rapport au retard pris par l'animation française face à la déferlante des séries importées, américaines comme japonaises[243]. En 1989, alors que les séries télévisées constituent 70 % de la production mondiale d'animation, l'étude de Levasseur déjà mentionnée explique la « crise » du dessin animé européen par la difficulté historique des studios du Vieux Continent à maîtriser la « logique mondiale de financement, de fabrication et commercialisation des grandes séries de télévision[244] » qui ciblent le secteur le plus porteur du marché. En France, après les films d'Image dans les années 1960, la société de production Diffusion Information Communication (DIC), fondée en 1971, s'engage dans cette concurrence industrielle en développant un modèle à succès pour la série d'animation française, fondé sur des coproductions internationales et sur l'exportation : « produire des séries pour le marché américain avec l'argent des chaînes américaines, effectuer le travail préparatoire et créatif en France et fabriquer l'animation au Japon », comme le résume Valière[245]. Des séries comme *Ulysse 31* (1981-1982), *Les Mystérieuses cités d'or* (1983 pour la diffusion française) ou *Inspecteur Gadget* (1983-1986) occupent une part de marché importante en France et sont bien diffusées à l'étranger.

La production de séries françaises pour la télévision s'oriente aussi vers l'exploitation d'un patrimoine spécifique, celui de la bande dessinée franco-belge. Les Schtroumpfs et Lucky Luke, pour la télévision, Astérix pour le cinéma[246], ou Tintin pour les deux supports[247], deviennent dès la fin des années 1970 des héros de dessins animés très populaires. Ils bénéficient de la célébrité que leur confère leur origine de papier et garantissent une identité visuelle reconnaissable dont le *character licensing* tire profit.

---

[242] F. Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, *op. cit.*, p. 148.
[243] Laurent Valière, *Cinéma d'animation. La French Touch*, Éditions de la Martinière/Arte éditions, 2017, p. 88 : « En 1983, les professionnels tirent le signal d'alarme : 95 % des séries TV diffusées à la télévision sont américaines ou japonaises. »
[244] L. Levasseur, « Crise du dessin animé européen : mutation ou déclin ? », art. cité, p. 204-205.
[245] L. Valière, *Cinéma d'animation. La French Touch*, *op. cit.*, p. 87.
[246] En 1974, Dargaud, Goscinny et Uderzo fondent les studios Idéfix pour réaliser *Les Douze Travaux d'Astérix*, troisième long métrage d'animation tiré de l'univers de la bande dessinée, mais le premier sur un scénario original, après *Astérix et le Gaulois* (1967) et *Astérix et Cléopâtre* (1968). La fermeture des studios en 1977, à la mort de Goscinny, ne met pas fin aux adaptations : six longs métrages sortent entre 1985 et 2014.
[247] Deux longs métrages d'animation sortent en 1969 (*Tintin et le Temple du Soleil*) et 1972 (*Tintin et le lac aux requins*), tandis qu'au début des années 1990 le personnage est popularisé par la série télévisée franco-belgo-canadienne *Les Aventures de Tintin*, diffusée sur France 3 de 1992 à 1994.

L'animation européenne trouve là un grand répertoire de figures connues qui porte haut les couleurs d'une tradition graphique nationale. Le studio TVA Dupuis est fondé en 1959 pour adapter à l'écran les aventures des héros dessinés de la maison d'édition (*Les Schtroumpfs*). À partir de 1981, la filiale S.E.P.P. International gère les droits de l'éditeur belge et développe des co-productions avec des partenaires étrangers (comme Hanna-Barbera pour une nouvelle adaptation des *Schtroumpfs* diffusée aux États-Unis sous le nom *The Smurfs*). En 1984, une coproduction entre Hanna-Barbera, Gaumont et FR3 donne lieu à l'adaptation de la bande dessinée *Lucky Luke* de Morris et Goscinny, première d'une longue série de transpositions. Pour la télévision comme pour le cinéma, la logique transmédiatique et le montage des coproductions transnationales permettent le déblocage de budgets conséquents dans un contexte économique nettement plus défavorable pour les projets d'animation indépendants : avec un budget de 15 millions de francs, *Gandahar* atteint à peine le tiers du budget d'un long métrage *Astérix*[248]. Adapter une fiction d'origine littéraire, sans héros graphique déjà connu : *La Planète sauvage* fait exception en 1973, comme l'affirme Topor (« Nous avons eu une chance inouïe que le public se déplace pour voir un dessin animé ne comportant […] aucun personnage connu ayant fait carrière auparavant en bande dessinée »[249]). Laloux présente ce choix comme une « résistance » à la tendance dominante, celle d'une « recherche de personnages-stars » afin d'assurer le succès, la diffusion internationale et la rentabilité des séries d'animation françaises[250].

Or, cette résistance s'exerce aussi par l'intérêt que Laloux manifeste pour le petit écran et pour le format des séries. Ce n'est pas tant le support télévisuel qui est dénoncé que les standards économiques, industriels et esthétiques qui s'y sont imposés. En avril 1977, Laloux conçoit l'idée d'une série d'animation intitulée *Les Pièges du futur*, composée de dix épisodes de 50 minutes, proposant chacun une adaptation d'un roman de science-fiction français sur des graphismes d'un dessinateur de *Métal hurlant*[251]. La sérialisation imaginée veut se détacher des circulations médiatiques habituelles en préférant le livre à la bande dessinée comme source d'inspiration, en rejetant la marginalisation générique de la science-fiction dans l'animation européenne et en prenant le contrepied de l'homogénéisation graphique des épisodes qui prévaut dans l'industrie de la série animée. Laloux n'est donc pas insensible aux mutations du secteur qui confèrent alors aux séries

[248] Avec un budget de 15 millions de francs, *Gandahar* atteint par exemple à peine le tiers du budget d'un *Astérix*. Michel Roudévitch, « Le Laloux le plus long », *CinémAction*, n° 51 : « Le cinéma d'animation », 1989, p. 110-111, p. 110.
[249] F. Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, *op. cit.*, p. 65.
[250] R. Laloux, *Ces dessins qui bougent*, p. 50.
[251] F. Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, *op. cit.*, p. 76.

« à grande échelle » un poids de plus en plus grand en France, pour concurrencer les dessins animés japonais. Comme le résume le producteur exécutif Gillet, Laloux avait effectivement conscience à la fin des années 1970 que « c'était bien de faire de la série[252] ». Chaque épisode des *Pièges du futur* devait mettre au premier plan le style personnel d'un dessinateur. Laloux voulait ainsi promouvoir les signatures d'un Mœbius, d'un Druillet ou d'un Caza, qui avaient alors atteint une visibilité internationale inédite pour des auteurs de bande dessinée français, grâce aux traductions qui alimentent dès 1977 la version américaine de *Métal hurlant*, *Heavy Metal*. Ce dernier associe la recherche de nouvelles voies pour l'*underground* graphique alors en perte de vitesse aux États-Unis et le profit tiré de la popularité inédite de la science-fiction sous l'effet de son renouveau cinématographique (Lucas, *Star Wars*, et Spielberg, *Close Encounters of the Third Kind*, en 1977), comme Labarre l'a étudié de près :

> Avant 1977, Mœbius ou Druillet étaient connus des créateurs et des spécialistes américains, mais avec *Heavy Metal*, leurs travaux deviennent disponibles pour le grand public. [...]
> L'aura dont bénéficie encore aujourd'hui la revue américaine tient pour beaucoup aux traductions réalisées dans les premières années, celles de la collaboration étroite avec *Métal hurlant* : Mœbius, Tardi, Druillet, Caza ou Bilal sont alors publiés pour la première fois à grande échelle aux États-Unis[253]. [...]

Louant la « tenue graphique » et la « liberté matérielle » du magazine[254], Laloux souligne en plus les affinités personnelles entre les figures littéraires qu'il valorise et les dessinateurs de *Métal hurlant* dont il veut s'entourer : « toute cette jeunesse artistique parisienne du Flore adorait Stefan Wul[255] ». Si le projet est finalement jugé trop coûteux (« hors du marché, infinançable » par rapport à l'animation télévisée « de base », comme le dit le producteur Dercourt[256]) et trop en marge des codes du marché de la télévision de l'époque, il entre en continuité avec les longs métrages ultérieurs, puisque *Les Maîtres du temps* a résulté du projet d'adaptation de *L'Orphelin de Perdide* pour le premier épisode de la série. Promoteur d'une autre animation télévisuelle, qui se veut plus innovante et moins standardisée, Laloux affiche ici encore sa position anti-industrielle et anti-américaine. En même temps, il entretient des relations ambiguës avec ce qui en constitue le contrepoint

[252] « De *L'Orphelin de Perdide* aux *Maîtres du temps* » [bonus du DVD], art. cité, à partir de 04:25.
[253] N. Labarre, *Heavy Metal*, l'autre *Métal hurlant*, *op. cit.*, p. 11-12. Nous renvoyons à son travail touffu et précis sur la question des transferts transnationaux et transculturels entre la bande dessinée de science-fiction française née de *Métal hurlant* et ses appropriations par *Heavy Metal*.
[254] D. Riche, « Entretien avec René Laloux, réalisateur de *La Planète sauvage* », art. cité, p. 177.
[255] R. Laloux dans « De *L'Orphelin de Perdide* aux *Maîtres du temps* » [bonus du DVD], art. cité, 06:43.
[256] *Ibid.*, 04:25. Jacques Dercourt affirme qu'à l'époque, il aurait fallu une dizaine de pays différents pour envisager les coproductions nécessaires pour le montage financier de cette série.

médiatique et politique en contexte de guerre froide : l'animation des pays socialistes d'Europe de l'Est.

2.2. Sur le front de l'Est : des relations ambiguës

L'animation d'Europe de l'Est se développe progressivement dans les années 1950 contre un double horizon d'attente imposé par le domaine américain[257] : celui du long métrage disneyen adressé à un public enfantin et celui des courts métrages de l'âge d'or du *cartoon* américain (1930-1950) qui fait naître de célèbres personnages (Daffy Duck, 1937 ; Bugs Bunny, 1940 ; Droopy, 1943) et qu'incarne par excellence le comique corrosif et paroxystique de Tex Avery, bien accueilli en Europe[258]. Cette animation des pays sous domination de l'URSS bénéficie des moyens importants alloués à la propagande dans les studios d'État. Laloux repère là un dynamisme original en matière d'animation :

> L'animation est en effet bien plus encouragée à l'Est, où sa production est étatisée, cherchant d'avantage *[sic]* aussi à mettre en valeur les écoles nationales, que dans l'Europe occidentale où le film est avant tout un produit de consommation et répond comme tel aux exigences d'un marché, ou bien, est considéré comme œuvre artistique individuelle[259].

Laboratoire d'expérimentations médiatiques, contre-modèle idéologique au capitalisme américain, dirigisme politique garantissant des financements et une masse critique suffisants : les studios d'Europe de l'Est affichent pour Laloux un « potentiel artistique propre » dont les pays d'Europe de l'Ouest devraient s'inspirer, à un moment où le soutien des pouvoirs publics constitue en France la source majeure de financement de l'audiovisuel sous monopole étatique. Cette position donne lieu à une reconstitution historique assez enthousiaste, qui fait sentir les espoirs de la période précédant immédiatement l'émergence de la Nouvelle Vague :

> dès les années 50, dans l'euphorie de la paix retrouvée, la reconstruction des industries cinématographiques et la mise en place dans les pays communistes de studios bénéficiants *[sic]* de moyens importants [ouvrent] une période féconde [...] pour le dessin animé européen[260].

Laloux cite l'animation en volume de Tchécoslovaquie, marquée par la culture du théâtre de marionnettes, les recherches picturales expérimentales en Pologne dans la lignée d'une longue tradition plastique, ou encore l'École de Zagreb de Yougoslavie qui s'oriente

[257] Elle est déjà assez active en Hongrie, en Tchécoslovaquie, en Pologne ou en Bulgarie avant la Seconde Guerre mondiale.
[258] Voir O. Cotte, *100 ans de cinéma d'animation*, *op. cit.*, p. 68-88.
[259] Olivier Cotte, *Il était une fois le dessin animé… et le cinéma d'animation*, Dreamland, 2001, p. 174.
[260] R. Laloux, *Ces dessins qui bougent*, *op. cit.*, p. 37.

vers la caricature, le non-sens et l'humour noir nourris d'expressionnisme. Toutefois, l'essai pamphlétaire qu'il écrit en 2001 pointe aussi du doigt les barrières que le contrôle idéologique a imposé aux contenus et aux récits des dessins animés dans les pays sous forte domination soviétique, et tout particulièrement en URSS :

> je rappelle […] qu'à partir des années 50, il y avait dans les pays communistes des censeurs idéologiques, nommés prudemment « dramaturges », chargés de contrôler le contenu des films, intervention dont le résultat a été de transformer rapidement leur cinéma d'animation en un cimetière d'idées[261].

Laloux oscille stratégiquement entre l'éloge d'un modèle en tous points opposé à l'épouvantail Disney et la critique d'une animation sous contrôle idéologique, privée de la liberté d'expression et de la créativité fictionnelle qu'il revendique pour le média. Mais les studios d'Europe de l'Est présentent pour lui un atout plus pragmatique : ils offrent la possibilité de nouer des coopérations internationales pour réaliser ses longs métrages et baisser les coûts de production, dans un contexte où le montage financier d'un projet d'animation en France est systématiquement présenté comme un parcours du combattant[262]. Le cas de Laloux a alimenté un discours typique et explicite : « Ça coûte cher. Nous, pays européens comme la France, petits pays européens, nous somme des petits pays pauvres. On n'a pas les moyens de faire une animation mondiale, riche[263]... » Soulignée, cette pauvreté historique du cinéma d'animation français permet en même temps de valoriser sa résilience par une inversion artistiquement légitimante du stigmate économique. Elle va de pair avec l'héroïsation de la figure du réalisateur en artiste méconnu, voire en poète maudit – autant de *topoï* qui structurent un imaginaire national de la culture française que nous retrouverons au sujet du jeu vidéo et de l'animation 3D « French Touch » dans le chapitre 3. À plus de vingt-cinq ans de distance, Laloux résume en effet, mi-résigné mi-amusé : « avec le recul, j'estime que tous mes films sont plus ou moins ratés et ce, par manque d'argent. […] c'est un fait : j'ai toujours fait des films de pauvre[264] ! » Le récit des collaborations compliquées avec les studios de Prague (*La Planète sauvage*), de Budapest (*Les Maîtres du temps*) et de Pyongyang (*Gandahar*) déroule une succession de prouesses présentées comme le résultat d'une lutte permanente pour mener à bien les longs métrages. Laloux met en avant la pauvreté structurelle de l'animation française par rapport au tissu industriel de l'animation américaine et japonaise

[261] R. Laloux, *Au secours !... je suis né*, *op. cit.*, p. 104.
[262] Voir par exemple les récits de réalisation des trois longs métrages de Laloux dans F. Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, *op. cit.*
[263] Laloux dans « De *L'Orphelin de Perdide* aux *Maîtres du temps* » [bonus du DVD], art. cité, 19:35.
[264] F. Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, *op. cit.*, p. 98.

pour expliquer son choix de se tourner vers les studios des pays socialistes[265] – par exemple pour *La Planète sauvage* :

> Il était pratiquement impossible de monter en France un long métrage d'animation. Le problème est de trouver une structure de production avec des équipes de techniciens, de dessinateurs. Nous avons immédiatement pensé à Prague qui est la capitale européenne de l'animation[266].

Dans le contexte de libéralisation politique, sociale et économique progressive du pays, un protocole d'accord de coproduction franco-tchèque est signé en 1967 entre les deux gouvernements. Laloux fait ses premiers essais en 1968 et le travail est lancé en 1969 dans le studio Jiri Tnrka de Prague[267], où vingt-cinq animateurs travaillent pendant trois ans et demi à la réalisation du film[268]. *Gandahar* est pour sa part un travail de plus longue haleine. Une première version du scénario est rédigée en 1975, juste après le succès de *La Planète sauvage*. En 1977, un pilote de 8 minutes est réalisé à Angers dans un studio monté par Laloux, à partir des dessins de Caza, dans un style plutôt « baba cool[269] » qui ne convainc pas les producteurs. Le Québec en 1980[270], puis la Tchécoslovaquie[271], sont envisagés pour relancer le projet. Les tentatives restent infructueuses jusqu'à ce que Laloux se tourne une dizaine d'années plus tard vers le studio de Pyongyang en Corée du Nord. Dans ce « pays au monde où la minute de dessin animé coûtait le moins cher[272] » (Andrevon), cent cinquante personnes travaillent sur *Gandahar*. Laloux lui-même n'évoque pas sans humour noir ces délocalisations vers des studios étrangers, de plus en plus fréquentes. Son propre ralliement est présenté comme un pis-aller face à cette forme de nouvel esclavage économique du capitalisme mondialisé :

> C'est fou comme les animateurs se déplacent depuis quelque temps ! N'y aurait-il pas là un problème de charges sociales plus faibles, d'« esclaves » moins chers et de percepteurs plus compréhensifs[273] ?

Sur *Gandahar*, de nombreux retards s'accumulent et le film ne sort qu'en 1988. Entre-temps le projet des *Maîtres du temps* est lancé : en juin 1979, Mœbius réalise en deux mois un *storyboard* de deux mille dessins. Selon, Dercourt, le producteur du film, les studios français n'auraient pas alors été inexistants mais *inaccessibles* financièrement pour ce que

[265] R. Laloux, *Ces dessins qui bougent*, *op. cit.*, p. 37.
[266] « Biofilmographie des auteurs », *L'Avant-scène. Cinéma*, *op. cit.*, p. 7.
[267] Anciennement studio des « Frères en Tricot », dirigé par Trnka à partir de 1946, qui fait la renommée de l'animation tchécoslovaque.
[268] « Genèse d'un film », *L'Avant-scène. Cinéma*, *op. cit.*, p. 5-6.
[269] Caza dans « Il était-sera une fois... l'aventure de *Gandahar* » [bonus du DVD], art. cité, 09:04.
[270] B. Blanc, « Andrevon au micro (Interview) », art. cité.
[271] O. Girard, « Entretien avec un brouillon cyclothymique », art. cité, p. 142.
[272] *Ibid.*, p. 142.
[273] R. Laloux, *Ces dessins qui bougent*, *op. cit.*, p. 51 et 54.

voulait réaliser Laloux. L'équipe se tourne vers la Hongrie, qui jouit d'une renommée notable dans le domaine de l'animation, et une collaboration est montée avec le Pannonia Film Studio de Budapest, l'un des plus grands d'Europe à l'époque : pendant un an, une centaine de personnes travaille sur *Les Maîtres du temps*[274].

Or, derrière cet attrait des studios de l'Est qui nourrit le discours de résistance lalousien, les participants révèlent une réalité moins évidente. La mainmise des dirigeants du parti sur les choix techniques, artistiques et productifs est un problème récurrent. En Tchécoslovaquie, Laloux rencontre certaines résistances vis-à-vis de la technique du papier découpé en phases[275]. En Corée du Nord, il est interdit d'accrocher quoi que ce soit aux murs du studio où doit trôner la figure du leader de la nation – et cela vaut aussi pour les modèles destinés aux animateurs… Le dessin des corps nus dans *Gandahar* embarrasse les dessinateurs coréens, dans un pays où la représentation de la nudité est quasi absente[276]. De façon générale, la culture graphique de la science-fiction occidentale est presque complètement étrangère aux équipes nord-coréennes et hongroises, pourtant supposées pouvoir en maîtriser les éléments essentiels (vaisseau, vêtements, décors interstellaires, etc.) pour reproduire les dessins originaux de Mœbius ou de Caza. À Budapest, sur *Les Maîtres du temps*, les animateurs sont plus habitués au « style du cartoon hongrois » qu'au réalisme de Mœbius, ce qui aurait causé des pertes dans la qualité visuelle du film[277]. D'autres problèmes sont fréquemment mentionnés : difficultés avec la notion de rentabilité et de planning sous le « bon régime communiste pur et dur » hongrois, comme l'évoque Gillet à propos du Pannonia Film Studio[278], pannes d'électricité fréquentes qui obligent à retourner de nombreuses scènes sur *Gandahar*. À Pyongyang, le fonctionnement très artisanal du studio garantit une main-d'œuvre peu chère mais a pour revers un matériel désuet et un faible équipement technologique. Laloux et son équipe doivent faire venir d'Europe des caméras bancs-titres, du celluloïd, des tubes de peintures et de l'encre, ce qui allonge les délais. Le récit de ces péripéties mythifie la personnalité de Laloux, « en lutte solitaire et perpétuelle » dans ces studios étrangers, engagé entièrement dans son art au prix de sacrifices personnels. L'histoire anecdotique des obstacles à la réalisation rejoint aussi les catastrophes de la grande Histoire : en 1968, lors de l'entrée des chars du Pacte de

[274] Ph. Casoar, A. Igwal, J.-P. Jeunet, *Les Maîtres du temps. Le livre du film !*, *op. cit.*, p. 28.
[275] F. Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, *op. cit.*, p. 55.
[276] Sur tout le travail (technique et esthétique) compliqué avec le studio nord-coréen, voir les témoignages de l'assistant-réalisateur Leclerc et de Caza dans « Il était-sera une fois... l'aventure de *Gandahar* » [bonus du DVD], art. cité, à partir de 17:47. Voir aussi F. Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, *op. cit.*, p. 132.
[277] Caret, Rivoire, « Les Maîtres du temps », art. cité, p. 63.
[278] « De *L'Orphelin de Perdide* aux *Maîtres du temps* » [bonus du DVD], art. cité, 22:23.

Varsovie dans la capitale tchécoslovaque, le nouveau gouvernement refuse de renouveler les accords de coproduction et la production de *La Planète sauvage* est arrêtée pendant six mois.

Malgré ces écueils, les coopérations avec les studios de l'Est apparaissent chez Laloux comme le moyen de faire sauter le verrou financier et industriel qui grèverait le développement de l'animation en France. En réalité, elles révèlent un détour à la fois économique et symbolique, par lequel Laloux veut imposer une autre voie pour les productions nationales, dans la continuité des revendications de la Nouvelle vague des années 1960.

2.3. La troisième voie de l'animation française

2.3.1. Nouvelle vague, *underground* et expérimentations

La démarche de résistance culturelle conduit Laloux à faire valoir une tradition européenne originale de l'animation, qui serait unie par l'expérimentation des potentialités du support. Alors qu'aux États-Unis le secteur se structure rapidement en industrie culturelle de masse, le cinéma d'animation d'Europe de l'Ouest se constitue dès ses débuts, dans les années 1910-1920, comme une activité artisanale. Il se réalise quasi exclusivement à travers le format du court métrage, principalement en France (Cohl, Lortac, Bartosch, Alexeïeff, Grimault plus tardivement) et en Allemagne (école de Weimar). Pour Laloux, c'est Grimault qui fait figure de précurseur et de héros national. Avant-guerre, à une époque où la production est anémique, Grimault crée Les Gémeaux (1936), l'un des premiers studios français, tourné vers les films publicitaires et les courts métrages. Après-guerre, il invente littéralement le long métrage d'animation avec *La Bergère et le Ramoneur*, sur des textes de Prévert, sorti en 1946, dans une version désavouée par les deux auteurs (néanmoins primée à la Biennale de Venise) et remaniée en 1980 par Grimault dans *Le Roi et l'Oiseau*, qui connaît un bon accueil critique et public. Cette année-là, la critique des *Cahiers du cinéma* (« cette terrible version poético-artisanale de la "qualité française" qu'on se surprend à haïr encore une fois[279] ») ne résume pas l'avis général mais elle cible – par le dénigrement – la lignée dans laquelle Laloux veut s'inscrire. Qualité poétique des œuvres, imaginaire pseudo-artisanal de la création, long métrage adressé au plus large

[279] « Critique du Roi et l'Oiseau », *Cahiers du cinéma*, n° 310, avril 1980.

public : Laloux tire de Grimault sa ligne de défense. En 1982, lors de la sortie des *Maîtres du temps*, un critique associe les deux réalisateurs :

> L'animation française a effectué avec La planète sauvage et Le roi et l'oiseau une percée au niveau du long métrage. Ces deux chefs-d'œuvre constituent désormais des repères auprès desquels on est tenté de juger toute nouvelle production[280].

Cette « percée » que Laloux veut réaliser se revendique aussi de ce que Cotte désigne comme un véritable « raz de marée créatif » de l'animation, initié dans les années 1950 et culminant dans la « décennie trépidante » des années 1960[281]. Le discours historiographique (chez Cotte comme chez Denis) trahit une position axiologique rarement objectivée, qui valorise le renouveau de l'animation européenne (et donc de l'animation française) par son caractère innovant et audacieux – au sens de libéré des standards du dessin animé commercial : « À la fin des années 50, une nouvelle génération de réalisateurs parfois originaires d'autres pays européens apparaît avec une approche radicalement moderne de l'animation[282] ». En cela, il reconduit en partie le discours des acteurs eux-mêmes, au premier rang desquels celui de Laloux : figure d'auteur systématiquement mentionnée dans les panoramas historiques, Laloux est un nom utile pour construire cette représentation de la « Nouvelle vague ».

Malgré le caractère isolé et atypique de ses films à l'époque, Laloux est présenté comme un réalisateur emblématique du moment contre-culturel de l'animation, qui aurait réussi, selon Valière, à sortir le média de la « "prison" du court-métrage » en réalisant la « jointure » entre l'expérimental et le long métrage[283]. L'idée est développée dans l'histoire subjective que Laloux lui-même retrace des transformations apportées par cette Nouvelle vague « [de] dimension planétaire », écrit-il[284]. Il en repère le soulèvement au début des années 1960, d'abord dans le court métrage, en Europe de l'Ouest (France, Angleterre, Italie), mais aussi en Tchécoslovaquie, en Yougoslave, en Pologne ou encore au Canada. Énumérant un grand nombre de réalisateurs, Laloux veut donner une identité et un objectif communs à des productions éparses dont les initiatives sont plutôt le fruit de personnalités individuelles. L'animation est présentée comme un moyen pour les réalisateurs de

[280] B. Nave, « Les maîtres du Temps », art. cité, p. 35.
[281] O. Cotte, *Il était une fois le dessin animé… et le cinéma d'animation*, *op. cit.*, p. 174 et p. 175.
[282] O. Cotte, *100 ans de cinéma d'animation*, *op. cit.*, p. 183-184. Voir aussi, chez Denis, le « vent de révolution à tous les niveaux » qu'amène l'animation contre-culturelle, à l'encontre de la « suprématie de Disney et des grands studios au niveau économique » (S. Denis, *Le Cinéma d'animation*, *op. cit.*, p. 178).
[283] L. Valière, *Cinéma d'animation. La French Touch*, *op. cit.*, p. 74 et p. 72.
[284] R. Laloux, *Ces dessins qui bougent*, p. 40.

s'engager sur le terrain social ou politique. Trois longs métrages, ayant bénéficié d'une large visibilité, incarnent ce geste contre-culturel selon lui :

> Enfants de l'Underground, des enfants-fleurs à tête de Christ (on n'arrête pas le progrès !), de Hara Kiri, du docteur Freud, de 68 et de l'angoisse engendrée par la prolifération des bombes atomiques, trois films vont se distinguer de la production habituelle en allant à la recherche d'un public plus imaginatif et plus exigeant[285].

Le premier, *The Yellow Submarine*[286], est un film américano-britannique de Dunning (1968) qui emprunte son titre aux Beatles et utilise un graphisme ultra-coloré, croisant *pop art*, psychédélisme et surréalisme. Le deuxième, *Fritz the Cat* (1972), est réalisé par Bakshi à partir des *comix* de Crumb et se présente comme un « long métrage "pour adultes" »[287] : reprenant le bestiaire du *cartoon* américain et la tradition disneyenne de l'anthropomorphisme, il en subvertit la fonction à l'écran pour représenter tous les vices de l'humanité contemporaine (violence, sexe et drogue). Énorme succès commercial (réalisé pour un million de dollars, il en rapporte plus de de trente), *Fritz the Cat* est selon Laloux une « explosion dans l'univers jusque-là sage, aseptisé et pudibond […] du cinéma d'animation[288] ». Selon *L'Express* en 1973, il décape les « sirupeuses niaiseries anthropologiques » de « l'usine Walt Disney »[289]. Laloux se met en scène dans ce moment *underground*, avec l'appui de la critique qui le situe à l'époque dans la continuité de Dunning et de Bakshi[290], puisqu'il fait de *La Planète sauvage* le troisième de ces longs métrages de la contestation :

> Ce film marqué par la richesse de l'univers Toporien et en conséquence par la volonté de multiplier les idées au niveau du scénario, est aussi une nouveauté, sur le plan technique, par l'emploi (pour dessiner les personnages) du papier découpé en phases à la place du cellulo, permettant ainsi le rendu d'un graphisme plus sophistiqué en même temps que la suggestion d'un monde en trois dimensions[291].

La labellisation critique a convergé avec cette représentation puisqu'en 1989, dans *CinémAction*, un critique célèbre Laloux au sein d'une « pléiade française » qui rassemble des réalisateurs aux trajectoires, aux techniques et aux esthétiques très diverses :

> Jean-François Laguionie, Jacques Colombat, René Laloux, Robert Lapoujade, Piotr Kamler, André Lindon sont des cinéastes qui symbolisent non seulement le renouveau qu'a connu l'esthétique du cinéma d'animation dans les années soixante mais qui en symbolisent aussi

[285] *Ibid.*, p. 40-41.
[286] Jacques Goimard, à la sortie de *La Planète sauvage*, rapproche ces deux films d'animation : « C'est le plus grand événement dans le domaine du film d'animation de long métrage depuis *Le sous-marin jaune* ». Dans *Positif*, n° 156, février 1974, cité dans « Critiques », *L'Avant-scène. Cinéma*, *op. cit.*, p. 66.
[287] G. Bendazzi, *Cartoons*, *op. cit.*, p. 303.
[288] R. Laloux, *Ces dessins qui bougent*, *op. cit.*, p. 43.
[289] J. Doniol-Valcroze, cité dans « Critiques », *L'Avant-scène. Cinéma*, *op. cit.*, p. 65.
[290] Ainsi de Goimard et Doniol-Valcroze, déjà évoqués, cités dans « Critiques », *L'Avant-scène. Cinéma*, *op. cit.*, p. 65 et p. 66.
[291] R. Laloux, *Ces dessins qui bougent*, *op. cit.*, p. 43.

> son trajet : presque tous ont réalisé un ou plusieurs longs métrages illustrant un phénomène qui prend dorénavant une dimension internationale[292].

Pour faire valoir la qualité originale des réalisateurs français sur un marché mondial de plus en plus concurrentiel, la démonstration tourne fréquemment à l'avantage de Laloux : « Parmi les auteurs français issus du bouillonnement des années soixante, René Laloux est celui qui s'est frotté le plus à la conception de longs métrages » (dans la même revue)[293].

Le succès des longs métrages de Laloux prolonge effectivement la reconnaissance progressive du média dès le tournant des années 1960. En 1956, la Journée mondiale du cinéma d'animation est créée en marge du Festival de Cannes, grâce aux efforts conjugués de Martin et de Boschet, deux ardents promoteurs du dessin animé en France. En 1960, le Festival international du film d'animation d'Annecy voit le jour, premier du genre à l'échelle mondiale, qui connaît une longue postérité puisqu'il s'agit aujourd'hui du troisième festival cinématographique français. Des associations professionnelles apparaissent, comme l'ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation) la même année, devenue en 1971 l'AFCA (Association Française du Cinéma d'Animation). Progressivement légitimée en sphère artistique autonome, une nouvelle culture de l'animation se constitue qui revendique sa diversité comme identité – comme distinction, comme le présente Cotte : « une culture spécifique [...] va émerger, celle d'individus partageant l'amour de l'animation et dont le seul point commun est d'être tous différents à leur manière[294]. » Le positionnement de Laloux dans le domaine relève pleinement de l'invention de cet imaginaire culturel qui *distingue* l'animation française par le film d'auteur, la démarche artisanale et l'inventivité technique.

2.3.2. Une animation artisanale d'auteur

Les traits dégagés à partir des contre-modèles permettent de dresser par contraste le portrait de l'animation que Laloux appelle de ses vœux : plus artisanale et *par conséquent* – dans la rhétorique du discours – plus inventive et plus créative parce qu'elle n'aurait d'autre choix (économique) que de l'être. L'idéologie s'empare certes ici de différences avérées entre les systèmes productifs. Après la Seconde Guerre mondiale, le modèle de l'animation française reste dominé par le court métrage et dépend pour sa survie des aides publiques, encore marginales, et d'initiatives privées souvent familiales. Ce modèle est

[292] Pascal Vimenet, « La pléiade française », *CinémAction*, n° 51 : « Le cinéma d'animation », 1989, p. 108-109, p. 108.
[293] M. Roudévitch, « Le Laloux le plus long », art. cité, p. 110.
[294] O. Cotte, *Il était une fois le dessin animé… et le cinéma d'animation*, p. 174.

étroitement lié à la « tradition publicitaire » comme l'explique Noesser. Les travaux de commande auto-financent souvent les courts métrages d'auteur, mais ils sont aussi revendiqués par les réalisateurs comme un moyen de promouvoir une expression personnelle, voire innovante, dans une pensée de l'unité artistique entre films de commande et film d'auteur qui fonde une signature de l'animation française[295]. Comme Grimault, Colombat ou Laguionie, Laloux a réalisé ce type de productions avec *Le Jeu* en 1975, un film institutionnel et éducatif commandé par EDF pour expliquer l'énergie nucléaire aux enfants et que le réalisateur situe dans la proximité graphique de *La Planète sauvage*[296]. Dans un audiovisuel français sous monopole étatique, les années 1960 connaissent un intérêt renouvelé pour le média avec la création du Service de la Recherche de l'ORTF (Office de Radiodiffusion-Télévision Française), confié à Schaeffer, qui promeut une recherche institutionnelle tournée vers l'expérimentation technique, l'avant-garde et les œuvres d'essai. L'animation y occupe une place visible : ce service coproduit des courts métrages avec le secteur du cinéma (Laguionie, Colombat, Martin et Boschet) et favorise une recherche sur le média au sein du Groupe de Recherche Image auquel participe un certain nombre de réalisateurs[297]. Laloux réalise dans ce cadre *Les Achalunés*, un court métrage de 5 minutes constitué de plans en noir et blanc aux images non figuratives, dont l'enchaînement est rythmé par la bande-son elle aussi expérimentale : la variation des mouvements et des formes blanches évolutives, sur le fond noir, veut susciter un spectacle visuel hypnotisant[298]. On peut citer aussi Foldes, formé à Budapest, Kamler, qui invente de nouvelles techniques d'animation, Rouxel, le créateur des *Shadocks*, ou encore Lapoujade, qui mène de front ses activités de peintre et de réalisateur.

Par contraste avec ce cadre institutionnel plutôt favorable, l'animation française ne bénéficie pas alors de structures industrielles ni d'équipements techniques très développés. À l'époque où Laloux réalise ses premiers films, il n'existe pas en France de grand studio

[295] Cécile Noesser, « Les Assises du cinéma d'animation, janvier 1983 : Dissolution et recomposition d'une certaine idée de l'animation française », *in* Sébastien Denis, Chantal Duchet, Lucie Merijeau, Marie Pruvost-Delaspre, Sébastien Roffat (dir.), *Archives et acteurs des cinémas d'animation en France*, L'Harmattan, coll. « Cinémas d'animations », 2014, p. 227-238, p. 234 *sqq.* C'est la position de Boschet en 1983 par exemple, cité p. 235 : « Comment maintenir une équipe, comment alimenter une petite industrie artisanale de l'animation en refusant les films de commande ? Cette dichotomie que l'on voudrait créer entre les films d'auteur et les autres me paraît idiote et dangereuse. »

[296] F. Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, *op. cit.*, p. 72.

[297] Jocelyne Tournet-Lammer, « Le Service de la Recherche de l'ORTF : expérience historique, école pionnière », *INA* [en ligne], mis en ligne en novembre 2010, URL : https://www.ina-expert.com/e-dossier-de-l-audiovisuel-pierre-schaeffer-quel-heritage/le-service-de-la-recherche-de-l-ortf-experience-historique-ecole-pionniere.html (03/05/2018). Selon Cotte, une centaine de courts métrages sont co-produits par ce Service en moins de cinq ans après sa création (*100 ans de cinéma d'animation*, *op. cit.*, p. 184).

[298] René Laloux, *Les Achalunés*, France, Service de la RTF, 1960, 5 min. 54 sec. Visionnable sur *Artsonores* [en ligne], URL : http://fresques.ina.fr/artsonores/fiche-media/InaGrm00802/rene-laloux-les-achalunes.html (04/05/2018). Le générique porte les mentions « Service de la RTF » et « G.R.I. » (Groupe de Recherche Image).

de production ni d'équipes de dessinateurs et d'animateurs professionnels semblables à ceux d'outre-Atlantique ou des pays de l'Est. Des studios comme Les Gémeaux (1936), dont on a parlé, la Fondation des Cinéastes Associés (1955) ou Idéfix (fondé en 1974 pour adapter les *Astérix*) constituent alors des exceptions flagrantes[299]. En 1984, seuls vingt-six studios de petite taille sont recensés en France par l'agence Octet[300]. Cette faible industrialisation et le nombre restreint des structures de production ont contribué à construire l'image d'une animation nationale pseudo-artisanale, produite par des équipes de petite taille dans des ateliers indépendants, que le « modèle industriel traditionnel […] de la fabrique » constitue en imaginaire cohérent[301]. « La Fabrique » : c'est précisément le nom que Laguionie donne au studio d'animation qu'il fonde dans les Cévennes au début des années 1980. L'article de Levasseur, en 1989, résume ces traits en analysant l'« économie du déséquilibre » dont souffrirait l'audiovisuel européen, en particulier pour la fabrication de dessins animés, en regard du long métrage de Disney d'une part et des séries américaines et japonaises destinées à la télévision d'autre part. Cette « animation d'auteur », comme il l'écrit, se caractérise par « la combinaison d'une multitude de petites entreprises, où l'expression libre comme objectif artistique a pour compensation des travaux de commande, comme condition de sa survie », et par le manque d'ouverture commerciale et d'accès aux mécanismes de financement internationaux[302]. La stratégie de légitimation déplace alors le handicap économique et technique sur le terrain de la qualité artistique. Le modèle de la fabrique permet de mettre en avant l'indépendance des réalisateurs et leur libre expression personnelle. Il soutient la figure traditionnelle de l'artisan créateur contre celle du technicien de l'animation qui monte en puissance en France au milieu des années 1970. Du point de vue français, le rapport à l'auteur organise une ligne de fracture radicale que Boschet, grand défenseur du dessin animé, résume ainsi en 1983 :

[299] Même si les historiens français du média, comme Cotte, mentionnent souvent le studio Publi-Ciné, créé en 1919 par Robert Collard (Lortac), pour faire de la France le premier pays européen où apparaît une telle structure. Voir O. Cotte, *100 ans de cinéma d'animation*, *op. cit.*, p. 177.
[300] Agence Octet, *Culture et nouvelles technologies, les studios de production de dessin animé en France*, CNC, février 1984, p. 25, cité dans C. Noesser, « Les Assises du cinéma d'animation, janvier 1983 : Dissolution et recomposition d'une certaine idée de l'animation française », art. cité, p. 227.
[301] *Ibid.*, p. 234.
[302] L. Levasseur, « Crise du dessin animé européen : mutation ou déclin ? », art. cité, p. 202-203. Voir aussi, pour l'analyse du modèle culturel et économique de « l'animation d'auteur », p. 206-207.

> L'animation a toujours oscillé entre deux pôles, toujours les mêmes : l'animation collective, de type disneyen, et l'animation individuelle, de type Kamler, Alexeieff, McLaren. Ces deux pôles assurant l'équilibre de l'animation[303].

Le discours critique, en France, a durablement validé ce schème culturel pour penser la structuration du champ de l'animation, reprenant la thèse de l'art pour l'art et de l'expérimentation dont le discours d'un Laloux se fait porteur – ainsi des propos de Denis sur l'animation française d'après 1990 :

> […] parallèlement à ces productions normées, pensées pour rapporter de fortes sommes à leurs concepteurs, continue d'exister une animation d'auteur toujours en quête d'innovations visuelles et narratives[304].

La formation des acteurs apporte des arguments supplémentaires à la formulation de l'opposition. Laloux a suivi un apprentissage de sculpture sur bois, s'est formé au dessin, a eu une carrière de peintre, et s'est essayé au travail de marionnettiste et aux ombres chinoises[305]. Comme lui, un grand nombre des réalisateurs européens de son temps ont suivi une formation classique aux beaux-arts (littérature, peinture, sculpture) et partagent des références artistiques et des méthodes de travail très éloignées du cinéma hollywoodien, du dessin de presse ou de l'univers du *cartoon* qui nourrissent l'animation américaine[306]. La distinction joue au niveau des affinités intermédiatiques défendues pour l'animation. Tandis que le dessin animé commercial américain se serait développé par proximité avec le cinéma grand public en prise de vue réelle (circulations cross-médias, pratiques d'écriture, studios de production, systèmes de financement), l'animation européenne d'auteur est pensée comme

> une animation d'auteur, proche du cinéma expérimental, plus ou moins déconnectée des préoccupations uniquement financières et visant à innover, aux frontières des arts plastiques, en dehors d'un système qui contraindrait l'imaginaire du créateur[307].

Le modèle à la française impose d'autres rapprochements intermédiatiques : Laloux évoque ainsi son travail sur le papier découpé avec Topor, les films de Foldes inspirés des peintures de Bacon et le parcours de « cinéastes peintres » marquée par l'expressionnisme pour Bartosch et Alexeieff et par le surréalisme pour Kamler. L'exploration des techniques d'animation (ombre chinoise, gravure, écran d'épingles, animation en volume, dessin et

[303] Voir C. Noesser, « Les Assises du cinéma d'animation, janvier 1983 : Dissolution et recomposition d'une certaine idée de l'animation française », art. cité, p. 235.
[304] S. Denis, *Le Cinéma d'animation*, *op. cit.*, p. 8.
[305] Lors de son travail comme moniteur à la clinique psychiatrique de La Borde, où il tourne son premier court métrage (*Les Dents du singe*, 1960), Laloux organise des ateliers de peinture, de marionnettes et d'ombres chinoises pour les patients.
[306] O. Cotte, *Il était une fois le dessin animé… et le cinéma d'animation*, *op. cit.*, p. 174.
[307] S. Denis, *Le Cinéma d'animation*, *op. cit.*, p. 8.

gravure sur pellicule, papier découpé, gouache, etc.) naît, pour Laloux, de ce croisement inventif et personnel entre les arts[308]. En 1974, Roudévitch oppose d'ailleurs dans *CinémAction* les réalisateurs artistes « peintres », « individualistes du septième art bis [...] fatalement en marge de l'industrie de la pellicule » et désireux de « perfectionner sans cesse leurs instruments de création », aux réalisateurs « conteurs » :

> Les « conteurs » ont plutôt utilisé la technique traditionnelle du dessin sur cellulo […] et par souci d'efficacité, cherché à s'intégrer au système de distribution et d'exploitation mis en place pour les films de prises de vues réelles, dans la recherche d'un maximum d'impact sur le public, les « peintres » obnubilés par une démarche peut-être plus inventive, mais aussi plus narcissique […] ont été souvent des créateurs ambitieux et solitaires prenant le dangereux chemin de ceux qui veulent, sans concession, accorder leur vie avec une œuvre personnelle au risque d'être incompris et d'en subir les conséquences matérielles[309].

La polarisation entre « conteurs » et « peintres » de l'animation recoupe alors étonnamment l'opposition entre *intrigue* et *style* qui distingue les écoles française et américaine des ateliers d'écriture. Cette ligne de partage structurante pour les représentations des cultures nationales passe pleinement par celles de l'intermédialité. Elle polarise le champ médiatique entre animation d'art et animation d'industrie, culture de masse et grande culture, pour valoriser le second pôle par rapport au premier. L'opposition résonne aussi avec la problématique articulation entre souci *narratif* et souci *formel* dans les débats sur l'écriture française de science-fiction à la même époque, comme on l'a vu avec la lecture qu'Andrevon fait de Wul, et comme nous en montrerons l'impact pour les rapports entre effet-monde et effet-style[310]. Si Laloux ne présente pas ses films comme expérimentaux et marginaux, mais leur reconnaît un certain classicisme[311], il ambitionne malgré tout d'innover en conciliant ces deux veines : une approche créative explorant les possibilités graphiques et fictionnelles du média et une diffusion mondiale auprès du public le plus large possible[312]. Pour ce positionnement, la question des techniques acquiert une importance cruciale.

[308] R. Laloux, *Ces dessins qui bougent*, *op. cit.*, p. 37, p. 62 et p. 70.
[309] M. Roudévitch, « Le film d'animation en France », art. cité, p. 76 et p. 62-64.
[310] *Infra*, chapitre 4, 3.4. « Style et/en science-fiction ».
[311] Ph. Casoar, A. Igwal, J.-P. Jeunet, *Les Maîtres du temps. Le livre du film !*, *op. cit.*, p. 61.
[312] « Biofilmographie des auteurs », *L'Avant-scène. Cinéma*, *op. cit.*, p. 8.

2.3.3. Une guerre idéologique des techniques

Dans le discours de Laloux, la confrontation est d'abord organisée entre la technique du celluloïd, brevetée en 1914, utilisée et progressivement améliorée par l'industrie Disney[313], et celle du papier découpé, rattachée à la tradition des artistes expérimentaux, qu'il utilise sur *La Planète sauvage*. Ce premier long métrage joue en effet un rôle important dans la défense d'une « technique européenne » sur la scène internationale, définie par son opposition à celle « de Disney et des Américains en général » comme l'écrit un critique en 1974[314]. Dès la Seconde Guerre mondiale, l'esthétique du celluloïd s'est imposée comme un standard graphique, adopté par les studios des grandes *majors* américaines parce qu'il permet une fabrication industrielle standardisée, certes au prix de lourds investissements initiaux (équipements, formation des équipes). Dans ce contexte, le choix du papier découpé constitue, dans la rhétorique de Laloux, un choix esthétique créatif parce qu'un choix de pauvre :

> Nous étions en quelque sorte la « Nouvelle vague » du cinéma d'animation et ce, pour les mêmes raisons que la prise de vue réelle : moyens de production restreints, mais aussi liberté de la forme et du fond[315].

En Europe, le cinéma d'animation de cette époque-là se caractérise en effet par la diversité des techniques utilisées, en même temps qu'émerge collectivement un travail expérimental sur le papier par lequel les réalisateurs contemporains veulent, selon Laloux, « transformer leur handicap en avantage et, si possible, en nouvel instrument de conquête ». Inventée dès le début du siècle, redécouverte en Europe après la guerre dans un contexte économique exsangue, cette technique conduit à l'avènement d'une « école du papier découpé » dans les années 1960[316]. Elle résonne alors avec l'« esthétique dans l'air du temps », rappelant le collage surréaliste ou la réutilisation des images publicitaires dans le *pop art*[317]. Plus économique, adapté au travail en équipes restreintes ou en individuel, le papier découpé devient alors très à la mode en France avec les films de Lenica, Colombat, Laguionie, Laloux et, plus tard, Ocelot[318].

Cette technique suppose la reproduction de dessins originaux sur des cartons découpés qui sont ensuite animés ou déplacés. Dans le papier découpé articulé, chaque partie du

[313] Par la rotoscopie, qui permet de transformer une scène filmée en dessin animé, et la caméra multiplane, qui permet de créer un effet de profondeur réaliste – deux innovations dont bénéficie le premier long métrage animé avec son et couleur de Disney, *Blanche-Neige et les sept nains*, en 1938, ce qui lui valut un Oscar spécial.
[314] Propos de Guy Braucourt rapportés dans « Critiques », *L'Avant-scène. Cinéma*, *op. cit.*, p. 64.
[315] Laloux cité dans F. Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, *op. cit.*, p. 41.
[316] R. Laloux, *Ces dessins qui bougent*, *op. cit.*, p. 76.
[317] O. Cotte, *Il était une fois le dessin animé… et le cinéma d'animation*, *op. cit.*, p. 181.
[318] O. Cotte, *100 ans de cinéma d'animation*, *op. cit.*, p. 184 *sqq.*

dessin destinée à être animée est reproduite au trait et forme un élément désolidarisé des autres qui peut ensuite être progressivement déplacé sous l'œil de la caméra. Les mouvements d'un personnage sont ainsi produits en bougeant très lentement les parties du corps, comme pour un pantin, tandis que les éléments statiques (décor, paysage, intérieur) sont simplement dessinés et placés en arrière-plan. Cette technique rend l'animation peu fluide et relativement hachée, mais elle permet de réduire le nombre de dessins à effectuer pour une seconde de film, puisqu'on utilise plusieurs fois le même dessin. Laloux expérimente le papier articulé dans ses courts métrages : dans *Les Dents du singe* en 1960[319], puis lors de ses deux premières collaborations avec Topor, dans *Les Temps morts* (1964), un film en noir et blanc inspiré de l'esthétique de la gravure, méditatif et encore très statique, puis dans *Les Escargots* (1965), plus animé, que Laloux considère comme son « premier "vrai" dessin animé ». Ce film connaît en effet une riche carrière, y compris à l'international, et aurait été, selon Laloux, « l'un des courts métrages français ayant rapporté le plus d'argent à ses producteurs »[320]. En 1973, *La Planète sauvage* opte pour un autre type de papier découpé, en phases. Il s'agit de dessiner autant de fois que nécessaire le personnage, dans chaque position voulue, puis de le découper d'un bloc et de le faire évoluer sur les arrière-plans des décors. Le procédé permet une animation plus souple, fluide et naturelle, mais exige de produire beaucoup de dessins. Pour *La Planète sauvage*, les personnages étaient ainsi « dessinés sur des feuilles de bristol très fines, peints à l'encre de couleur et découpés avec des ciseaux », chaque dessin équivalant à une fraction de seconde de film[321]. Dans les deux types de techniques, l'atout du papier découpé est pour Laloux de conserver une très grande fidélité au graphisme personnel du dessinateur, alors que le procédé de l'image par image exige le plus souvent que des équipes nombreuses redessinent, développent et adaptent les dessins originaux. Le support papier permet selon lui de bien mieux de conserver à l'écran le traitement sophistiqué de la matière graphique, ses effets de volume, ses modelés, ses couleurs, ses jeux d'ombre et de lumière[322] – d'où l'événement que veut réaliser en 1973 *La Planète sauvage* dans une période de reconquête artistique du média, en affichant ses affinités avec la culture des arts plastiques

[319] Réalisé d'après un scénario et des dessins effectués par les patients d'une institution psychiatrique dans laquelle Laloux travaille comme moniteur entre 1956 et 1960, ce court métrage est remarqué et remporte plusieurs prix, dont le prix Émile Cohl, lors de la réception duquel Laloux rencontre pour la première fois Roland Topor, qui dessinait alors pour *Hara-Kiri*.
[320] F. Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, *op. cit.*, p. 41.
[321] *Ibid.*, p. 49.
[322] R. Laloux, *Ces dessins qui bougent*, *op. cit.*, p. 43.

traditionnels. Laloux valorise ici l'une des deux significations impliquées par l'appellation « dessin animé », potentiellement oxymorique à ses yeux :

> Il existe une lutte perpétuelle, une dichotomie, entre les lois du graphisme et celles du mouvement. Le cellulo est laid, mais offre une animation fluide, tandis que le papier découpé est beau, mais un peu statique[323].

La convergence transmédiatique, pour *La Planète sauvage*, s'oriente vers le dessin, l'illustration et la peinture, plutôt que vers le réalisme et la fluidité du mouvement du cinéma en prise de vue réelle. Ce parti-pris va à l'encontre des habitudes visuelles forgées par « l'animation léchée » des longs métrages disneyens[324], d'autant que le travail avec Topor conduit à exhiber l'origine dessinée de l'image animée, à conserver l'empreinte sémiotique du trait, du griffonnage, de la hachure et des contrastes créés par le crayon.

Figure 2 : Oms sauvages. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:32:09

Figure 3 : Monstre surréaliste. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:41:10

[323] Propos de Laloux dans Fabrice Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, préface de Gérard Klein, Chaumont, Le Pythagore, 2004, p. 99. Voir aussi René Laloux, *Ces dessins qui bougent. 1892-1992. Cent ans de cinéma d'animation*, Dreamland éditeur, coll. « Image par image », 1996, p. 121

[324] Propos d'André Valio-Cavaglione, producteur de *La Planète sauvage*, dans Fabrice Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, préface de Gérard Klein, Chaumont, Le Pythagore, 2004, p. 59.

À la sortie du film, la critique consacre une réussite à la fois technique, esthétique et artistique, qui assoit la singularité de l'animation française par *distinction* d'avec les codes culturels constitués en horizon d'attente du réalisme médiatique (c'est-à-dire de sa « familiarisation ») :

> Ce n'est pas l'un des moindres paradoxes de ce film que d'offrir au vaste public auquel il est destiné une telle subtilité dans le graphisme, une invention constante, une aussi surprenante virtuosité : en préférant au « cellulo » classique, séduisant quant au rendu du mouvement, la technique plus aride et délicate du « papier découpé en phases », les auteurs affirment leur respect du trait et de la couleur[325].

S'écartant de la norme de transparence imposée par les usages dominants du celluloïd (nous y viendrons), Laloux défend le paradigme du dessin d'art, ce qui a des conséquences majeures sur l'effet de monde. Le choc visuel effectivement suscité par le graphisme de *La Planète sauvage* en 1973, associé à une couverture médiatique massive et au succès public, impose (et fait ensuite attendre) la signature du couple Laloux-Topor[326]. Le film prend à contre-courant les habitudes médiatiques des spectateurs en privilégiant des dessins riches, fouillés, « a priori anti-animation » car ils exigent un temps de lecture plus long que ceux des *cartoons* par exemple[327]. Les courts métrages de Laloux, comme *Les Escargots* (1962) mais aussi *La Prisonnière*, réalisé en 1988 à partir d'une bande dessinée de Caza[328], se distinguent par le caractère très réduit de l'animation et versent plutôt dans l'illustration filmée (avec de nombreux travellings sur des images fixes) que dans le dessin à proprement parler *animé*. Sur *Gandahar*, l'ambition de Laloux est de poursuivre cette recherche technique en hybridant, non sans difficulté, la technique du celluloïd avec le dessin de Caza très modelé, en ombres et en lumière, « assez complexe et assez chargé », dont il admire les illustrations aux petits traits et aux petits points chez Opta et J'ai Lu. Les dessins préparatoires effectués pour le pilote de 1977 (figure 4) en portent la trace, mais Caza est ensuite contraint à modifier son trait au profit d'un dessin plus épuré, qui soit maniable pour l'animation (figure 5)[329]. Or, cette épuration graphique, dont Caza s'accommode, va à l'encontre de l'effet dessiné modelé que Laloux recherche, non sans « paradoxe » dit Caza, pour son animation. Tandis que Caza propose de s'orienter vers un travail d'ombres

[325] Jacques Zimmer, *La Revue du cinéma*, n° 275, septembre 1973, dans « Critiques », *L'Avant-scène. Cinéma*, *op. cit.*, p. 66.
[326] Voir Blin et Gillet dans « De *L'Orphelin de Perdide* aux *Maîtres du temps* » [bonus du DVD], art. cité, 01:35.
[327] Laloux dans F. Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, *op. cit.*, p. 38.
[328] René Laloux, Philippe Caza, *La Prisonnière*, France, Revcom Télévision/Westdeutscher Rundfunk/France 3/La Sept, 1988, 7 min. Visionnable dans les bonus du DVD de R. Laloux, *Gandahar*, *op. cit.*
[329] Caza dans « Il était-sera une fois... l'aventure de *Gandahar* » [bonus du DVD], art. cité, 04:28 puis à partir de 12:10 pour tout le récit des essais techniques sur le celluloïd. Voir aussi le bonus du même DVD « Les Hommes-Machine *[sic]* contre Gandahar. Galerie de photos et de dessins ».

en aplats, avec un modelé simplifié marqué par l'influence des dessins animés japonais, le réalisateur cherche le moyen de conserver la matérialité du crayon sur celluloïd contre les avis de son équipe. Il refuse d'utiliser la caméra multiplane inventée par Disney pour accentuer les effets de profondeur[330] et se livre à des essais plus expérimentaux et artisanaux qui compliquent la production. Sur le pilote de *Gandahar* en 1977, il demande d'ajouter du crayon gras sur les celluloïds, pour s'approcher du rendu visuel du papier découpé en phases. Dans le film de 1988, c'est de la laque pour cheveux qui est vaporisée pour modifier la texture des celluloïds sans altérer la transparence du support et permettre ainsi de dessiner de légers modelés, ombrages et reliefs, pour intégrer de manière plus homogène les personnages aux décors d'arrière-plan plus richement picturaux.

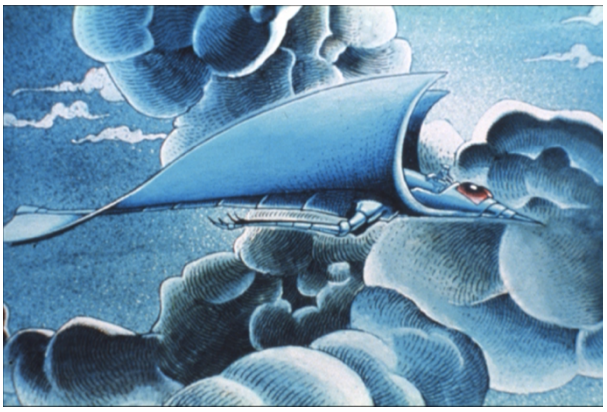


Figure 4 : La monture de Sylvin (1977).
Laloux, *Gandahar*, bonus du DVD, 01:27

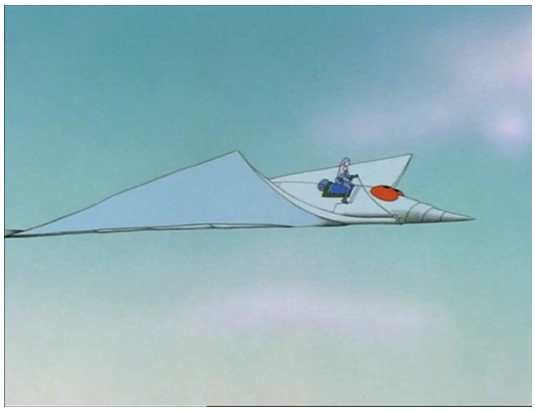


Figure 5 : La monture de Sylvin (1988).
Laloux, *Gandahar*, 0:06:37

Même s'il l'utilise sur *Gandahar* et *Les Maîtres du temps*, la démarche de Laloux éclaire sa détestation personnelle pour le celluloïd[331] et les préférences médiatiques qui s'y expriment. À ses yeux, « la gouache sur cellulo manque totalement de sensualité, de matière[332] » parce que ce type d'animation exige une forte transparence des images. En effet, cette technique superpose d'une part les éléments animés (personnages et objets), peints sur des feuilles de plastiques transparentes (les celluloïds), et d'autre part les arrière-plans immobiles peints sur papier. À l'origine, ce dédoublement matériel est une véritable avancée technique puisqu'il permet de ne plus redessiner le décor à chaque image et de gagner en souplesse et en rapidité d'animation. Cependant, pour bon nombre de ses détracteurs européens, le celluloïd gagne en mouvement ce qu'il perd en richesse graphique car le support plastique ne permet que des aplats de couleur à la gouache, sur des surfaces

[330] Il s'agit d'une caméra banc-titre à plusieurs niveaux qui permet de créer des effets de flous ou de relief par le différentiel de profondeur des dessins filmés (décors, personnages, autres éléments).
[331] Le mot « détesté » est utilisé par Leclerc, assistant-réalisateur sur *Gandahar*, dans « Il était-sera une fois... l'aventure de *Gandahar* » [bonus du DVD], art. cité, 14:55.
[332] F. Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, *op. cit.*, p. 99.

délimitées par des traits de contour noir, ce qui rend quasi impossible les effets de relief et de texture. Il menacerait l'homogénéité visuelle des films par le contraste entre les décors, plus richement travaillés, et l'aspect plat et fade des personnages. Le discours de Laloux mène ici une dénégation ambivalente : l'abandon du papier découpé pour le celluloïd, dès *Les Maîtres du temps*, est présenté comme le fruit de contraintes financières inévitables mais donne lieu en même temps à une tentative de relégitimation par l'audace expérimentale (comme le montre l'anecdote récurrente de la laque pour cheveux). Néanmoins, l'auto-critique globale du réalisateur à propos de l'aspect visuel final des *Maîtres du temps* et de *Gandahar* rend compte d'une déception générale liée à l'inégale qualité des dessins et de l'animation. La critique s'en fait l'écho à l'époque : « Le graphisme de Mœbius […] n'a pas trouvé l'unité visuelle qui aurait permis de prolonger à travers le film les mouvements très beaux qu'il nous donne avec certains paysages, ou lorsque les anges sans visage redeviennent humains[333]. » *Gandahar*, pour sa part, souffre de l'hétérogénéité visuelle entre paysages et personnages. La comparaison se fait alors toujours à l'avantage de *La Planète sauvage*, sur le plan graphique comme sur le plan narratif.

Cette géopolitique culturelle des techniques d'animation débouche chez Laloux sur la défense d'un modèle esthétique, narratif et xéno-encyclopédique que le maître mot d'« imaginaire », comme on l'a dit, organise en art poétique. Son dessin animé cherche à se dégager du stéréotype disneyen du « conte pour enfants » – qu'il juge moralisateur, « débile », et « anti-cinématographique » du point de vue du déploiement temporel du récit – et du comique agressif des *cartoons*[334]. Mœbius évoque le goût de Laloux pour « une vraie mise en scène qui ne soit pas calée sur des effets d'efficacité [...] guignolesques », poussés, caricaturaux ou calibrés comme dans le « système Disney »[335]. S'inspirant de Grimault, Laloux appelle de ses vœux des « formes plus poétiques de narration dans lesquelles le drame et l'émotion prennent la place du comique d'agression[336] ». La réception insiste unanimement, par l'éloge ou par la critique, sur cette gestion du récit qui privilégie des mises en scène décalées par rapport aux normes de l'époque et donne toute sa place à une lenteur méditative et rêveuse. Pour *La Revue du cinéma*, en 1973, le cadrage, la durée des plans et le rythme du montage dans *La Planète sauvage* répondent « à l'anonymat des séries américaines, à la souplesse du style en "O", à la frénésie du cartoon

[333] B. Nave, « Les maîtres du Temps », art. cité, p. 36-37.
[334] Laloux dans « De *L'Orphelin de Perdide* aux *Maîtres du temps* » [bonus du DVD], art. cité, 13:26.
[335] *Ibid.*, 12:20.
[336] René Laloux à propos de Grimault dans *Ces dessins qui bougent*, *op. cit.*, p. 34.

[...] par le raffinement, la lenteur, la sophistication[337] ». Dans *Le Figaro*, « le fil conducteur de l'œuvre, c'est […] la méditation[338] », aussi bien celle des draags que celle de l'œuvre elle-même. Laloux pratique un montage homogène qui donne cette lenteur au récit. Dans *Gandahar* par exemple, il utilise des plans assez longs, de durée stable (environ six secondes), qui s'enchaînent de manière fluide sans guère de variation si bien que, comme l'explique Caza, le rythme créé est tout à la fois « un peu plat » et « planant ». S'ajoute à cela que la *full animation* (24 images par seconde), norme habituelle et « luxueuse » en Europe, subit alors la concurrence croissante de la *limited animation* des animés japonais (12 images par seconde), moins fluide mais selon Caza plus nerveuse, avec plus de relief[339]. Louée par certains comme une source de « pure joie esthétique[340] » cinématographique, cette lenteur rêveuse devient chez d'autres critiques la marque d'une animation trop molle, pas assez dynamique, voire « ectoplasmique » (Caza), qui fait primer la séduction des spectacles visuels sur l'efficacité narrative : « de belles images, des univers séduisants, mais un manque d'action et une certaine faiblesse dans la réalisation » le résume Bendazzi en 1988[341]. Si Laloux reconnaît lui-même les faiblesses d'animation et de réalisation de ses films, l'interprétation critique est assez conforme au programme qu'il défend pour le média.

Or cette défense fait sens dans un biotope de l'animation en France qui connaît une mutation importante au début de la décennie 1980. Certes, *Gandahar* sort sur les écrans en 1988 mais il prend naissance en 1977. La longue durée de réalisation des longs métrages implique un *décalage* des contextes entre le moment de lancement des projets et le moment de la réception réelle des films (une décennie pour *Gandahar*). Elle engage pour Laloux la question d'un *déclassement* progressif de sa posture de résistance culturelle. De la sortie de *La Planète sauvage*, en 1973, qui lui apporte consécration auprès du public et de la critique, à la sortie de *Gandahar* quinze ans plus tard – au moment où l'intérêt pour l'animation a été remodelé en France par l'investissement des pouvoirs publics, par le développement technologique et industriel, et par des coproductions internationales devenues incontournables –, la voix que fait entendre Laloux passe progressivement, mais non sans contradictions ou complexités, du camp des Modernes de la Nouvelle vague à celui des Anciens de l'animation traditionnelle d'auteur. C'est la question des défis internationaux

[337] J. Zimmer dans « Critiques », *L'Avant-scène. Cinéma*, *op. cit.*, p. 66.
[338] Louis Chauvet dans *Le Figaro*, 13 décembre 1973, cité *in ibid.*, p. 64.
[339] Caza dans « Il était-sera une fois... l'aventure de *Gandahar* » [bonus du DVD], art. cité, 28:15.
[340] Mireille Amiel, *Cinéma 82*, n° 80, avril 1982.
[341] Ambiguïté résumée par G. Bendazzi à propos des films de Laloux : « de belles images, des univers séduisants, mais un manque d'action et une certaine faiblesse dans la réalisation » (*Cartoons*, *op. cit.*, p. 367).

posés à l'animation française qui durcit ce conflit des générations au tournant des années 1980.

2.4. L'animation de Laloux face aux défis internationaux

2.4.1. La Querelle des Anciens et des Modernes

Au moment où Laloux fait paraître *Les Maîtres du temps* (1982), les questions relatives à la filière du dessin animé se constituent en France en véritable problème public, processus dont les Assises du cinéma d'animation à Lyon, en janvier 1983, soutenues par le CNC, constituent le point culminant comme l'a montré Noesser. Le conflit éclate alors entre deux générations de réalisateurs, deux conceptions du média et deux projets commerciaux et esthétiques, autour des deux points principaux du débat que sont d'une part le développement de ce qu'on appelle alors les « nouvelles technologies » et d'autre part la faiblesse des débouchés commerciaux[342]. L'explicitation des problèmes à ce moment-là, et sous cette forme, s'explique par la convergence avec un contexte politique transformé. La ligne directrice que Jack Lang imprime aux politiques culturelles publiques à partir de 1981 vise une synergie nouvelle entre l'économie et la culture, dont le but plus ou moins affiché est d'opposer une « résistance culturelle » au capitalisme nord-américain, désigné comme « impérialisme financier et intellectuel[343] ». Ce nouveau sémantisme économique implique de développer la force de frappe des industries culturelles françaises, y compris dans les secteurs jusqu'alors peu considérés. Le nouveau Ministère de la Culture porte alors un intérêt particulier au développement de l'animation : le Plan Image de relance du secteur, lancé en 1983, consacre la légitimation étatique de l'objectif, faisant du dessin animé un nouveau secteur de la lutte économique et de la défense de la diversité du biotope culturel français.

La Querelle des Anciens et des Modernes qui éclate lors de ces Assises se cristallise sur tous les fronts : profils et formations des réalisateurs, format des films, modèles de production, circuits de financement, types d'exploitation transmédiatique, rapports à la télévision… Autant de points par où passe la ligne de fracture entre l'animation auteuriste

[342] C. Noesser, « Les Assises du cinéma d'animation, janvier 1983 : Dissolution et recomposition d'une certaine idée de l'animation française », art. cité, p. 227-228.
[343] *Ibid.*, p. 237. Les citations proviennent de déclarations de Jack Lang lors d'une conférence organisée par l'Unesco, en juillet 1982, tenue à Mexico et sont reprises dans Philippe Poirrier, « Démocratie et culture. L'évolution du référentiel des politiques culturelles en France, 1959-2004 », *in* Annie Bleton-Ruget et Jean-Pierre Sylvestre (dir.), *La Démocratie, patrimoine et projet*, Dijon, Eud, 2006, p. 105-129, p. 5 pour la version consultable sur *HAL* [en ligne], mis en ligne le 5 avril 2011, URL : https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00583232/document (05/05/2018).

et artisanale qu'a promue la Nouvelle vague des années 1960, et une animation plus collective, partisane de la professionnalisation et de l'industrialisation du secteur, qui accueille les nouveaux techniciens formés dans les écoles supérieures d'animation française (comme les Gobelins à partir de 1975) et veut participer au rayonnement de la culture française en devenant un moteur du développement économique national, notamment par l'exploitation télévisuelle. En ce début des années 1980, Laloux incarne avec évidence le premier camp, comme le confirment les propos d'un des participants aux Assises interrogé par Noesser :

> Il y avait ceux qui ne voyaient pas, ou qui ne voulaient pas que ça bouge. Qui sentaient que ça s'échappait. […] Oui, tout ce qui était le gratin de l'animation à l'époque : Paul Grimault, René Laloux, José Xavier… Et nous on était un peu les prolos. Les prolos qui défendent leur casse-croûte, les corporatistes. […] Ce qu'on défendait, simplement, ça allait dans le sens d'une structuration d'une profession qui n'existait pas vraiment.

L'écart générationnel marginalise alors la vision lalousienne, au sein d'une « lutte des classes » interne au domaine[344]. Les noms très connus de Boschet et de Martin incarnent ce divorce. Martin plaide pour « une reconnaissance rapide de l'état de technologie » :

> Si les animateurs ne s'y intéressent pas, c'est toute la profession qui disparaîtra corps et bien dans une compétition internationale. Car il est évident que les machines à image sont en train d'atteindre des niveaux qui maintenant forcent le cinéma d'animation à quitter le domaine peureux et protégé de l'artisanat. Si vous ne vous intéressez pas aux nouvelles techniques/nouvelles images (ordinateur, synthèse…), dans cinq ans, vous êtes foutus[345].

Cette position est conforme aux nouvelles orientations des politiques publiques qui considèrent alors le Festival d'Annecy comme un atout compétitif pour s'ouvrir aux nouvelles technologies et au marché international. Boschet, à l'inverse, est le représentant d'une « posture artisanale, culturelle et corporatiste » dont le déclassement est rendu visible par les destitutions progressives que connaît l'AFCA (Association française du cinéma d'animation), qu'il dirige, au profit de la montée en puissance de la plus moderniste AFDFA (Association française pour la diffusion du film d'animation) [346]. Noesser résume ainsi le conflit entre tradition et modernité qui donne sens à la position d'un Laloux en 1983 :

> Le milieu se partage entre « anciens » et « modernes », entre « tribu » et « intrus », entre « vestales » de l'artisanat et de l'auteurisme, et partisans de la technologie et de

[344] C. Noesser, « Les Assises du cinéma d'animation, janvier 1983 : Dissolution et recomposition d'une certaine idée de l'animation française », art. cité, p. 235-236.
[345] *Ibid.*, p. 232.
[346] En 1982 l'Afca perd la direction du Festival d'Annecy. *Ibid.*, p. 237-238.

> l'industrialisation, sans que ces pôles établissent clairement deux clans étanches, mais plutôt un mille-feuilles de fractures[347].

Or, l'intérêt que Laloux porte aux nouvelles technologies numériques de synthèse d'images, dès la fin des années 1970, constitue l'une de ces nuances à apporter à cette dichotomie, sous réserve d'en percevoir, encore une fois, la légitimation par l'expérimentation. Après le pilote de *Gandahar* de 1977, un projet de long métrage en images de synthèse 3D, co-produit avec les États-Unis, est envisagé pour l'adaptation du roman d'Andrevon. Des contacts auraient été noués avec l'Institut Technologique de New York en 1979-1980 mais l'idée est finalement abandonnée, la technologie n'étant pas encore assez aboutie[348]. L'anecdote a son importance : elle invite à replacer Laloux à l'avant-garde des essais de synthèse 3D dans l'animation française, avant le premier long métrage de cinéma à utiliser massivement cette technologie (Lisberger, *Tron*, 1982, sur le *storyboard* duquel travaille d'ailleurs un Mœbius en début de florissante carrière américaine), tandis qu'en bande dessinée Druillet propose une figure équivalente d'expérimentateur en introduisant dès 1980 des images de synthèse dans son *Salammbô*[349]. En 1982 aussi, la séquence finale des *Maîtres du temps* est remarquée (même si unanimement critiquée selon Blin[350]) parce qu'elle inclut des images de synthèse en 3D pour représenter sous forme d'œuf coupé en deux la planète-vaisseau des Maîtres du temps[351].

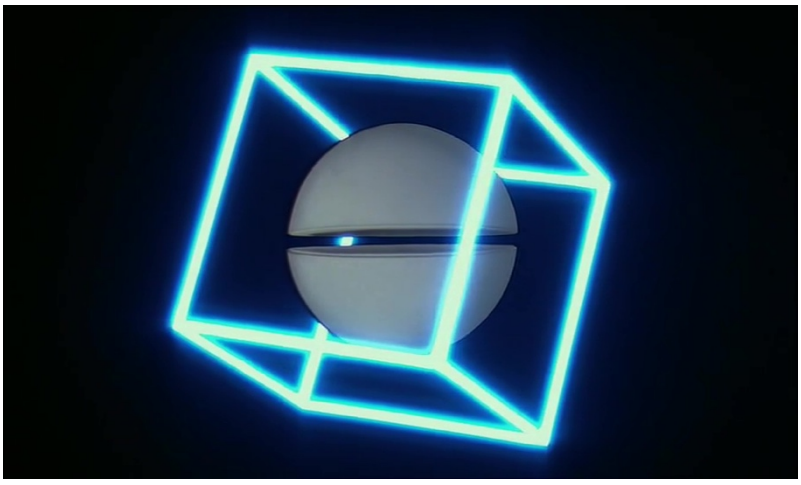


Figure 6 : Plan final en 3D. Laloux, *Les Maîtres du temps*, 1:12:01

[347] *Ibid.*, p. 237.
[348] F. Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, *op. cit.*, p. 76.
[349] Voir *infra*, chapitre 2, 2.2.2. « Bilal expérimentateur intermédiatique ».
[350] « De *L'Orphelin de Perdide* aux *Maîtres du temps* » [bonus du DVD], art. cité, 31:11.
[351] R. Laloux, *Les Maîtres du temps*, *op. cit.*, à partir de 1:11:23.

Là encore, c'est le geste d'innovation médiatique « gratuit » qui est salué[352], dans un contexte français qui s'ouvre aux développements de l'image numérique. Martin, cette année-là, réalise le premier court métrage narratif français en images de synthèse, *Maison vole*, fabriqué par la société Sogitec qui produit, pour Dassault entre autres, des simulateurs de vol. Comme l'écrit Valière, les coûts d'investissements expliquent que ce type d'images se soit d'abord développé dans les services de recherche des grandes entreprises de l'aviation et du secteur militaire. Émerge alors une première version du *topos* du bidouillage et du détournement technique (traits caractéristiques de l'imaginaire *hacker*) qui organise le récit national des innovations en matière d'images de synthèse et de jeu vidéo comme nous le verrons avec le moment multimédia des années 1990 (chapitre 3) : c'est en détournant les logiciels destinés à la formation des pilotes que la Sogitec serait parvenue à fabriquer ce court métrage. Au même moment, le Plan Image affirme que l'image numérique est une technologie d'avenir centrale pour le développement commercial de l'animation française[353]. Même si ses incursions sur ce terrain ont été restreintes, Laloux participe aussi à ce dynamisme-là. L'ambivalence de sa position apparaît encore plus clairement avec l'exploitation transmédiatique qu'a connue *Les Maîtres du temps* en 1982, qui détonne face au réquisitoire soutenu contre le rouleau compresseur disneyen des produits dérivés.

2.4.2. *Les Maîtres du temps* cross-média – un *Gandahar* américain

En mars 1982, la couverture de *Métal hurlant*, consacrée aux *Maîtres du temps* « de Mœbius et Laloux », reprend l'affiche du film d'animation et s'accompagne de la mention « La BD du film »[354]. L'éditorial de Manœuvre évoque l'effervescence récente de l'animation à laquelle les lecteurs de bande dessinée ne sauraient être insensibles, en vertu d'un goût commun pour les images dessinées : « La bonne vieille fièvre du dessin animé ! Et nous l'aimons, nous les fans de la bande dessinée, nous l'adorons, car enfin, images de papier ou images animées, nous sommes d'éternels enfants face aux héros dessinés[355]. » En 1982, le discours est cohérent avec l'élargissement progressif de la ligne éditoriale de la revue dès 1978[356], qui s'ouvre à d'autres horizons génériques et culturels (humour, érotisme, culture rock) que le récit graphique de science-fiction. Surtout, l'argument

[352] F. Blin dans « De *L'Orphelin de Perdide* aux *Maîtres du temps* » [bonus du DVD], art. cité, 32:55.
[353] L. Valière, *Cinéma d'animation. La French Touch*, *op. cit.*, p. 131-132.
[354] *Métal hurlant*, n° 73, mars 1982, première de couverture.
[355] Philippe Manœuvre, « Éditorial », *Métal hurlant*, n° 73, mars 1982, p. 3.
[356] T. Groensteen, *La Bande dessinée. Son histoire, ses maîtres*, *op. cit.*, p. 122.

accompagne une stratégie marketing explicitement construite autour de la signature du dessinateur de *Métal hurlant*. Au moment où la pénétration des premières séries animées japonaises s'est accompagnée d'un développement visible des produits dérivés, qui forme la norme internationale[357], l'exploitation commerciale des *Maîtres du temps* s'essaie à la déclinaison multi-support. Elle bénéficie pour cela de la célébrité alors déjà acquise par Mœbius grâce à la diffusion mondiale de ses bandes dessinées de science-fiction (*Arzach* en 1976, *L'Incal* à partir de 1980), notamment par *Heavy Metal*, grâce à l'influence de son graphisme sur l'atmosphère visuelle de plusieurs films américains grand public de l'époque (le projet *Dune* avec Jodorwosky à partir de 1973, *Alien* en 1979, *Blade Runner* et *Tron* en 1982, sur lesquels il travaille), grâce enfin à la carrière états-unienne qu'il se construit au tournant des années 1980 en éditant ses sérigraphies pour le marché américain[358]. C'est vraisemblablement cette visibilité internationale du dessinateur que les Humanoïdes Associés ont voulu rentabiliser en 1982 en faisant des *Maîtres du temps* un ensemble transmédiatique. Il s'agit de prolonger l'expérience fictionnelle du film en commercialisant des matériaux dessinés par Mœbius pour le film, un riche appareil paratextuel et des produits dérivés qui sollicitent le geste de collection du fan. La page promotionnelle insérée dans ce numéro de *Métal hurlant* fait valoir cette démultiplication des objets de consommation autour d'un seul et même film : « LALOUX + MŒBIUS = 1 FILM = 4 LIVRES », désignés comme « quatre chefs d'œuvres Humanos !!! »[359]. La labellisation éditoriale vise un effet de masse. Elle regroupe : la « bande dessinée du film », composée de celluloïds sélectionnés, recadrés et remontés dans un multicadre de bande dessinée avec phylactères[360] ; le « livre du film » dont les différents chapitres racontent l'histoire de la réalisation du film[361] ; et enfin deux éditions *collector* à tirage limité, l'une constituée du *storyboard* complet des mille dessins en noir et banc réalisés par Mœbius pour le film d'animation (666 exemplaires signés et numérotés), l'autre présentée comme un « super-spécial collector » comportant les « cellulos » originaux du film (150 exemplaires). Le numéro de *Métal hurlant* comporte aussi un dossier conséquent, avec des planches de la

[357] Sur le rapprochement entre la stratégie cross-média développée autour des *Maîtres du temps* et le contexte de montée en puissance des animés japonais et de leurs produits dérivés au même moment, voir « Les Maitres du temps : des "toyz" réalisés par des fans », *Ygam. L'héritage de René Laloux* [en ligne], mis en ligne le 16 juillet 2014, URL : http://www.ygam.eu/tag/les-maitres-du-temps/ (07/05/2018).
[358] Nous y reviendrons en détail *infra*, chapitre 10, 1.1. « Rhapsodie médiatique et transferts culturels ».
[359] *Métal hurlant*, n° 73, mars 1982, p. 18.
[360] Parue au même moment : Mœbius, René Laloux, *Les Maîtres du temps. La Bande dessinée du film*, Les Humanoïdes associés, coll. « Eldorado », 1982. Aussi publiée dans *Métal hurlant*, n° 73, mars 1982, p. 35-56.
[361] Effectivement paru en 1982 : Ph. Casoar, J.-P. Jeunet, A. Igwal, *Les Maîtres du temps. Le Livre du film !*, *op. cit.*

bande dessinée du film et un ensemble d'articles et d'entretiens sur la genèse du dessin animé.

Les livres dérivés du film font clairement primer la signature de Mœbius sur celle de Laloux. La couverture du *Livre du film* comporte l'inscription « Un événement : Mœbius et Laloux », où le jeu typographique met en gros caractères le nom du dessinateur et en plus petite taille celui du réalisateur. Les dessins préparatoires et les cellulos finaux du film sont adaptés pour être vendus sous forme de bandes dessinés. La démarche transsémiotique exploite la convergence entre images dessinées sur papier et images animées à l'écran pour recomposer la linéarité du flux filmique dans la séquentialité spatialisée de la bande dessinée. La promotion cross-média du film d'animation exploite la célébrité de Mœbius tout en inventant purement et simplement, à partir des images du dessin animé, une bande dessinée qui n'a en fait jamais existé : ni les dessins schématiques du *storyboard*, accompagnés d'indications de réalisation, de mise en scène et de dialogues[362], ni les images tirées des celluloïds, de mauvaise qualité (au point que des traits de contours noirs sont ajoutés pour redessiner les figures floues) ne constituent à proprement parler une « bande dessinée » de la main de Mœbius. Une légende du *Livre du film* l'atteste par l'exception : « La B.D. qu'on ne verra jamais : seule et unique planche dessinée par Mœbius[363]. » La prise en main de cette démarche cross-média par un éditeur de bande dessinée confirme que l'exploitation commerciale des *Maîtres du temps* s'est faite paradoxalement par l'argument promotionnel de son avatar bédéistique *absent* – mais d'autant plus séduisant qu'il s'appuie sur la célébrité alors mondiale de Mœbius[364]. L'édition du *storyboard*, en particulier, rentabilise sans doute l'imaginaire collectif formé autour de celui du projet *Dune* (1973-1977). Mœbius dessine plusieurs milliers de pages pendant les quatre années de préproduction du film et l'abandon du projet a d'autant plus contribué à faire de ce *storyboard* jamais tourné un objet mythique et mythifié, foisonnante bible d'univers et dernier témoignage du projet démesuré de Jorodowsky[365]. L'objet a concouru à la « légende » Mœbius tout en resserrant les rapports qui se multiplient alors entre le dessin de science-fiction et les images filmiques du genre. Pour la déclinaison des *Maîtres du temps*, le poids supérieur conféré à la signature du dessinateur sur celle du réalisateur confirmerait ce dynamisme intermédiatique international dont jouit alors la bande dessinée

[362]Story-board dont on trouve certaines images sur *Les Maîtres du temps* [en ligne], plusieurs billets mis en ligne le 23 mai 2011, URL : http://lesmaitresdutemps.tumblr.com (07/05/2018).
[363] Ph. Casoar, J.-P. Jeunet, A. Igwal, *Les Maîtres du temps. Le Livre du film !*, *op. cit*, p. 12.
[364] F. Blin dans « De *L'Orphelin de Perdide* aux *Maîtres du temps* » [bonus du DVD], art. cité, 06:25.
[365] Voir le documentaire de Franck Pavich, *Jodorowsky's Dune*, États-Unis, Highline Pictures/Jododune/Snowfort Pictures, 2013, 90 min.

française de science-fiction née de *Métal hurlant*. On peut y voir aussi une forme de marginalisation de la figure de Laloux semblable à celle qui se serait opérée lors de la réception française de *La Planète sauvage*, au profit de la figure de Topor alors plus connue et plus valorisée par la couverture médiatique en France[366]. Reprise par Blin, l'idée sert à construire l'image d'un réalisateur qui, malgré le succès rencontré par ses films, aurait souffert d'une méconnaissance relative par rapport aux grands noms du graphisme auxquels il s'est associé[367].

Guère compatible avec le discours militant du réalisateur, la stratégie multi-support autour des *Maîtres du temps* circonscrit, en 1982, un moment cross-média et un « moment Mœbius » – celui d'un « Mœbius collector[368] », pour citer Manœuvre –, voire même un « moment anti-Laloux » de l'histoire culturelle du film. La réédition du roman de Wul, la même année, reprend l'affiche du film, avec pour sous-titre « L'ouvrage duquel a été tiré le film : Les Maîtres du temps »[369]. La déclinaison sérielle s'engage aussi vers les produits de la culture matérielle et ludique, comme le fait valoir la rhétorique énumérative du *Livre du film* :

> Le film est terminé… Voici venu le temps des publicitaires et des marchands. Jaffar, Piel et les autres vont donner lieu à toute une gamme de produits frappés à leurs effigies : cartes postales, puzzles, lotos, jeux de société, cahiers, classeurs, carnets, blocs, coloriages, transferts, décalcomanies, cartables, trousses, serviettes, gants de toilette, peignoirs, tapis de bain, bavoirs, disques stéréoscopiques, chemisettes, tee-shirts, posters, figurines, masques, panoplies… un merchandising géant, digne de la Disney[370] !

Les figurines à l'effigie de Jaffar, Piel et Silbad sont réalisées par la société allemande de jouets Schleich qui a développé dès les années 1950 des figurines adaptées de personnages de bande dessinée comme Snoopy ou les Schtroumpfs. Au début des années 1980, ce ciblage marketing s'explique par la commercialisation de plus en plus importante de figurines issues des personnages de séries d'animation, qu'elles soient japonaises (*Goldorak*, *Capitaine Flam*) ou françaises (*Ulysse 31*). La comparaison finale (« digne de la Disney ! ») détonne par rapport au discours du résistant de l'animation : elle montre surtout l'ambition des Humanoïdes associés de s'adapter au contexte international en adoptant le modèle transmédiatique industriel qui domine alors les fameuses « lois du

[366] Gillet et Laloux dans « De *L'Orphelin de Perdide* aux *Maîtres du temps* » [bonus du DVD], art. cité, à partir de 02:40.
[367] Fabrice Blin, « Portrait de René Laloux », *in René Laloux, l'extra-terrestre*, livret accompagnant l'édition double DVD de *Gandahar* et *La Planète sauvage*, Gaumont Columbia Tristar Home Vidéo, 2006, p. 3-9, p. 4-5.
[368] Ph. Manœuvre, « Éditorial », art. cité.
[369] Stefan Wul, *L'Orphelin de Perdide*, Fleuve noir, coll. « Super-luxe », 1982.
[370] Ph. Casoar, J.-P. Jeunet, A. Igwal, *Les Maîtres du temps. Le Livre du film !*, *op. cit*, p. 55.

marché » décriées par Laloux. Le positionnement culturel de ses longs métrages s'avère plus compliqué que ce que veut en montrer la rhétorique de la légitimation.

Il n'y a pas que *Les Maîtres du temps* qui ait connu cette réception internationale à travers le succès de la science-fiction graphique de *Métal hurlant*. En 1988, le *Washington Post* fait cette critique de la version américaine de *Gandahar* : « The animation itself is somewhat stiff (production costs, most likely), but the illustration is terrific, richly detailed and vibrant, like pages of *Heavy Metal* magazine rippling with invention[371]. » Les reproches adressés à l'animation et au scénario sont compensés par les qualités trouvées aux graphismes de Caza. *Gandahar* fait d'ailleurs plus d'entrées aux États-Unis qu'en France ou dans le reste de l'Europe (ce qui n'est pas le cas pour *La Planète sauvage* et *Les Maîtres du temps*)[372]. Toutefois, les transformations multiples qu'il subit pour fournir la version américaine *Light Years* (qui traduit le sous-titre français *Les années lumière*) rend problématique la reconnaissance qu'ont pu en tirer à la fois Laloux et le film d'animation qu'il défend[373]. C'est Weinstein, président de la société Miramax, qui est crédité comme réalisateur du film et le nom de Laloux n'apparaît qu'au titre d'« adaptateur original ». De plus, le contenu de l'œuvre est adapté pour correspondre à l'horizon d'attente des spectateurs américains. L'adaptation des dialogues est confiée à Asimov. Exhibée en exergue du film, sa signature réinscrit l'histoire du dessin animé dans l'imaginaire de la science-fiction américaine de l'âge d'or et des paradoxes temporels dont l'écrivain de *La Fin de l'éternité* s'est montré friand :

> We speak of Time and Mind, which do not yield to categories. We separate past and future and find that Time is an amalgam of both. We separate good and evil and find that Mind is an amalgam of both. To understand, we must grasp the whole[374].
>
> ISAAC ASIMOV

Cette transnationalisation des référents génériques constitue Asimov, et non pas Laloux (encore moins Andrevon, inconnu du public américain) en horizon de la réception américaine. Elle va de pair avec un remontage massif de la version française. Tandis que le film de Laloux s'ouvre sur un prologue formé de longues séquences sans dialogues où le spectateur découvre la vie quotidienne des Gandahariens (*infra*, chapitre 5, extrait 7), *Light Years* insère une introduction constituée d'un lent travelling avant sur le fond noir de

[371] Richard Harrington, « 'Light Years' (NR) », *The Washington Post*, 28 avril 1988. Consultable sur *The Washington Post* [en ligne], URL: http://www.washingtonpost.com/wp-srv/style/longterm/movies/videos/lightyearsnrharrington_a0aa7e.htm (07/05/2018).
[372] Fabrice Blin, « Entretien avec René Laloux au sujet de Gandahar (1987) », *in René Laloux, l'extra-terrestre*, *op. cit.*, p. 27-28.
[373] Harvey Weinstein, *Light Years*, États-Unis, Miramax, 1988.
[374] *Ibid.*, 0:00:01, en exergue du film.

l'espace avec une narration en *voice-over* du personnage Sylvin Lanvère. La prophétie grammaticalement impossible des Transformés s'y trouve d'emblée posée et renforce la continuité thématique avec la citation extradiégétique d'Asimov : « My quest begun with a riddle. In a thousand years Gandahar was destroyed. A thousand years ago Gandahar will be saved. And what can't be avoided will be[375]. » L'horizon de lecture est ainsi multiplement placé du côté du paradoxe temporel qui n'est construit que bien plus tard dans le récit de Laloux. De plus, la version américaine ajoute des paroles prononcées par le narrateur Sylvin au prologue sans paroles de Laloux : « Once I believed that our Gandahar was a perfect world. Our, I believed we were innocent[376] ». La stratégie narrative de la « surprise », fondée chez Laloux sur l'atmosphère méditative de la nature gandaharienne, est ici transformée en stratégie du « suspense » où la menace est distillée par la narration verbale proleptique et fait contraste avec l'environnement idyllique[377]. La musique du générique conserve le thème des hommes-machines mais substitue certains instruments synthétiques, notamment des guitares, aux instruments symphoniques choisis par Yared. Pour que le film soit diffusé aux États-Unis, ce dernier a d'ailleurs dû accepter que sa bande originale soit entièrement retravaillée par deux compositeurs américains : la musique était jugée inadaptée au marché américain dans la mesure où elle n'accordait pas strictement les scansions musicales à celles de l'image et de l'action[378]. Le résultat, dans *Light Years*, est une musique plus rythmée, avec quelques thèmes simples identifiables, et étroitement synchronisée avec l'apparition des différents actants (hommes-machines, Métamorphe, Transformés) et le découpage des séquences narratives[379]. Ce procédé déconstruit le côté fluide et continu de la musique originale de Yared qui avait souhaité, conformément aux désirs de Laloux, créer un effet d'atmosphère global et assez souple par rapport au montage. Dès lors, si le bon accueil fait outre-Atlantique à *Gandahar* impose, chose rare à l'époque, un long métrage français sur les écrans étrangers, il ne conduit pas à une reconnaissance de la pratique du média défendue par Laloux, mais s'explique plutôt par l'acculturation réussie de *Gandahar* à l'imaginaire générique (science-fiction) et médiatique (animation) du public américain.

[375] *Ibid.*, 0:00:27-0:00:43.
[376] *Ibid.*, 0:02:00-0:02:09.
[377] Raphaël Baroni, *La Tension narrative*, Édition du Seuil, coll. « Poétique », 2007.
[378] Voir « Interview de Gabriel Yared », bonus de la version DVD, R. Laloux, *Gandahar*, *op. cit.* et F. Blin, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, *op. cit.*, p. 167.
[379] Selon la technique du « spotting » qui, selon Yared, « consiste, en projetant le film sur table de montage, à déterminer les endroits précis devant comporter de la musique » (*ibid.*, p. 167).

Chapitre 2
La trajectoire Bilal : de la contre-culture à l'art contemporain

Le jalon Laloux de notre enquête historique a montré les réussites ambivalentes d'une posture de résistance par l'intermédialité, qui a cherché à défendre sur tous les fronts une spécificité culturelle nationale : pour l'écriture et pour la culture visuelle de science-fiction, comme pour une animation en quête de légitimité. La carrière de Bilal, associée dès la fin des années 1970 à la popularisation transationale de la science-fiction de *Métal hurlant* que Laloux mobilise pour l'invention de ses mondes en images, emprunte une trajectoire toute différente à partir d'un ancrage similaire : celui du moment contre-culturel. Les expérimentations politiques et formelles de la littérature française de science-fiction, dont on a montré les dissensions internes avec Andrevon, amènent à envisager, sur le versant graphique, la démarche contestataire de revues de bande dessinée qui s'essaient au genre, en particulier le projet *underground* originel de *Métal hurlant*. Entre exploration variée des thèmes et des images du genre dans ses courts récits en revues, et orientation vers la politique-fiction dans son travail avec Christin, le positionnement de Bilal dans ce moment-là permettra d'éclairer les concurrences contre-culturelles intermédiatiques qui se cristallisent dans la science-fiction française entre son entrée en bande dessinée (1972) et son premier album en solo (*La Foire aux immortels*, 1980). On montrera dans un deuxième temps comment Bilal, à partir de ce double ancrage (politique et science-fiction), a fait reconnaître avec succès une singularité d'auteur fondée sur l'hybridation médiatique et générique, qui n'a toutefois pas été perçue comme une « sortie du genre » (1980-1992) – au contraire d'autres expérimentations formelles dans la même période, comme celles du collectif Limite en 1986. Après *La Femme piège* en 1986 et *Froid Équateur* en 1992, qui achèvent sa célèbre *Trilogie Nikopol*, l'existence culturelle de Bilal glisse progressivement

des cultures médiatiques aux lieux institutionnels légitimés du musée et des galeries d'art, sous l'effet d'une artification intermédiatique qui construit un imaginaire fictionnel fortement auctorialisé, associé à l'efficacité d'une signature qui prend valeur de marque rentable sur le marché de l'art contemporain.

1. La science-fiction par la contre-culture (1972-1980)

En 1972, en remportant à 19 ans le concours de dessin de *Pilote* dans la catégorie « réaliste »[1], et en figurant dès 1976 au sommaire de *Métal hurlant*[2], Bilal entre dans le milieu professionnel de la bande dessinée française par son versant contre-culturel où la science-fiction figure en bonne place, perçue comme un genre propice aux audaces thématiques et graphiques du média. S'il se fait connaître au départ dans les revues du genre comme auteur de « SF pure[3] », comme l'écrit un fanzine en 1978, sa collaboration avec le scénariste Christin dès 1975 l'impose comme un acteur important de la politisation du genre en France, mais par une voie graphique qui doit être positionnée par rapport aux orientations militantes développées dans le domaine littéraire au même moment (NSFFP). Ce qui a été interprété comme le « tournant politique » de Bilal invite en réalité à comprendre le durcissement des conflits de légitimation entre les espaces graphiques et littéraires du genre et l'opposition des cultures américaine et française construite par cette différence médiatique. Entre « machine à rêver[4] » et instrument de la critique politique, le double positionnement de sa science-fiction explique sous quelle identité Bilal s'est imposé dans le champ et révèle comment s'affrontent alors *des* cultures du genre en France et quelles circulations transmédiatiques les structurent.

1.1. Une science-fiction d'auteur (1972-1978)

Les premières histoires courtes de Bilal, entre 1972 et 1978, s'inscrivent pleinement dans les expérimentations du genre menées par des revues engagées dans la révolution

[1] Enki Bilal, Christophe Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage. Conversations avec Christophe Ono-dit-Biot*, Flammarion, 2011, p. 65. Désormais *Ciels d'orage*.
[2] Enki Bilal, « Crux universalis eternity road », *Métal hurlant*, n° 6, janvier 1976, p. 7-13.
[3] Propos tirés de *P.L.G.P.P.U.R. Plein la gueule pour pas un rond*, n° 2 : « Bilal », octobre 1978, p. 20.
[4] Pour reprendre le sous-titre que *Métal hurlant* adopte en couverture à partir du n° 68, octobre 1981. L'expression, souvent reprise, fournit le titre de l'étude récente de Christian Marmonnier, Gilles Poussin, *Métal hurlant. La machine à rêver, 1975-1987*, Denoël, coll. « Denoël graphic », 2005.

culturelle de la bande dessinée, tout d'abord *Pilote*, où il publie la plupart de ces récits[5], ensuite *Métal hurlant*, auquel il participe moins, mais par lequel il gagne une certaine visibilité outre-Atlantique[6]. Refusant d'« appartenir à un clan[7] », Bilal participe alors à la déclinaison graphique de la science-fiction « sur tous les modes : sérieuse ou parodique, *high tech*, métaphysique ou *heroic fantasy* [8] ». En parallèle de courtes bandes satiriques sur l'actualité dans *Pilote*[9], les premières bandes dessinées de Bilal en revues empruntent deux orientations privilégiées de la science-fiction graphique contre-culturelle de l'époque : une veine fantastique et angoissée, d'inspiration surréaliste et morbide, et une veine désopilante et comique, qui favorise le récit à chute et manipule les thèmes spatiaux du genre. En 1972, il s'engage dans la première tendance, avec « Le Bol maudit[10] », dont la science-fiction cauchemardesque est marquée par l'influence de Lovecraft pour l'horreur, et par celle de Kubrick pour la tonalité philosophique[11]. Il la prolonge dans plusieurs autres histoires courtes : « À tire d'aile[12] » raconte par exemple comment un individu confronté à des créatures ailées venues d'un « sombre et inconnu abîme de l'espace » (p. 20) finit par se transformer lui aussi en l'un de ces « êtres innommables » (p. 19). Certains de ces récits sont repris dans *L'Appel des étoiles* en 1975, en noir et blanc et non pas en couleurs comme dans *Pilote*, et précédés de la présentation suivante de l'auteur :

> « L'appel des étoiles » ou la noire destinée d'hommes désignés par l'innommable, l'inévaluable et l'indicible inconnu. Mes quatre premières histoires à l'empreinte lovecraftienne, parues dans d'anciens numéros de « Pilote », plus un voyage rêve-cauchemar authentiquement vécu par moi et ma douce compagne, à laquelle je dédie ce recueil noir d'espoir[13].

Dans *Métal hurlant*, Bilal poursuit cette veine en 1976 avec « Crux universalis eternity road[14] ».

---

[5] C'est-à-dire seize récits (et huit couvertures), d'une à seize pages, entre le premier qu'il y publie, « Le bol maudit » (*Pilote*, n° 645, 1972, p. 36-42) et « Drame colonial (bis) » (*Pilote*, n° M48, 1978, p. 33-40). Après 1978, Bilal publie moins régulièrement dans *Pilote*, jusqu'en 1989, et réalise surtout des couvertures.

[6] Enki Bilal, « Crux, universalis eternity road », art. cité ; Enki Bilal, Philippe Dionnet, « Exterminateur 17 », *Métal hurlant*, n° 11-19, novembre 1976-juillet 1977 ; Enki Bilal, « La surprise du chef », *Métal hurlant*, n° 69, novembre 1981, p. 61-66.

[7] E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, *op. cit.*, p. 73.

[8] T. Groensteen, *La Bande dessinée. Son histoire, ses maîtres*, *op. cit.*, p. 122.

[9] Sur la publicité par exemple, pour la première collaboration de ce genre, avec Pelaprat : « Publicité symétrique », *Pilote*, n° 659, 1972, p. 4-5 ; ou sur le « plumage » du P.D.G. avec Vidal : « Son plumage », *Pilote*, n° 701, 1973, p. 6 (où l'on repère une première incarnation du jeu de Monopoly sur lequel Bilal ouvre, très ironique, en 1981, *La Foire aux immortels*).

[10] E. Bilal, « Le bol maudit », art. cité.

[11] La sortie de *2001 : A Space Odyssey* en 1968 constitue un véritable choc pour Bilal. Voir le témoignage de l'auteur dans *P.L.G.P.P.U.R.*, n° 2, *op. cit.*, p. 20.

[12] Enki Bilal, « À tire d'aile », *Pilote*, n° 647, 1972, p. 22-28.

[13] Enki Bilal, *L'Appel des étoiles*, Marc Minoustchine, 1975, p. 4. Le recueil comporte : « Le Bol maudit » et « À tire d'aile », déjà cités, « Ophiuchus » (*Pilote*, n° 655, 1972, p. 18-24), « La chose à venir » (*Pilote*, n° 671, 1972, p. 18-24) et « Fermez les volets et ouvrez le ciel » (*Pilote*, n° M5, 1974, p. 69-78).

[14] E. Bilal, « Crux universalis eternity road », art. cité, p. 7-13.

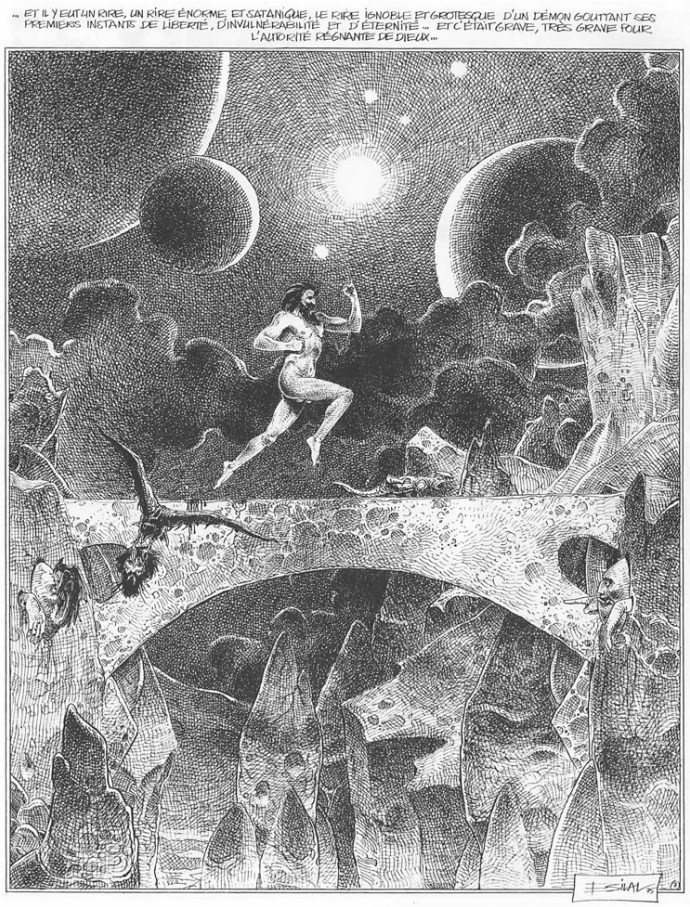


Figure 7 : SF fantastique. Bilal, « Crux universalis eternity road », *Métal hurlant*, p. 13

La technique de la hachure à l'encre et du modelé en noir et blanc renforce l'homogénéité entre les récits de *Pilote* republiés dans *L'Appel des étoiles*. Proche du trait d'un Mœbius dans « La Déviation », cette esthétique de la gravure doublée d'une intensité fantastique très sombre, mêlée d'humour noir, relève d'un style générique et graphique très pratiqué dans *Métal hurlant* dès ses débuts. Admiré par Bilal, Druillet en explore une veine métaphysique, épique et mythologique dans « Agorn », « Gaïl » et « Aaarrrzzz » (1975), optant pour des images de grande taille (une planche ou une demi-planche, très travaillées, en noir et blanc, dont la démesure transgresse volontairement les codes du média)[15]. Le travail bilalien du modelé aux petits points, en noir et blanc, résonne avec le dessin très sculptural des paysages surréalistes de Caza à ses débuts dans *Métal hurlant* (« Sanguine », « L'Oiseau-poussière »), plus proche de l'illustration et de la lecture du « tableau »[16]. Ces bandes dessinées visent la fascination visuelle par la prouesse technique et les traits

[15] « Agorn », *Métal hurlant*, n° 1, janvier 1975, p. 28-39 ; « Gaïl » et « AAARRRZZZ », *Métal hurlant*, n° 2, avril 1975, p. 6-13 et p. 55-57. Ce dernier récit joue sur le contraste entre l'infiniment grand et l'infiniment petit, la relativité des échelles étant dévoilée par la progression narrative, qui conduit le lecteur à réévaluer ses intuitions premières.

[16] Caza, « Sanguine », *Métal hurlant*, n° 12, décembre 1976, p. 61-66 ; Bazzoli, Caza, « L'Oiseau-poussière », *Métal hurlant*, n° 17, mai 1977, p. 37-46. Sur la tension entre « récit » et « tableau » dans la lecture de bande dessinée, voir Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Flammarion, coll. « Champs », 2010.

archétypaux de la science-fiction fantastique horrifique : espaces infinis, combats cosmiques, créatures abominables, révélations métaphysiques, invasions et possessions psychiques, métamorphoses monstrueuses… sans pour autant renoncer à l'auto-dérision.

Le second registre, parodique et comique, de la science-fiction bilalienne des premiers temps est visible dans *Mémoires d'outre-espace* (1978) qui rassemble des bandes dessinées publiées dans *Pilote*[17]. Ces histoires complètes, à chute, rappellent dans le domaine littéraire les *short short stories* de Sheckley et de Brown pour *Galaxy Science Fiction*[18] et les « contes » satiriques de Sternberg, grand représentant français de la micronouvelle dès la fin des années 1950[19]. Mœbius pratique l'exercice dans *Métal hurlant* lors d'un épisode comique de son Arzach multiforme, ou dans les aventures du major Grubert et « Le garage hermétique de Jerry Cornelius »[20]. Entre *L'Appel des étoiles* et *Mémoires d'outre-espace* (1975 et 1978), les critiques de l'époque repèrent chez Bilal une réorientation de la science-fiction « morbide » du cosmos intérieur vers la science-fiction des espaces interstellaires et du *space opera*, traitée par « un humour froid et surréaliste » et s'engageant vers la couleur directe[21]. L'ironie grinçante des dénouements recycle l'imaginaire spatial du genre pour une critique des pouvoirs : dans « Drame colonial », par exemple, les techniques de manipulation employées sur des aliens pacifistes par une armée galactique française de colonisation se retournent comiquement (et de manière sanglante) contre elle. Bilal diversifie ainsi simultanément ses pratiques du genre et ses esthétiques graphiques. Pour Lecigne, en 1983, ces courts récits montrent une exemplaire maîtrise de « l'attirail thématique de la SF », comme de ses structures narratives (dystopie militaire, colonisation planétaire, rencontres du troisième type…). L'habileté de la « lecture démystifiante »

[17] L'édition de 1978 (Dargaud, coll. « Pilote ») comporte dans cet ordre : « Drame colonial » (n° M44bis, 1978), « Au nom du fer, du fil… » (n° M28bis, 1976), « Ultime négociation » (n° M6, 1974), « La planète du non-retour » (n° M13bis, 1975), « La mort d'Orlaon » (n° M20, 1976), « Le déglingué » (n° M35bis, 1977), « Drame colonial (bis) » (n° M48, 1978) et « Le plitch » (n° M32, 1977).

[18] Rapprochement opéré par Bruno Lecigne dans « Enki Bilal ou le pouvoir ironisé », *Les Cahiers de la bande dessinée*, n° 53 : « Enki Bilal », juillet 1983, p. 15-20, p. 15.

[19] Irène Langlet, « Les échelles de bâti de la science-fiction », *Revue critique de fixxion française contemporaine* [en ligne], n° 1, 2010, URL : http://www.revue-critique-de-fixxion-francaise-contemporaine.org/rcffc/article/view/fx01.03/484 (16/08/2018).

[20] Mœbius, « Harzack », *Métal hurlant*, n° 3, juin 1975, p. 6-7. À partir de *Métal hurlant*, n° 6, janvier 1976, pour les deux autres.

[21] Voir la critique de *Mémoires d'outre-espace* dans la revue *Futurs*, n° 2, juillet-août 1978, p. 107. La couleur directe rompt avec la technique habituelle de la mise en couleur sur bleu d'imprimerie. Le bleu d'imprimerie correspond à une épreuve fournie par l'imprimeur, tirée au format de parution, où le dessin au trait est reproduit dans un ton gris ou bleu très pâle (d'où son nom), si bien que la mise en couleur est traditionnellement réalisée sur cette épreuve papier (souvent d'ailleurs par des coloristes professionnels) et non sur la planche originale. Les couleurs appliquées sur le « bleu » sont ensuite décomposées par le scanner de l'imprimeur, tandis que le noir, filmé à part, restera pur, ce qui accentue le trait de contour. Dans la technique de la couleur directe, la couleur est directement apposée sur la planche originale, après le crayonné. Voir Gilles Ciment, « Couleur », *Dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée*, *Neuvième art 2.0* [en ligne], septembre 2012. URL : http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article450 (19/04/2018) et Thierry Groensteen, « Couleur directe », *Editonsdel'an2* [en ligne], site personnel, texte tiré du catalogue d'exposition *Couleur directe*, Kunst der Comics, 1993, URL : https://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article63 (21/04/2018).

comique impose à ses yeux, dans la bande dessinée en renouveau, un « authentique auteur de SF »[22]. S'y greffe une troisième orientation, toujours de *space opera*, mais plus marginale chez Bilal en ce qu'elle n'emprunte pas la voie de l'humour, avec *Exterminateur 17*, dessiné sur un scénario de Dionnet et paru dans *Métal hurlant* en 1977[23].

Si, à partir de 1972, Bilal naît donc bien *dans* et *de* cette science-fiction contre-culturelle du *fandom*, armée de ses références propres, cinq ans plus tard seulement, après la publication des « *Légendes d'aujourd'hui* » avec Christin (1975-1977)[24], cette identité a été marginalisée sans équivoque au profit du succès plus visible d'un Bilal politique qui aurait imposé son talent dans le récit long – comme la critique le souligne à la parution des *Mémoires d'outre-espace* (1978) :

> ses « Mémoires d'outre-espace » nous replongent dans son univers de science-fiction et son monde intérieur – les titres ne laissent aucun doute – création personnelle bien éloignée de celle qui est le fruit de sa collaboration avec Pierre Christin[25].

La quatrième de couverture facétieuse de l'album, écrite par Frémion, opère la même démarcation : « Sa série avec P. Christin est connue de tous, et c'est ce qu'ils ont fait de mieux ensemble. Ce qu'ils font seuls, chacun dans leur coin, ne regarde qu'eux[26]. » Le discours construit un Bilal Janus, aux visages d'autant plus inconciliables qu'ils recoupent l'opposition entre création personnelle et création collective. En 1983, à la parution de *Partie de chasse*[27], donner sens aux premiers courts récits science-fictionnels de Bilal relève même de l'archéologie culturelle : Lecigne se demande *comment* les lire par rapport à la « carrière rectiligne » des « *Légendes d'aujourd'hui* » – autrement que comme une *annonce* de la science-fiction politique[28]. Ce leitmotiv du tournant politique, confirmé par la rétrospection autobiographique[29], doit être déconstruit pour saisir plus finement les mutations de la science-fiction contre-culturelle dans ses domaines graphiques et littéraires. Si le Bilal « authentique auteur de SF[30] » et le Bilal des politiques-fictions d'actualité semblent rétrospectivement (et faussement) se substituer l'un à l'autre – au mépris de la

[22] B. Lecigne, « Enki Bilal ou le pouvoir ironisé », art. cité, p. 17. Nous soulignons.
[23] *Métal hurlant*, n° 13-19, janvier-juillet 1977. Bilal évoque un véritable « ovni » dans sa carrière (*Ciels d'orage*, *op. cit.*, p. 73), mais le récit a connu une postérité allographe importante, par plusieurs continuations, comme Igor Baranko, Jean-Pierre Dionnet, *Exterminateur 17. La Trilogie d'Ellis*, Casterman, 2003-2008, avec la mention « d'après les personnages d'Enki Bilal ».
[24] Enki Bilal, Pierre Christin, ensemble « *Légendes d'aujourd'hui* », Dargaud, coll. « Histoires fantastiques » : *La Croisière des oubliés*, 1975 ; *Le Vaisseau de Pierre*, 1976 ; *La Ville qui n'existait pas*, 1977.
[25] Critique de *Mémoires d'outre-espace* dans *Futurs*, art. cité, p. 107.
[26] E. Bilal, *Mémoires d'outre-espace*, *op. cit.*, quatrième de couverture.
[27] Enki Bilal, Pierre Christin, *Partie de chasse*, Dargaud, coll. « Histoires fantastiques », 1983.
[28] B. Lecigne, « Enki Bilal ou le pouvoir ironisé », art. cité, p. 15.
[29] En 2011, Bilal explique : « À *Pilote*, j'apprends plein de choses sur le plan technique, une forme d'efficacité narrative aussi. Mais c'est avec Pierre Christin que le tournant s'amorce. » E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, *op. cit.*, p. 67.
[30] B. Lecigne, « Enki Bilal ou le pouvoir ironisé », art. cité, p. 17.

chronologie qui superpose les deux entre 1975 et 1978 – c'est parce qu'autour de 1975 des conceptions concurrentes de la culture du genre entrent en confrontation.

1.2. Concurrences contre-culturelles : *Métal hurlant* et la science-fiction politique française (1975-1977)

Reconduit récemment dans le livre d'entretiens *Ciels d'orage* avec Ono-dit-Biot, le poncif de la conversion de Bilal à la bande dessinée politique réaliste en 1975 oppose rétrospectivement deux représentations génériques présentées comme quasi exclusives :

> [Bilal] Mais c'est avec Pierre Christin que le tournant s'amorce.
> [Ono-dit-Biot] — Qui va vous faire passer du *Bol maudit*, complètement immergé dans l'univers SF, à *La Croisière des oubliés*, plongé dans le contexte social, réaliste, des années soixante-dix. Et vous devenez un auteur politique[31].

En réalité, l'opposition entre une subculture autonome *underground* de science-fiction et une politique-fiction centrée sur la critique sociale de l'actualité relève d'une ligne de fracture identitaire construite par les discours, fondée sur des polarisations nationales et médiatiques. Étudiant le cas d'*Actuel*, Gabilliet identifie une ligne de césure qui se forme dans les mouvances contestataires d'après 1968 en France. Il situe la bande dessinée alternative des revues adultes du côté de la contre-culture *underground* importée, qui réélabore l'esprit *hippie* des années 1960, et dont *Métal hurlant* s'inspire en prenant le relais d'*Actuel*, et la distingue de l'engagement militant et activiste d'inspiration marxiste (hérité des *politicos*) vers lequel la science-fiction politique littéraire s'est orientée plus visiblement, avec la NSFFP, comme on l'a vu au chapitre précédent[32]. On fait l'hypothèse que cette disjonction donne sa signification culturelle, en France, à deux types de revendications portées par la science-fiction (libération créative individuelle contre lutte sociale collective), deux manières d'appréhender le récit (pour ou contre les bandes dessinées à histoires), deux imaginaires subgénériques (le rêve spatial contre le rêve « terrien[33] ») et deux espaces médiatiques (bande dessinée contre littérature). Alors qu'il travaille sur ces deux fronts, l'invention de Bilal comme auteur politique prouve non seulement l'hétérogénéité intermédiatique du moment contestataire de la science-fiction française, mais son évolution en contradiction insoluble.

---

[31] E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, *op. cit.*, p. 67.
[32] J.-P. Gabilliet, « *Actuel*, 1970-1975 : passeur transatlantique de l'underground américain et de la bande dessinée pour adultes », art. cité, p. 81. Sur l'opposition entre ces deux notions, voir comme y invite Gabilliet : Claude Chastagner, *Révoltes et utopies. Militantisme et contre-culture dans l'Amérique des années soixante*, Presses universitaires de France/CNED, coll. « CNED-PUF », 2011.
[33] J.-P. Andrevon (dir.), *Avenirs en dérive*, *op. cit.*, quatrième de couverture.

Malgré l'intérêt partagé avec Kesselring pour les subversions graphiques de l'*underground* américain, la « politique-fiction » littéraire prônée par Andrevon, et durcie en « littérature-tract » par la NSFFP de Blanc, contraste avec le positionnement contre-culturel de *Métal hurlant* auquel participe Bilal. Pour s'arracher aux pratiques du média et à sa critique textualiste[34], *Métal hurlant* promeut des signatures d'artistes reconnus pour la singulière personnalité de leurs planches et refuse, avec Mœbius et Druillet, les contraintes du « scénario », les « histoires […] [à] chute, à exploits, à messages, à morale, à gags », au profit de la « recherche » et de l'« essai » de nouveaux possibles graphiques, sans souci narratif[35]. « La bande dessinée, c'est d'abord image, stylisation visuelle, art du montage[36] » affirme Dionnet en janvier 1976. La désinvolture des auteurs de *Métal hurlant* vis-à-vis du scénario est un reproche formulé dès la création du magazine. On en perçoit les échos en 1980 chez Andrevon (« à bas les BD sans histoire ! ») : la condamnation reconduit chez l'auteur les reproches adressés à l'illisibilité de la « New Thing » qui ne saurait porter la subversion politique, pas plus que les bandes dessinées incapables de faire « sentir le poids de l'Histoire »[37]. Dans l'éditorial du numéro 2 (avril 1975), Dionnet convertit ce reproche général en ligne de défense poétique. Mœbius la reprend, en octobre 1975, et dénonce les contraintes du scénario combinées à la fausse nécessité du « message politique » :

> Il n'y a aucune raison pour qu'une histoire soit comme une maison avec une porte pour entrer, des fenêtres pour regarder les arbres et une cheminée pour la fumée… On peut très bien imaginer une histoire en forme d'éléphant, de champ de blé, ou de flamme d'allumette souffrée[38] [sic].

L'affranchissement des codes narratifs, conçu comme émancipation des préjugés infantiles attachés au média, rend lisible une disjonction latente d'avec le programme de la politique-fiction littéraire radicalisée par Kesselring. La différence se meut en effet en *différend* explicite dans les débats critiques à partir de 1977. Dans la chronique « Ils font des bulles » d'*Alerte ! n° 2*, Blanc adresse en 1978 à *Métal hurlant* une radicale fin de non-recevoir :

> **METAL HURLANT, n° 24** [...] **Métal** devient débile. BD démobilisatrice, coupée du réel, images pour rêver et fantasmes réacs (Macédo, c'est trop !) la SF qu'il illustre est exactement

[34] Jean-Pierre Dionnet, « Éditorial », *Métal hurlant*, n° 5, janvier 1976, p. 3 : « littéraires qui appliquent des canons littéraires de densité, d'écriture, de récit, à ce qui n'est, à ce qui ne doit pas être de la littérature. »
[35] Mœbius, « Éditorial », *Métal hurlant*, n° 4, octobre 1975, p. 3 ; Philippe Druillet, « Éditorial », *Métal hurlant*, n° 2, avril 1975, p. 3.
[36] Jean-Pierre Dionnet, « Éditorial », art. cité.
[37] Jean-Pierre Andrevon, « Les Bandes-dessinées de Jean-Pierre Andrevon », *Le Citron hallucinogène*, n° 15 bis : « Spécial Jean-Pierre Andrevon », juillet 1980.
[38] Mœbius, « Éditorial », art. cité.

> celle contre laquelle nous nous battons ici dans la série **Ici et Maintenant**. Métal hurlant nous prend pour des cons[39].

La dénonciation ne peut se comprendre que dans le cadre d'une polémique de plus grande ampleur dans le milieu de la science-fiction française, où la contre-culture *underground* et libertaire de *Métal hurlant* se trouve progressivement associée à la science-fiction visuelle grand public impliquée par « le changement de direction de la production de masse qu'est le cinéma »[40], comme le diagnostique Andrevon en 1979. Comme l'a montré Bréan, un découplage s'opère ici entre deux modes d'existence culturelle du genre[41]. La science-fiction visuelle et audiovisuelle, industrielle et commerciale, qui s'empare de l'espace public (dès Kubrick, *2001 : A Space Odyssey*, 1968 ; Lucas, *Star Wars* et Spielberg, *Close Encounters of the Third Kind* en 1977), vulgarise le genre à travers la diffusion de ses images partagées et le constitue en culture populaire mondialisée, légitime et « respectable », sortie du ghetto et du « plaisir », selon Bozzetto, de la subculture[42]. Cette science-fiction portée par le cinéma privilégie un imaginaire qui fait une large place aux aventures spatiales, séduit visuellement par la qualité des effets spéciaux, et promeut le genre comme une « gigantesque machine à rêver[43] », ainsi que le formule Gressard dans *Fiction* en 1978. La reprise du sous-titre de *Métal hurlant* pour désigner ce cinéma-là est plus que signifiante, aussi bien pour les éloges qu'elle suscite, dans *Fiction* en particulier, que pour les blâmes qu'elle déclenche du côté d'une science-fiction politique française du « retour à la terre » et de l'« ici et maintenant » qui la tient en mépris avoué.

En 1977 et 1978, une polémique se cristallise entre la revue *Fiction*, menée par son rédacteur en chef Riche, et la revue *Alerte !*, dirigée par Blanc, autour du « cas *Star Wars* » qui devient le prisme interprétatif incontestable de ce partage médiatique (médias visuels/média textuel), social (versant populaire/versant élitiste) et national (science-fiction américaine/science-fiction française) des conceptions du genre[44]. Dans le numéro d'octobre

---

[39] Bernard Blanc, « Ils font des bulles. Chronique BD », *Alerte ! n° 2*, 2e trimestre 1978, p. 117-123, p. 120. En gras dans l'article original.
[40] J.-P. Andrevon, « Avant-propos », *Avenirs en dérive*, art. cité, p. 11-12.
[41] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 217 *sqq*.
[42] C'est l'analyse que Roger Bozzetto fait de la parution du numéro spécial consacré par la revue *Europe* à la science-fiction en 1977 (n° 580-581). Voir Roger Bozzetto, « Archéologie du futur : deux signes d'intelligence en 1977 », *Fiction*, n° 286, décembre 1977, p. 151-155, p. 151 : « La SF deviendrait-elle respectable ? S'inscrit-elle déjà dans le paysage culturel comme un monument qui vaut le détour, que signalent les guides ? S'oriente-t-on vers sa légitimation comme produit culturel ? Est-il fini le temps de l'innocence et du plaisir subculturel et va-t-elle être prise en main par les instances officielles ? » Également : « Devenue objet respectable, la SF prend donc sa place sur les étagères du grand supermarché de la Kulture *[sic]* » (p. 153).
[43] Expression tirée de la critique de *Rencontres du troisième type* dans Gilles Gressard, « Cinéma », *Fiction*, n° 289, avril 1978, p. 173-177, p. 176.
[44] Gilles Gressard consacre un dossier au film dans « Cinéma », *Fiction*, n° 286, décembre 1977, p. 157-167.

1977 de *Fiction*, dont la couverture représente les deux droïdes C3P0 et R2D2, Riche affirme à propos du « chef d'œuvre » de Lucas :

> [*Star Wars*] marque une date capitale dans l'histoire du cinéma de science-fiction. À l'anticipation puérile et « divertissante » qui a prévalu jusqu'en 1968, c'est-à-dire jusqu'à la sortie de *2001*, a succédé une science-fiction allégorique et porteuse de « messages ». *Soleil Vert, Zardoz* et même… *THX 1138* [...] témoignent de cette volonté d'aller à tout prix au-delà de la science-fiction, de lui trouver des alibis politiques, philosophiques, sociaux, voire même métaphysiques dans le cas de *2001*, pour qu'elle puisse, enfin, prétendre à l'existence. On retrouve là un réflexe cher à beaucoup de nos auteurs, le même qui les pousse à céder à la tentation militante *comme si l'imaginaire ne se suffisait pas à lui-même*, comme si la symbolique inhérente à tout texte de science-fiction n'était pas, déjà, assez porteuse de sens. Lucas semble avoir compris la vanité de l'allégorie. Son film n'est porteur d'aucun message. C'est *de la S.F. pour la S.F.*, un voyage aux confins de l'imaginaire sans autre prétention que le plaisir du spectateur. Avec lui, la science-fiction cinématographique entre dans l'âge adulte, celui où elle peut enfin s'assumer seule. En cela, pour la première fois, peut-être, *elle devance sa consœur littéraire pour qui, si ça continue, il n'y aura bientôt de salut que dans le tract*[45].

La consécration de *Star Wars* va de pair avec une prise de position explicite contre *Alerte !* et la NSFFP que Riche réitère en décembre 1977, comme on l'a vu, condamnant ce « nouveau machin » qu'est pour lui la « "fiction-spéculative-en-prise-sur-la-réalité-de-notre-temps" »[46]. Les termes de la rhétorique de Riche rejoignent tout à la fois la défense lalousienne de l'imaginaire par l'image, les mises en garde d'Andrevon sur la politique-fiction, et la dénonciation mœbiusienne des bandes dessinées à message politique. Si Riche ne fait pas clairement référence à *Métal hurlant*, la réponse de Blanc en 1978 explicite le rapprochement. L'exploration graphique, plastique, thématique des potentialités de l'image de science-fiction chez un Mœbius, un Druillet ou un Caza est alors rapprochée du *sense of wonder* visuel que vise, pour la fascination du spectateur, la science-fiction filmique à effets spéciaux d'Hollywood. La postérité qu'ont ensuite connue les dessinateurs de *Métal hurlant* dans la culture américaine grand public, par *Heavy Metal* comme par le cinéma de Scott, confère à cette lecture de 1977 un potentiel prophétique. Groensteen résume ce glissement de l'*underground* graphique de *Métal hurlant* vers l'industrie culturelle américaine :

> Tout ce qui a compté dans le cinéma de science-fiction de ces vingt dernières années (*Star Wars*, *Blade Runner*, *Alien*, *Le 5e élément*) n'existerait pas sans *Métal hurlant* – ce qui fait de Mœbius, en particulier, une star de cette nouvelle culture médiatique[47].

[45] Daniel Riche, « Éditorial », *Fiction*, n° 284, octobre 1977, p. 2. Nous soulignons.
[46] Daniel Riche, « Éditorial », *Fiction*, n° 286, décembre 1977, p. 2. Voir *supra*, chapitre 1, 1.2.1. « La politique-fiction contre la littérature-tract ».
[47] Thierry Groensteen, « Contre-culture, culture de masse ou divertissement ? L'étrange destin de la bande dessinée », *Esprit*, n° 283, mars-avril 2002, p. 267-276, p. 275.

C'est cette conversion-là de la contre-culture de *Métal hurlant*, deux ans après la création du magazine, que Blanc dénonce en réponse à Riche, ce qui montre que la ligne de fracture intermédiatique l'emporte dans les discours autour de 1977-1978 sur les proximités qui existent pourtant entre la bande dessinée façon *Métal hurlant* et la politique-fiction littéraire façon Kesselring, par les liens contre-culturels que l'éditeur suisse tisse entre les deux médias et l'*underground* américain, comme on l'a indiqué. Dans le numéro 2 d'*Alerte !*, où il fait de la science-fiction « démobilisatrice » et « débile » de *Métal hurlant* le contraire de son projet pour « Ici et maintenant »[48], Blanc apporte une réponse publique à Riche sous forme de déclaration de guerre symbolique, employant des termes quasi identiques à propos de *Star Wars*[49] :

> *Star Wars* est une merde démobilisatrice, pompe-fric et réactionnaire. Ce film est un des sommets de la SF la plus débilitante, qu'on croyait morte depuis longtemps. Elle a d'ailleurs une odeur de charogne. Il va donc falloir qu'on enfile de nouveau notre armure et qu'on reparte à la bagarre. C'est dur pour des anti-militaristes ! Si tu es sincère en disant adorer *Star Wars* je t'offre ma collection d'illustrés, c'est du même niveau, ça te plaira[50].

Le slogan que s'est choisi *Métal hurlant*, décliné et varié par Blanc (« images pour rêver[51] », « usine à rêves[52] »), est un leitmotiv pour désigner l'ensemble d'une science-fiction, cinématographique ou graphique, qui divorcerait d'avec le réel et dont les *images* tourneraient à vide. L'étiquette cristallise les conflits idéologiques sur le genre. La NSFFP condamne *Métal hurlant* au motif que ses contestations rejoindraient le pur divertissement aliénant des fictions industrielles de l'impérialisme américain. Le propos de Blanc s'inscrit notamment dans le reproche narratif adressé au magazine et renforcé autour de 1977-1978 : le brio graphique n'éclipserait plus alors la pauvreté des scénarii et le manque d'idées, comme Laloux le déplore lui-même en 1977[53]. La critique coïncide avec l'ouverture du magazine à d'autres formes génériques, comme l'humour ou le rock, ce qui a pu être

[48] B. Blanc, « Ils font des bulles. Chronique BD », art. cité.
[49] Les dédicaces manuscrites que Blanc adresse à Riche dans les exemplaires des deux premiers numéros d'*Alerte !* conservés à la bibliothèque de l'association Quarante-deux en témoignent : « *Alerte n° 1* est exactement le contraire de ton idée de la SF, je crois, mais, nous, ici, on préfère ça à *Star Wars* ! Amitié, Bernard Blanc » ; et, pour *Alerte ! n° 2* : « Salut Daniel. Notre bagarre est en page 147, je t'ai joué un tour, mais je te devais bien ça ! Cordialement, Bernard Blanc ». Consultés sur place le 31 mai 2016.
[50] Bernard Blanc, « Tribune libre II », *Alerte ! n° 2*, Kesselring, coll. « Ici et maintenant », 2e trimestre 1978, p. 147-151, p. 150.
[51] B. Blanc, , « Ils font des bulles. Chronique BD », art. cité.
[52] *Ibid.* et B. Blanc, « Engagez-vous… Rengagez-vous ! », art. cité, p. 12.
[53] « […] l'école française actuelle est très riche, du moins sur le plan graphique parce que les scénarii me paraissent assez pauvres sur le plan des idées. […] J'aime beaucoup la tenue graphique de *Métal hurlant*. Je trouve qu'il y a cinq ou six dessinateurs absolument étonnants. Mais, en ce qui concerne les scénarios… » Voir D. Riche, « Entretien avec René Laloux, réalisateur de *La Planète sauvage* », art. cité, p. 177.

interprété comme une perte de spécificité accentuant les faiblesses narratives soulignées dès 1975[54].

Dans cette guerre de positions entre la NSFFP et *Métal hurlant*, Bilal se trouve à la croisée des mondes, si bien que le début du travail avec Christin doit être envisagé non comme une *conversion* de « l'univers SF[55] » à la politique-fiction engagée, mais comme une *participation*, rendue particulièrement visible et *signifiante*, à l'existence culturelle de la science-fiction politique française. Du point de vue des acteurs, des réseaux et des lieux éditoriaux, l'exemple de Bilal invite à analyser comment le versant graphique de la science-fiction contre-culturelle en France, au-delà des oppositions idéologiques durcies autour de 1977, s'articule en réalité de manière plus complexe à son versant littéraire. La politique-fiction diversement réalisée par Andrevon, Christin et Blanc fait appel à des dessinateurs de *Métal hurlant* pour son identité visuelle (dont Bilal) et affiche des circulations intermédiatiques qui ne la réduisent pas à ses productions textuelles les plus étudiées (nouvelles, romans, critiques).

1.3. Bilal par Christin : politique-(science-)fiction et intermédialités visuelles (1977-1979)

Que Bilal vienne à compter et à exister par le politique en science-fiction tient à la réception favorable des albums scénarisés par Christin, alors que ses histoires courtes en revues ne l'avaient pas encore imposé comme un dessinateur majeur[56]. La série des « *Légendes d'aujourd'hui* » (1975-1977) façonne le visage politique d'une bande dessinée qui s'éloigne de l'esprit contre-culturel de *Métal hurlant* pour s'installer sur le terrain de la critique sociale et de la lutte de gauche. Avec Christin, Bilal se trouve idéologiquement adoubé en 1977 par la frange la plus militante de la science-fiction politique littéraire, comme le montrent les propos de Blanc dans le fanzine *Le Citron hallucinogène* :

> Quand il [Christin] ne travaille pas avec BILAL à de bons livres de B.D, je pense à « La croisière des oubliés » et « Le vaisseau de pierre » (Dargaud éd.), deux excellentes bandes où les thèmes du fantastique sont détournés au profit d'une critique politique de gauche, il publie « Les prédateurs enjolivés » (Robert Laffont), encore une chronique post-atomique[57].

[54] T. Groensteen, *La Bande dessinée. Son histoire, ses maîtres*, *op. cit.*, p. 122.
[55] E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, *op. cit.*, p. 67.
[56] Voir Henri Filippini, Jean Léturgie, « Questions à Bilal », *Les Cahiers de la bande dessinée*, n° 53 : « Enki Bilal », juillet 1983, p. 7-13. p. 7.
[57] Bernard Blanc, « Vive la France ! par von bernard blanc », *Le Citron hallucinogène*, n° 8, 1er trimestre 1977, p. 20.

Prépubliés dans *Pilote*, les trois albums des « *Légendes d'aujourd'hui* », *La Croisière des oubliés* (1975), *Le Vaisseau de pierre* (1976) et *La Ville qui n'existait pas* (1976), paraissent dans la collection « Histoires fantastiques » de Dargaud[58]. Ce lieu éditorial indique d'emblée une identité générique hybride, entre politique-fiction réaliste et tonalité fantastique : ces récits sont inscrits dans l'espace subculturel de la science-fiction par la visibilité qu'y possèdent alors Christin et Bilal, mais l'ancrage très contemporain de leurs diégèses fait qu'elles sont reçues d'abord comme des bandes dessinées engagées, voire militantes, utilisant les codes du fantastique pour porter des revendications sociales. Christin, qui a l'initiative du projet, l'oriente résolument vers une inscription locale, précise et très documentée dans le contemporain[59], et vers des prises de position politiques qui mêlent convictions anarchistes, anticapitalistes, antimilitaristes, écologistes et antinucléaires[60]. Bilal interprète cette rencontre entre un journalisme engagé vers le réel et son propre graphisme tourné vers l'imaginaire comme l'invention d'une nouvelle orientation générique en bande dessinée :

> Grâce à ses scénarios et à mon graphisme, un peu torturé, nous avons mis au point un style d'histoires inhabituel dans la bande dessinée. Parler des pêcheurs bretons, d'un camp militaire dans les Landes, d'une ville dans le Nord de la France avec des travailleurs en grève était nouveau en bande dessinée[61].

L'histoire de *La Croisière des oubliés* présente, comme le dit Ono-dit-Biot, « un côté "Larzac en lutte", très années soixante-dix[62] » : dans les Landes, un camp militaire se livre à des expérimentations qui affectent les habitations alentours et provoquent l'envol d'un village et de ses habitants. Dans *Le Vaisseau de pierre*, la destruction des côtes bretonnes pour leur aménagement touristique amène les habitants d'un village de pêcheurs bretons à élaborer un plan de résistance, aidés par le retour de l'étrange personnage 50/52 BB. *La Ville qui n'existait pas* met en scène les luttes entre syndicats et patronat dans une industrie métallurgique en crise des Flandres, et les débats sur la construction d'une ville idéale pour y remédier. Chacun des albums fonde donc l'anticipation politique sur les questions régionales de l'époque mais introduit aussi des éléments fantastiques qui produisent une

[58] *La Croisière des oubliés* fait l'objet d'une simple « Avant-première » dans *Pilote*, n° M11, 1975. *Le Vaisseau de pierre* et *La Ville qui n'existait pas* sont prépubliés intégralement, respectivement dans *Pilote*, n° M25-M28, 1976, et *Pilote*, n° M39-M42, 1977.

[59] Christin, qui a une formation de journaliste, adopte une méthode d'enquête de terrain pour les albums réalisés avec Bilal : il réalise des entretiens, prend un grand nombre de clichés, se rend dans les pays où se déroulent les intrigues. Voir Gloria Campana, *Enki Bilal. Au-delà de l'image*, documentaire diffusé dans l'émission télévisée *Empreintes*, La Cinquième, France 5, saison 3, épisode 16, 22 janvier 2010, 52 min. DVD, Paris, Naïve, 2011.

[60] Cet engagement antinucléaire rassemble un grand nombre d'auteurs de science-fiction des années 1970, en littérature comme en bande dessinée, parmi lesquels Andrevon, Caza ou encore Mœbius.

[61] H. Filippini, J. Léturgie, « Questions à Bilal », art. cité, p. 7.

[62] E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, *op. cit.*, p. 68.

déviation par l'imaginaire : un village volant, des militaires mutants, des druides aux pouvoirs magiques, des extra-terrestres et un mystérieux personnage récurrent aux cheveux longs. L'hybridation des leviers fictionnels de l'anticipation (projection réaliste dans le futur proche, éléments fantastiques science-fictionnels) sert d'argument à Bilal pour faire valoir son apport personnel aux scénarios dans le prolongement de ses propres récits courts :

> Autant j'aimais l'ambition politique, sociale du sujet, autant le fait que ce soit ancré dans l'époque m'a freiné. C'est vrai que j'avais déjà une véritable allergie à représenter le monde contemporain. Mais je me suis lancé. Tout en négociant avec Pierre un minimum de fantastique[63].

La reconstitution génétique autobiographique fait valoir une tension intermédiatique créatrice entre texte et dessin et une négociation artistique qui donne toute sa place au dessinateur :

> On parlait beaucoup, on travaillait vraiment dans le dialogue. Je n'ai jamais considéré le dessinateur comme un simple exécutant. Et ce n'était pas non plus la conception de Christin. La seule chose qu'il exigeait, c'était que je dessine la réalité. Et moi je faisais tout pour m'en décoller. […] Ce parti pris de réalisme politique, social, et surtout régional, je peux maintenant l'avouer, m'a terriblement fait souffrir[64] !

Et Bilal d'insister non sans humour sur la douleur de ce dessin réaliste au service du scénario : « Dessiner avec une précision diabolique des maisons bretonnes, des 2 CV… L'enfer ![65] ». S'il admet le rôle de Christin pour cette reconnaissance au sein de la politique-fiction engagée, le discours s'attache à souligner l'irréductible singularité fictionnelle et graphique de l'imaginaire bilalien et ses velléités d'autonomie.

La consécration de Bilal par Blanc, dans *Le Citron hallucinogène*, se fait par l'intermédiaire de Christin et éclaire la manière dont Bilal devient un des dessinateurs visibles de la science-fiction politisée. Christin a joué un rôle important de connecteur et de catalyseur intermédiatique pour ce moment d'existence politique du genre, que ce soit par son activité de polygraphe ou par les liens qu'il suscite entre la littérature, la bande dessinée et l'illustration – ce qui le rapproche de la polyvalence artistique militante d'Andrevon[66]. Les deux auteurs, très proches amicalement et idéologiquement, collaborent à plusieurs reprises[67]. Si, contrairement à Andrevon, Christin ne dessine pas, sa double

[63] *Ibid.*, p. 68.
[64] *Ibid.*, p. 69, à propos de *La Croisière des oubliés*.
[65] *Ibid.*, p. 69-70.
[66] *Supra*, chapitre 1, 1.2. « Politique et imaginaire : la science-fiction selon Andrevon ».
[67] Andrevon postface un des albums de Christin : Pierre Christin, Patrick Lesueur, *En attendant le printemps…*, Dargaud, coll. « Pilote », 1978. Christin et Andrevon sont présents ensemble au sommaire de plusieurs volumes d'« Ici et maintenant » (*Planète socialiste*, collectif n° 2 ; *Avenirs en dérive*, collectif n° 4) et d'*Alerte ! n° 2*, 2e trimestre 1978.

activité de novelliste et de scénariste de bande dessinée le situe à l'interface des supports. S'étant fait connaître dès 1967 comme scénariste de la série *Valérian, agent spatio-temporel* dessinée par Mézières, il collabore ensuite avec de nombreux dessinateurs (Tardi, Bilal, Vern, Lesueur, Goetzinger) chez Dargaud pour, selon Bilal, publier des « histoires sociales engagées […] aux antipodes exactes des idées politiques de [son] éditeur[68] » plutôt situé dans la droite française traditionnelle. Dès 1971, Christin publie des nouvelles engagées dans *Fiction*[69] et après 1977 il est présent au sommaire de deux collectifs d'« Ici et maintenant », *Planète socialiste* et *Avenirs en dérive*[70]. La rhétorique marxiste des titres détourne aussi lisiblement l'imaginaire science-fictionnel dans un autre collectif auquel il participe : *C'est la lune finale !*, paru aux éditions Encre dans une collection dirigée par Blanc et décalquée de celle de Kesselring (« L'Utopie tout de suite », 1979-1980), et – ce qui nous intéresse – dont la couverture est illustrée par Bilal[71]. Dans cette même collection, Christin fait paraître un recueil de nouvelles, *Le Futur est en marche arrière*, que six de ses anciens collaborateurs illustrent ; Bilal se prête à l'exercice, aux côtés de Tardi, Mézières, Vern, Goetzinger et Lesueur. La quatrième de couverture présente la signature de Christin comme un passeur de relais décisif et suggestif entre dessin et écriture, illustrateurs et romanciers[72]. Les relations d'amitié importent dans ces circulations intermédiatiques : quelques années plus tard, en 1981, dans *Paris sera toujours Paris (?)*, Christin rassemble ses « vieux complices[73] » (Bilal, Andrevon, Claeys, Vern, Goetzinger, Lesueur et Mézières entre autres) et leur propose d'illustrer de courts textes rimés de sa plume, dédiés à chaque arrondissement de la capitale. Dans plusieurs de ses projets, Christin expérimente ainsi les possibles intersémiotiques de l'iconotexte en collaboration avec des dessinateurs. Il insuffle cette dynamique intermédiatique, portée par l'illustration, aux publications littéraires de la NSFFP dont Bilal devient ainsi une des signatures visuelles, au même titre que d'autres dessinateurs comme Mœbius, Tardi ou Volny[74]. Bilal dessine ainsi la couverture

[68] E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, *op. cit.*, p. 71.
[69] Dans *Fiction*, on compte : « La négociation » (n° 209, mai 1971) ; « Pas de nouvelles, bonnes nouvelles » (n° 218, février 1972) ; « Soirée à l'Élysée » (n° 227, novembre 1972) ; « Visite au jardin de réacclimatation » (n° 241, janvier 1974) ; « Sourire de l'accumulateur insensé aux archéologues à venir » (n° 257, mai 1975) ; « Promenade de l'auteur de science-fiction au jardin des mille futurs » (n° 299, mars 1979). Ajoutons « Parmi les pièges suaves des chemins du néant… », *Galaxie*, n° 149, 1976.
[70] Pierre Christin, « Agon, alea, mimicry, ilinx… », *in* Michel Jeury (dir.), *Planète socialiste*, collectif n° 2, Kesselring, coll. « Ici et maintenant », 1977, p. 121-142 ; « Petite contribution à la thèse sur le dépérissement de l'État », *in* J.-P. Andrevon (dir.), *Avenirs en dérive*, *op. cit.*, p. 65-74.
[71] Andrevon y endosse aussi sa casquette de dessinateur pour l'illustration intérieure d'une des nouvelles de Christin, aux côtés de Mézières et Volny. Bernard Blanc (dir.), *C'est la lune finale !*, Encre, coll. « L'Utopie tout de suite », 1980.
[72] Pierre Christin, *Le Futur est en marche arrière*, Encre, coll. « L'Utopie tout de suite », 1979, quatrième de couverture.
[73] Pierre Christin *et al.*, *Paris sera toujours Paris (?)*, Dargaud, coll. « Pilote », 1981, quatrième de couverture.
[74] Qui illustrent respectivement les couvertures d'*Alerte !* n° 1, n° 2 et n° 3.

d'*Alerte ! n° 5*, intitulé *Vivent les vieux !*[75] et, par l'intermédiaire de Christin, certains récits politiques d'Andrevon[76]. Outre les bandes dessinées des « *Légendes d'aujourd'hui* », il se rend visible dans la culture graphique de la science-fiction politique par ce rôle d'illustrateur (sur lequel nous reviendrons) mais participe moins aux fanzines de la NSFFP, par contraste avec un Mœbius, un Gotlib ou un Tardi[77].

S'il faut se garder de faire de Bilal le visage emblématique de cette convergence entre l'écriture et l'illustration autour de Kesselring (Volny, Macedo ou Caza sont plus représentatifs), sa participation à cette dynamique culturelle lui confère bien dans le milieu spécialisé l'image d'un dessinateur politique. Toutefois, avec « *Les Légendes d'aujourd'hui* » puis, en 1979, *Les Phalanges de l'ordre noir*[78], Christin et Bilal prennent aussi position contre une bande dessinée trop militante, rejoignant la rupture avec la NSFFP qu'Andrevon fait progressivement entendre au même moment du côté littéraire, notamment avec l'avant-propos à *Avenirs en dérive* dont on a parlé. Christin partage avec cet auteur les mêmes soupçons de stérilité vis-à-vis de la « littérature-tract », critiquant par exemple le collectif *Planète socialiste* auquel il participe en regrettant, selon les mots d'Andrevon, que « la s.-f. française sombr[e] dans le nihilisme » à force de pessimiste politique[79]. Les bandes dessinées qu'il écrit avec Bilal prétendent alors transcrire en bande dessinée le programme littéraire formulé par l'auteur de *Gandahar* (« ni militance, ni évasion[80] ») – et c'est cette alliance réussie de la qualité de l'histoire et du sens de l'Histoire qu'Andrevon salue à propos des « *Légendes d'aujourd'hui* » :

> Une bande dessinée qui ne fait pas sentir le poids de l'Histoire, son poids de bulldozer, de char d'assaut, de tornade, ne peut être qu'une amusette bonne parfois à lire, bonne en tout cas à jeter après lecture. La seule histoire digne d'être contée, c'est l'Histoire, qui les contient toutes à l'infini.
> C'est pourquoi je voudrais saluer aussi Pierre Christin et Enki Bilal qui, dans leurs « Légendes d'aujourd'hui », ont su discerner une autre émergence : le régionalisme, aidé par l'écologie, notre seul avenir, notre seul espoir.

Dans les témoignages de Bilal, *Les Phalanges de l'ordre noir* est en effet présenté comme l'album qui confirme l'équilibre réussi entre anticipation politique réaliste, souffle narratif et imaginaire fantastique, et qui aurait conféré définitivement au dessinateur une

[75] *Alerte ! n° 5. Vivent les vieux !*, Kesselring, coll. « Ici et maintenant », 4e trimestre 1979.
[76] Notamment sa nouvelle « Le Temps des grandes solitudes », *Futurs*, n° 1, juin 1978, p. 70-81.
[77] On pense par exemple au fanzine dirigé par Yves Frémion, *Le Petit Mickey qui n'a pas peur des gros* : la signature de Bilal n'apparaît que dans le numéro 11 (p. 15), alors que Mœbius, par exemple, participe à sept des quatorze numéros.
[78] Enki Bilal, Pierre Christin, *Les Phalanges de l'ordre noir*, Dargaud, coll. « Histoires fantastiques », 1979.
[79] Andrevon évoque la « discussion idéologique » avec Christin en 1977 et l'écriture à quatre mains de la nouvelle « Prima et les excentriques » qui en a résulté. Voir Jean-Pierre Andrevon et *al.*, *Compagnons en terre étrangère*, vol. 1, Denoël, coll. « Présence du futur », p. 169.
[80] J.-P. Andrevon, « Avant-propos », *Avenirs en dérive*, art. cité, p. 14.

place centrale dans le média et dans le genre. Les problématiques régionales sont délaissées pour des questions géopolitiques toujours très contemporaines. En imaginant comment deux groupes de vieillards, anciens combattants de la Guerre d'Espagne, du côté des Brigades internationales et de l'armée de Franco, reprennent les armes quarante ans plus tard, Bilal et Christin font de la bande dessinée une caisse de résonance fictionnelle des actions du terrorisme d'extrême-gauche né des « années de plomb » (les Brigades rouges, Action directe). Cette « osmose avec l'actualité » n'empêche pas, selon Bilal, une « mécanique scénaristique implacable »[81], une densité biographique des personnages et une richesse d'univers qui s'érige contre l'appauvrissement de la politique-fiction militante à l'époque où Blanc, pour sa part, s'oriente vers la critique sociale documentaire[82]. Le discours critique a validé cette interprétation biographique des *Phalanges*. Par cette nouvelle collaboration avec Christin, Bilal se serait imposé en même temps au-delà du « ghetto » d'une avant-garde politique vouée à l'échec et au-delà d'un *underground* confidentiel, comme l'interprète Ono-dit-Biot :

> Vous auriez pu plonger dans le bouillonnement underground de l'époque. Et pourtant vous devenez encore plus central. En 1979, Christin revient. Vous allez, en cinq ans, placer la bande dessinée au centre du jeu littéraire avec deux titres : *Les Phalanges de l'Ordre noir* et *Partie de chasse*. Une place qu'elle n'avait encore jamais occupée[83].

Au palmarès du magazine *Lire* en 1979, *Les Phalanges de l'ordre noir* figure parmi les vingt meilleurs livres de l'année[84], ce qui met la signature de Christin sur le devant de la scène (le scénariste est invité dans l'émission *Apostrophes* de Pivot[85]) tout en contribuant à une légitimation du média par le couple Christin-Bilal. Si Bilal attribue le succès des *Phalanges* à Christin[86], il devient par cette collaboration une « star de la BD » qui passe « du statut de jeune professionnel apprécié d'un public connaisseur à celui d'une jeune vedette qui fait se déplacer les gens aux festivals BD », comme on le lit dans le fanzine *Plein la gueule* en 1984[87]. Or cette construction biographique autour des *Phalanges* est systématiquement comparée avec l'album qui lui fait pendant, *Partie de chasse* (1983), deuxième volume de la série « *Fins de siècle* » avec Christin, pour mieux faire sentir une

[81] E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, *op. cit.*, p. 83 et p. 80.
[82] Bernard Blanc, *Les Couples sont fatigués*, Kesselring, coll. « Document », 1980.
[83] E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, *op. cit.*, p. 77.
[84] Voir « Les vingt meilleurs livres de l'année », *Lire*, n° 53, janvier 1980, p. 7-17. *Les Phalanges de l'ordre noir* figurent en onzième position : « Cette bande dessinée met admirablement en images une épopée dérisoire où les valeurs, comme les souvenirs, prennent un coup de vieux » (p. 13).
[85] Jean Cazenave, « Le fanatisme et les fanatismes », *Apostrophes*, France, émission diffusée sur Antenne 2, 29 février 1980.
[86] E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, *op. cit.*, p. 80.
[87] *P.L.G.P.P.U.R. Plein la gueule pour pas un rond*, n° 17 : « Un auteur qui bouge : Bilal », automne 1984, p. 30.

rupture majeure : entre les deux albums, c'est sa prise d'autonomie que réalise Bilal avec la sortie du premier volume de *La Trilogie Nikopol*, *La Foire aux immortels*, en 1980.

Dans les années 1980, le travail de Bilal, résolument ancré dans la bande dessinée et dans la science-fiction, s'ouvre de plus en plus à d'autres supports, d'autres pratiques artistiques et d'autres domaines culturels. Parallèlement s'opère pour la science-fiction française dans son ensemble une transition vers un autre moment de son existence culturelle, celui de l'après-Kesselring : l'arrivée des socialistes au pouvoir avec l'élection de Mitterrand, et surtout le tournant de la rigueur en 1983, portent un coup d'arrêt à l'idée d'une science-fiction comme engagement militant. L'avant-garde littéraire néo-formaliste prend alors en partie le relais des expérimentations politiques ratées[88], alors même que la situation de cette culture de genre dans l'économie culturelle et industrielle des fictions de grande consommation est amenée à se modifier. Les critiques véhiculent le poncif désormais éculé d'un « grand cauchemar des années 1980[89] » pour la science-fiction en France, pour des raisons principalement économiques (restriction du marché, disparition d'éditeurs et de collections, diminution des débouchés pour les auteurs nationaux). Cependant, d'autres facteurs historiques et culturels entrent en jeu. Autonomisée en nouvelle espèce littéraire qui remodèle le secteur de la science-fiction aux États-Unis, la *fantasy* (surtout l'*heroic fantasy*) est perçue en France tantôt comme une invasion commerciale menaçante nécessitant une véritable « croisade » (Nicot dans *Fiction*, 1983[90]), tantôt comme l'opportunité d'un renouvellement par l'hybridation générique (Curval, Comballot, Barets[91]). Les rapports entre culture de genre et littérature générale (*mainstream*) font l'objet de débats et d'expérimentations nouveaux, comme on le verra avec l'expérience du collectif Limite. La littérature pour la jeunesse se développe et ouvre un nouveau marché très dynamique, où le genre gagne en visibilité face la perte de puissance éditoriale du secteur adulte, et fait émerger dès 1980 une science-fiction *spécialisée* pour la jeunesse, à la visibilité de laquelle concourt la signature de Bilal. L'écosystème français de la bande dessinée entre aussi en reconfiguration : le

[88] Ce que montre Wagner en rapprochant le groupe Limite dont on parlera des pratiques expérimentales de la NSFFP, comme deux « avant-gardes engagées dans une impasse », qui n'auraient pas constitué pourtant de mouvements dominants dans le genre. Voir R. C. Wagner, « Science-fiction », art. cité.

[89] Jean-Guillaume Lanuque, « La science-fiction française face au "grand cauchemar des années 1980" : une lecture politique, 1981-1993), *ReS Futurae* [en ligne], n° 3, 2013, mis en ligne le 22 décembre 2013, URL : http://resf.revues.org/430 (21/10/2015).

[90] Stéphane Nicot, « Au royaume des aveugles les borgnes sont rois », *Fiction*, n° 339, avril 1983, p. 169-171, p. 169.

[91] En 1981, selon Barets, 40 % de la production étatsunienne de science-fiction est de l'*heroic fantasy*. Opposé à Pierre Giuliani dans ce numéro d'*Orbites*, Barets se livre à une défense de l'*heroic fantasy* et appelle à un changement de regard : « Bref, l'H.F. est partout. C'est elle qui perce. C'est elle qui monte. Et cela suppose un changement total des valeurs admises. » Stan Barets, « Une succursale de la science-fiction nommée heroic fantasy », *Orbites*, n° 2, mai 1983, p. 134-143, p. 138 et p. 140.

« basculement du centre de gravité de l'édition de bande dessinée de la presse vers le livre[92] », dont témoigne l'échec de *Métal hurlant* en 1987 et la perte de vitesse d'*(À suivre)*, conduit à l'entrée de la plupart des éditeurs généralistes grand public sur le secteur (Albin Michel, Gallimard, Larousse, J'ai Lu, Pocket…). En parallèle d'un développement industriel lié à l'investissement de gros éditeurs, l'expérimentation des formats, des standards de pagination, des codes visuels et de la poétique matérielle des albums conduit à l'émergence du « roman graphique » (pas encore désigné sous ce terme), dans la continuité du projet de Futuropolis dès 1974[93], avec la collection « Les Romans (À suivre) » de Casterman entre autres[94], où paraissent des œuvres graphiques majeures de science-fiction française comme *Le Transperceneige* de Lob et Rochette en 1984[95] et la série *Les Cités obscures* de Peeters et Schuiten à partir de 1985[96]. Alors que Bilal fait paraître *La Foire aux immortels* (1980), Mœbius et Jodorowsky donnent à la bande dessinée l'un de ses grands monuments de science-fiction avec le début du cycle de *L'Incal*[97]. La trajectoire de Bilal entre *La Foire aux immortels* et *Froid Équateur* (1992) permettra d'éclairer ces évolutions du biotope médiatique et culturel dans lequel il s'impose comme créateur de bande dessinée et de science-fiction.

2. L'hybridation comme identité (1980-1992)

En quelques années, de *La Foire aux immortels* à *La Femme piège* (1986) en passant par *Die Mauer Berlin* (1982), *Partie de chasse* (1983) et *Los Angeles, l'étoile oubliée de Laurie Bloom* (1984), Bilal acquiert une aura d'une ampleur inégalée, auprès des critiques comme du grand public[98]. Il se fait reconnaître comme artiste graphique de science-fiction en revendiquant une liberté plurimédiatique et générique globale, diffractant son univers et

[92] Sylvain Lesage, « Mutation des supports, mutation des publics. La bande dessinée de la presse au livre », *Belphégor* [en ligne], n° 13-1, mis en ligne le 10 mai 2015, URL : https://journals.openedition.org/belphegor/628 (19/04/2018).
[93] En 1988, les Humanoïdes associés baptisent sous ce terme l'une de leurs collections alors que l'expression ne correspond pas encore à une catégorie marketing constituée.
[94] D'autres éditeurs lancent des collections similaires, comme « Roman BD » (Dargaud) ou « Romans graphiques » (Seuil).
[95] Publié entre octobre 1982 et juin 1983 dans *(À suivre)* puis repris en album en 1984 dans la collection « Les Romans (À suivre) » du même éditeur, Casterman.
[96] *La Fièvre d'Urbicande*, deuxième album de la série et premier à paraître dans « Les Romans (À suivre) ».
[97] Les récits sont prépubliés dans *Métal hurlant* (1980-1985) et paraissent en albums à partir de 1981 dans la collection « Eldorado » des Humanoïdes associés.
[98] Comme en témoigne en 1983 le numéro spécial des *Cahiers de la bande dessinée* (n° 53, *op. cit.*) qui lui est consacré et, en 1985, un sondage réalisé par *L'Année de la bande dessinée*, qui met Bilal en quatrième position des dessinateurs préférés des lecteurs, derrière Franquin, Giraud/Mœbius et Pratt. Voir « Sondage : le lecteur de BD, cet inconnu », *L'Année de la bande dessinée 85-86*, Glénat, p. 146-150

son style à travers les supports (bande dessinée, portfolio, illustration, affiche de film, cinéma). L'année 1986 confirme cette consécration. Avec 100 000 exemplaires vendus, *La Femme piège* est un véritable succès commercial, l'exemple-type des « best-sellers » de bande dessinée parus directement en album[99]. La même année, la première édition de l'*État des stocks*, présenté comme un catalogue récapitulatif de la diversité de l'œuvre de Bilal, vaut auto-institutionnalisation artistique[100]. La critique reconnaît unanimement l'avènement d'un univers d'auteur singulier, cohérent dans sa dispersion même, unifié et signé par un style graphique et science-fictionnel arrivé à sa maturité :

> *L'État des stocks* rassemble une quantité de travaux de Bilal réalisés sur des supports et pour des occasions extrêmement variés, et dont le point commun est d'être, pour la plupart, complètement indépendants les uns des autres, à quelques séries près. [...]
> Un univers s'y déploie, dans toute sa cohérence esthétique, avec une densité qu'accentue la complémentarité des thèmes et que révèlent mieux que tout les étapes successives d'un même projet ou les séries sur un thème donné. (*Die Mauer Berlin* pouvant constituer à ce propos une référence exemplaire.)[101]

L'année suivante, à 35 ans, Bilal devient le plus jeune récipiendiaire du Grand Prix de la ville d'Angoulême[102]. Confirmée par l'adoubement institutionnel, la reconnaissance critique et publique invite à étudier comment Bilal mène avec succès cette stratégie de dissémination culturelle à partir d'une identité ancrée dans les cultures de genre et le *fandom*, et ce qu'elle révèle des mutations génériques et médiatiques que connaissent alors plus globalement la science-fiction et la bande dessinée.

2.1. Naissance d'un auteur : *La Foire aux immortels*

Dans la mythologie personnelle de Bilal, *La Foire aux immortels* apparaît comme l'album de « l'indépendance », celui « de l'envol solitaire » par rapport au travail avec Christin jugé de plus en plus frustrant[103] : « Je me sentais mûr pour faire une longue histoire où je suivrais mes propres règles, ma propre cohérence. C'est donc moi qui suis au centre du jeu[104]. » Cette recherche d'une voie plus personnelle est tracée comme la continuité des histoires de *Pilote*, pour l'imaginaire science-fictionnel, comme pour la technique de la couleur directe, que Bilal contribue à imposer dans la bande dessinée française au milieu

[99] En 1986, le tirage est de 100 000 exemples, ce qui conduit Stan Barets à faire de *La Femme piège* l'exemple-type des « bestsellers » de bande dessinée. Voir Stan Barets, « Production et producteurs », *in* Stan Barets, Thierry Groensteen (dir.), *L'Année de la bande dessinée 86-87*, Glénat, 1986, p. 16-19.
[100] Enki Bilal, *L'État des stocks*, Futuropolis, coll. « Hors-série », 1986.
[101] Critique de *L'État des stocks* dans *Les Cahiers de la bande dessinée*, n° 72, novembre-décembre 1986, p. 54.
[102] Lors du 14e salon du Festival d'Angoulême, 30 janvier-1er février 1987.
[103] E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, *op. cit.*, p. 93.
[104] *Ibid.*, p. 99.

des années 1970 (avec *Mémoires d'outre-espace*) aux côtés d'un Mœbius dans *Arzach*. Avec *La Foire aux immortels*, Bilal rompt avec le crayonné classique, suivi de l'encrage, de l'impression du bleu d'imprimerie et de la mise en couleur qu'il utilise avec Christin, et généralise la couleur directe à l'échelle d'un album complet, en grands aplats, pour en faire sa signature plastique. Il évoque une « libération » artistique grâce à un rapport plus immédiat à la matière de la peinture[105], tranchant avec la hachure et les modelés à l'encre qui lui avait été reprochés à ses débuts – trop proches du style de Mœbius, et maladroitement maîtrisés[106]. *La Foire* consacre alors, pour les critiques, l'invention aboutie d'un style graphique personnel qui s'est jusque-là cherché. Deux ans plus tard, à propos de *Crux universalis* qui rassemble des productions de 1975 à 1981, Lecigne repère une convergence du *style* par la couleur, en même temps qu'une habileté hors pair à manipuler les *techniques* les plus diverses : « Cette diversité des matières, au service d'un style qui homogénéise les procédés, fait de Bilal un des rares auteurs de bande dessinée chez qui la couleur n'est pas synonyme de banalisation ou de réduction des possibilités du style[107] ». De la diversité des techniques à l'unité du style : c'est cette signature d'auteur qu'Andrevon identifie en 1983 en parlant d'une esthétique « de la déglingue »[108]. La manière dont *La Foire* fait servir l'effritement, la léprosité et le délitement des matériaux graphiques à la construction de l'univers futuriste en décomposition impose cette conclusion chez Andrevon : chez Bilal, « le style [...] fai[t] univers ». Andrevon souligne que cette singularité graphique et fictionnelle s'accorde à la réorientation mega-textuelle contemporaine de la culture visuelle du genre. Elle ferait rupture par rapport à l'imaginaire précédent du « futur en gloire », « propre » voire aseptisé, traité par le graphisme « froid », « aux lignes nettes, aux perspectives lumineuses » en bande dessinée (de *Flash Gordon* aux *Pionniers de l'Espérance*), et par l'esthétique de la ligne claire dont *2001 : A Space Odyssey* de Kubrick serait l'aboutissement filmique. À l'inverse, avec *La Foire*, Bilal inventerait un futur « de la récupération, du recyclage », qui montre comment la « déglingue » devient le nouveau paradigme visuel du genre au début des années 1980 et fait converger la bande dessinée française et le cinéma américain :

> l'esthétique déglingué *[sic]* d'un homme qui vient pourtant du monde *clean* de la pube *[sic]* : Ridley Scott, dont l'atronef *[sic]* d'Alien a des échos chez Mézières, et dont la ville

[105] *Ibid.*, p. 84-85 et p. 140.
[106] Thierry Groensteen évoque « une pesanteur hiératique, une solennité un peu froide » dans « "Comme un diamant noir" La Foire aux immortels », art. cité, p. 39-43, p. 43.
[107] Bruno Lecigne, « Crux universalis », *in* Jean-Luc Fromental (dir.), *L'Année de la bande dessinée 82-83*, Temps futurs, 1982, p. 44.
[108] Jean-Pierre Andrevon, « Bilal, un itinéraire de la déglingue », *Les Cahiers de la bande dessinée*, n° 53 : « Enki Bilal », juillet 1983, p. 33-38.

> tentaculaire de *Blade Runner* ressemble comme une sœur à la cité enterrée par Mœbius pour les aventures de John Difool… La déglingue… Voilà le maître mot pour décrire ce futur fangeux qui fait l'objet de nos fantasmes secrètement ravis. Voilà aussi le terme qui est le plus apte à cerner l'univers du graphiste qui concrétise le mieux les tendances 1970/1980 de la s-f catastrophiste : Enki Bilal[109].

Bilal témoigne effectivement que Scott lui aurait reconnu sa dette pour la création de *Blade Runner* (inspiré par *La Foire*) et souligne l'importance jouée par *Métal hurlant* comme « laboratoire » international de la science-fiction visuelle de l'époque[110].

Cette déclaration d'indépendance graphique s'accompagne, dans la mythographie bilalienne, de la promotion d'une figure de créateur complet, à la fois scénariste et dessinateur, et d'auteur *littéraire* : le qualificatif est fréquemment repris, pour souligner la place de l'intertextualité textuelle et du plaisir de la langue française (qui n'est pas la langue maternelle de Bilal) dans l'élaboration science-fictionnelle (avec Baudelaire au premier plan[111]), mais aussi pour légitimer la bande dessinée par cette référence aux grands modèles. Cette posture littéraire va de pair avec un discours récurrent sur le refus des codes de la narration classique bien rodée, scénaristiquement soignée, dont Bilal voit le modèle chez Christin. L'auteur de *La Foire* revendique à l'inverse une invention improvisée, « à l'instinct », sans programme narratif mais ouverte au surgissement graphique – retrouvant les arguments anti-scénario d'un Mœbius pour légitimer le média : « la bande dessinée traîne encore trop l'idée enfantine du produit fabriqué pour distraire »[112]. C'est moins la véracité du diagnostic qui importe (le récit de *La Foire* affiche, après tout, une architecture assez complexe et ne défait pas les rouages de la tension narrative) que la distinction artistique qu'il affiche pour fonder la figure créatrice de Bilal. Revendiquant « l'atmosphère » plutôt que le « mouvement » pour *La Foire*[113], Bilal renforce le *topos* six ans plus tard au sujet de *La Femme piège* : « par rapport à la façon classique d'envisager la BD, c'est presque une non-BD. Peu d'histoire, un reportage se mêlant à une autre narration. Et souvenez-vous, l'album a été très bien accueilli[114]. » Sortie des codes médiatiques (et génériques, nous le verrons), reconnaissance auprès d'un large public : Bilal construit l'image d'un moi créatif dont l'imprévisibilité et l'improvisation garantiraient l'authenticité singulière. La rhétorique de la distinction s'applique aussi à la forme sérielle :

[109] *Ibid.*, p. 33 pour toutes les citations.
[110] E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, *op. cit.*, p. 221 *sqq.*
[111] Le poète est fréquemment cité par Nikopol dans la trilogie et Bilal le mentionne comme une référence majeure de sa découverte de la langue française dans ses entretiens. Pensons aussi à l'adaptation libre de Shakespeare dans *Julia et Roem* en 2011. Voir *ibid.*, p. 80.
[112] *Ibid.*, p. 96.
[113] J. Léturgie, H. Filippini, « Questions à Bilal », art. cité, p. 7.
[114] E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, *op. cit.*, p. 98.

Bilal refuse pour sa trilogie la « notion typiquement bande dessinée du héros, du personnage qui porte le nom d'une série et autour duquel tout s'articule » – mais nous verrons l'importance, malgré tout, du personnage pour la transfictionnalité de l'univers d'auteur[115]. Notons que ses déclarations se positionnent par rapport aux réceptions critiques variables concernant son art de la narration. En 1986, dans les *Cahiers de la bande dessinée*, Groensteen déplore que « l'intrigue conserve jusqu'au bout les allures d'un assemblage hétérogène dépourvu du moteur qui le rendrait véritablement fonctionnel » et ce « malgré quelques scènes très belles »[116]. L'antithèse surgit ailleurs dans la même revue : cette action qui « s'effiloche » produit un album « à la fois complètement brillant et tout à fait décevant[117] ». Une autre critique négative interprète pourtant cette hétérogénéité déconcertante, nuisible au récit, comme le signe d'une science-fiction si personnelle qu'elle imposerait la singularité de son imaginaire en la résumant et en la *justifiant* par le nom d'auteur : « Mais Bilal, c'est Bilal. On aime ce futur parisien, ces couleurs bouchées, ces pommettes saillantes, ou on les rejette, mais ils sont indissociables de l'atmosphère glauque et de la beauté des décors[118]. » L'alternative évaluative se résorbe dans la célébration d'une identité d'auteur – et Bilal, dans son propre discours, exploite toute la légitimation auctoriale qu'il peut tirer d'une *mise en marge* (critiquée ou valorisée) par rapport aux habitudes de bande dessinée. Que ce soit par l'éloge éclatant pour *La Foire* (que Groensteen encense comme « l'une des bandes dessinées les plus abouties de la dernière décennie »[119]) ou par l'accueil plus mitigé pour *La Femme piège*, Bilal réussit à s'imposer avec « *Nikopol* » comme « maître de SON monde », créateur de « son univers à lui » comme l'écrit Christin en 1982[120], y compris dans ce qu'il produirait de moins convaincant. Présentée comme le passage du « talent » au « génie »[121], *La Foire aux immortels* montrerait comment Bilal pavient à « conjuguer dans une seule bande toutes les composantes de son univers »[122]. L'adéquation relevée entre figure créatrice, signature graphique et imaginaire science-fictionnel nourrit dès ce moment la consécration d'auteur.

[115] *Infra*, chapitre 9, 2.2. « Scènes et personnages : des stabilisations transfictionnelles ».
[116] Thierry Groensteen dans « L'indispensable », *Les Cahiers de la bande dessinée*, n° 69, mai-juin 1986, p. 4-5, p. 4.
[117] Arnaud de la Croix dans *ibid.*, p. 5.
[118] Anita Van Belle dans *ibid.*, p. 5.
[119] T. Groensteen, « "Comme un diamant noir" La Foire aux immortels », art. cité, p. 39. Également : « Enthousiasmé, "possédé" par son sujet, Bilal est ici largement supérieur à tout ce qu'il a pu faire auparavant, seul ou en collaboration ».
[120] À propos des « œuvres de jeunesse des années 1971-1974 » parues dans *Pilote* qui préfigurent selon Christin l'auteur de *La Foire aux immortels*. Pierre Christin, préface à Enki Bilal, *Le Bol maudit*, Futuropolis, 1982, ff. 5 recto.
[121] À propos de la réédition des *Mémoires d'outre-espace* chez Dargaud, dans Sophie Barets (dir.), *L'Année de la bande dessinée 83-84*, Temps futurs, 1983, p. 15.
[122] T. Groensteen, « "Comme un diamant noir" La Foire aux immortels », art. cité, p. 39.

Ce tournant sanctionné par la réception critique oriente alors très différemment le sens donné à la collaboration avec Christin sur *Partie de chasse* (1983), deuxième album des « *Fins de siècle* », par rapport au travail sur *Les Phalanges de l'ordre noir* quatre ans plus tôt. « Album-vedette de l'année », dans *L'Année de la bande dessinée 83-84*[123], *Partie de chasse* est lu à la lumière de *La Foire* où Bilal aurait trouvé son style. Les critiques promeuvent pleinement Bilal comme co-créateur aux côtés de Christin, saluant la « contribution éblouissante » qu'il apporte à l'œuvre collective. Les discours autobiographiques confirment cette distinction, présentant *Partie de chasse* comme le moment où Bilal transfère les composantes de son art poétique personnel au travail collectif avec Christin : couleur directe, propositions graphiques et chromatiques décisives pour l'orientation du scénario (comme les teintes de sépias pour la subjectivité de la mémoire[124]), négociation inter-auctoriale définitivement équilibrée entre le scénariste et le dessinateur, et fusion réussie entre l'ancrage politique contemporain (la déconstruction critique du grand récit patriotique de la légende bolchevique) et les « dérives imaginaires » du dessin de Bilal[125]. Malgré la différence des imaginaires génériques (*Partie de chasse* n'est pas de la science-fiction), la critique souligne la communauté d'esprit avec *La Foire* et le portfolio *Die Mauer Berlin* (1982), constitué de rêveries graphiques sur un imaginaire futuriste délabré du Mur de Berlin. La déconstruction critique des pouvoirs décadents constituerait une signature bilalienne politique « au sens général », commune aux politiques-fictions avec Christin et à la science-fiction dystopique des albums solos[126]. Ecken, en 1983, perçoit cette convergence politique transgénérique à travers celle du graphisme :

> Les contours se sont épaissis, les hachures ont pratiquement disparu, le relief et les ombres étant pris en charge par la couleur. […] Les personnages se déplacent avec des gestes lourds. Engoncés dans d'épais vêtements, ils semblent englués dans une réalité stable et immuable, mais pesante jusqu'à l'étouffement. […] Bilal ne pouvait que servir les fictions politiques de Christin par son dessin : le poids de systèmes figés devient chez lui palpable et laisse malgré tout entrevoir les incertitudes qu'ils recèlent, les métamorphoses qui les ont modelés et qui les travaillent encore[127].

Ces discours font primer une posture de créateur de monde qui s'accommode pleinement de l'hybridité des thèmes et des imaginaires – ou plutôt qui se réalise *par* elle. En 1986, sur le plateau d'Antenne 2, Bilal fait culminer cette hybridité revendiquée en refus d'assignation générique, puisqu'il dit ne pas considérer *La Femme piège* comme « de la

[123] S. Barets (dir.), *L'Année de la bande dessinée 83-84*, *op. cit.*, p. 13.
[124] Voir l'éloge des « jeux sur la couleur » dans Claude Ecken, « Les métamorphoses », *Les Cahiers de la bande dessinée*, n° 53 : « Enki Bilal », 1983, p. 21.
[125] E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, *op. cit.*, p. 82-86.
[126] Voir J. Léturgie, H. Filippini, « Questions à Bilal », art. cité, p. 10 et 11.
[127] C. Ecken, « Les métamorphoses », art. cité.

science-fiction » mais comme « un album assez contemporain »[128]. La désignation est productive par son flou, pour faire valoir une dissémination artistique qui s'éloigne progressivement du cœur médiatique de la bande dessinée et du cœur générique de la science-fiction. Pour assouplir cette double assignation culturelle, Bilal fait alors jouer à son avantage deux lignes de césure plus sensibles à partir de 1980 : celle qui veut distinguer la science-fiction de la non-science-fiction (nous le verrons avec Limite), et celle qui positionne la bande dessinée par rapport au développement d'autres formes expressives de la culture graphique.

2.2. Hybridations et diffractions depuis la science-fiction

2.2.1. Bilal illustrateur, à la croisée des genres et des publics

Revenons un peu en amont : à ses débuts dans la science-fiction, Bilal se fait connaître tout autant comme illustrateur professionnel que comme dessinateur de bande dessinée. Entre 1974 et 1983, outre les collaborations avec Kesselring, Bilal dessine des couvertures pour *Galaxie-bis* chez Opta et quelques autres collections spécialisées[129]. Mais sa production est bien plus conséquente en tant qu'illustrateur pour la jeunesse. Son parcours éclaire alors la constitution progressive d'une science-fiction spécialisée pour la jeunesse, qui remodèle les logiques internes du genre par la question des publics. Bilal travaille d'abord pour des collections non spécialisées comme « 1000 soleils » (Gallimard Jeunesse), qui publie des classiques du fantastique, de l'aventure, de l'anticipation et de la science-fiction de l'âge d'or. Entre 1974 et 1976, il y illustre Wells, Bradbury, Rosny Aîné, Van Vogt et Conan Doyle et atteste d'un premier moment éditorial de la science-fiction pour le jeune public, qui la situe dans la lignée de Verne, du merveilleux scientifique et de l'exploration géographique[130]. Entre 1978[131] et 1983[132], il illustre plusieurs romans de Verne chez « Folio junior » (Gallimard Jeunesse) qui devient « l'archétype des collections de poche juvéniles[133] », avec une ligne éditoriale généraliste. Sous les signatures de

[128] Enki Bilal invité dans l'émission *Antenne 2 Midi*, présentée par Noël Mamère, Antenne 2, 4 mai 1986. Consultable dans « Plateau Enki Bilal. Antenne 2 midi », *INA* [en ligne], URL : http://www.ina.fr/video/CAB86010966 (22/09/2018), 0:13.
[129] « Marginal » chez Opta, « Science-fiction » chez J'ai Lu et « Le Masque Science-fiction » chez la Librairie des Champs Élysées. Il s'agit d'un très petit nombre de couvertures.
[130] Voir Raymond Perrin, *Littérature de jeunesse et presse des jeunes au début du XXIe siècle. Esquisse d'un état des lieux. Enjeux et perspectives*, L'Harmattan, 2008, p. 290 *sqq*.
[131] Jules Verne, *La Journée d'un journaliste américain en 2889*, Gallimard, coll. « Folio junior », 1978.
[132] Jules Verne, *Vingt mille lieues sous les mers*, vol. 1 : *Tour du monde en sous-marin*, Gallimard, coll. « Folio junior », 1983.
[133] R. Perrin, *Littérature de jeunesse et presse des jeunes au début du XXIe siècle*, *op. cit.*, p. 295.

Grenier, Pelot ou Léourier, la science-fiction est aussi présente chez « Le livre de poche jeunesse » à partir de 1977. Ces collections ne sont pas destinées aux amateurs érudits du genre, du fait de la cible du lectorat (public jeune) et du type de collection (non spécialisée), mais montrent la pénétration de la science-fiction dans les pratiques culturelles de masse et la montée en puissance du jeune public comme catégorie éditoriale à laquelle sont destinées des productions de science-fiction *spécifiques* mais pas encore *spécialisées*[134].

C'est de ce second moment éditorial que la signature d'illustrateur de Bilal est révélatrice, éclairant la manière dont des auteurs français reconnus s'orientent de plus en plus vers ce nouveau public au tournant des années 1980[135]. Aux côtés de grands dessinateurs de *Pilote* et de *Métal hurlant* (Mœbius, Druillet, Mézières), Bilal est présent dans la collection spécialisée pour adolescents « L'âge des étoiles » chez Robert Laffont (1977-1979), qui propose entre autres des inédits de Jeury[136] et de Léourier[137], deux auteurs français qui se sont fait reconnaître dans l'écriture de science-fiction pour adultes mais qui diversifient rapidement leur écriture en direction de la jeunesse, menant de front ces deux types de publications. Surtout, simultanément au succès de *La Foire* (1981-1982), Bilal dessine un grand nombre de couvertures pour la collection « Folio junior science-fiction » (Gallimard Jeunesse) créée en 1980 par Grenier dont l'engagement militant éditorial et le travail d'anthologiste ont été primordiaux pour légitimer une science-fiction professionnelle pour la jeunesse[138]. Outre Wul et Sohl, Bilal illustre plusieurs anthologies thématiques de Grenier et participe ainsi à la constitution d'un patrimoine du genre pour le jeune public[139]. La trajectoire de Grenier s'associe à d'autres noms célèbres, comme ceux de Pelot et d'Andrevon, dont les trajectoires convergent à partir de points de départ opposés. Pelot commence sa carrière d'écrivain par le western pour la jeunesse, avec la série *Dylan Stark*, puis, dès 1972, publie à la fois de la science-fiction pour la jeunesse[140] et, au Fleuve noir sous le pseudonyme de Pierre Suragne, de la science-fiction, du

[134] De premières tentatives peuvent être notées comme la collection « Jeunesse Poche Anticipation » chez Hatier/G.T. Rageot, 1971-1974.
[135] La phase de transition peut d'être datée d'entre 1970 et 1980 : 1970 pour la création de la collection « Jeunesse Poche Anticipation » chez Nathan (1970-1974), à laquelle participent notamment Pelot et Grenier ; 1980 pour l'apparition de « Folio junior science-fiction », créé par Grenier chez Gallimard Jeunesse.
[136] *Le Sablier vert* (1977) et *Le Monde du Lignus* (1978).
[137] *L'Arbre-miroir* (1977). Léourier publie aussi le cycle *Jarvis* entre 1974 et 1978 chez Hachette (collections « Bibliothèque rouge », « Poche rouge » puis « Voies libres », qui s'adresse à un public adolescent).
[138] R. Perrin, *Littérature de jeunesse et presse des jeunes au début du XXIe siècle*, *op. cit.*, p. 294-295.
[139] *Journal d'un monstre et autres histoires de monstres* (1981), *La Montagne sans nom et autres récits sur la nature* (1981), *L'Homme qui n'oubliait jamais et autres récits sur l'homme* (1982), *Dans la comète et autres récits du cosmos* (1982), tous dirigés par Christian Grenier.
[140] *Une autre terre* (1972) et *L'Île aux enragés* (1973), Hatier/G.T. Rageot, coll. « Jeunesse-Poche anticipation » ; *Les Légendes de terre*, G.P., coll. « Olympic », 1973 ; *Le Pays des rivières sans nom*, G.P., coll. « Spirale », 1973.

fantastique, du policier et de l'*heroic fantasy* pour adultes[141]. Il fait aussi paraître des romans sociaux de littérature générale. Pelot gagne en 1977-1978 une reconnaissance unanime comme écrivain de science-fiction *pour adultes* (*Delirium Circus*, Grand Prix de la Science-Fiction Française) à partir d'un positionnement à l'origine transpublic et génériquement hybride[142]. À l'inverse, Andrevon s'impose d'abord comme auteur de science-fiction à deux visages (Andrevon et Brutsche, ou Denoël et le Fleuve noir[143]) puis diversifie doublement sa production. D'une part, il entre avec brio dans la science-fiction pour la jeunesse en 1980 avec *La Fée et le Géomètre* qui paraît dans la collection spécialisée « L'ami de poche » (Casterman), aux côtés de romans de Pelot, de Wintrebert ou de Forest. Premier d'autres incursions dans ce domaine, l'ouvrage lui vaut le premier Grand Prix de l'Imaginaire dans la catégorie « roman pour la jeunesse »[144]. Bilal en dessine la couverture et participe par ce biais au remodelage interne du domaine qui, sous l'influence d'une première génération d'écrivains (Andrevon, Léourier, Grenier, Jeury, Wintrebert, Pelot, mais aussi Camus, Cénac, Ebly, Escarpit), confère à la science-fiction pour la jeunesse une visibilité, une autonomie et un fort dynamisme au début des années 1980[145]. D'autre part, comme Pelot, Andrevon investit d'autres territoires des fictions de genre (policier, fantastique et horreur, érotisme, *mainstream*), alors que Jeury par exemple quitte la science-fiction pour d'autres espèces littéraires. Après 1983, Bilal illustre principalement des collections de littérature générale[146] : il faut y voir une prise de distance par rapport à la fonction d'illustrateur au moment où culmine sa consécration comme auteur complet[147], mais aussi un changement de position en cours dans l'espace culturel. Né comme dessinateur de science-fiction, Bilal impose son identité d'artiste graphique bien au-delà du milieu spécialisé du genre, notamment dans la littérature générale vis-à-vis de laquelle la science-fiction littéraire est amenée à se redéfinir, et dans d'autres domaines médiatiques.

[141] Dans les collections « Anticipation », « Angoisse » (puis « Horizons de l'Au-delà ») et « Spécial Police ».
[142] En 1977, il publie *Fœtus-Party*, Denoël, coll. « Présence du futur » et *Transit*, Robert Laffont, coll. « Ailleurs et Demain ».
[143] Andrevon publie sous son vrai nom au Fleuve noir dans les années 1980.
[144] *La Nuit des bêtes*, Gallimard Jeunesse, coll. « Folio cadet », 1983, ainsi que les romans parus chez Magnard, dans la collection « Fréquence 4 » (*Bandes interdites*, 1986 ; *Le Grand Combat nucléaire de Tarzan*, 1986 ; *Le Chevalier, l'autobus et la licorne*, 1987).
[145] Voir Raymond Perrin, *Fictions et journaux pour la jeunesse au XX^e siècle*, L'Harmattan, 2009, p. 474.
[146] Bilal illustre *Baby Boom* de Jean Vautrin chez Mazarine (coll. « Histoires ») puis la série des *Boro, reporter-photographe*, écrite à quatre mains par Dan Franck et Jean Vautrin, publiée chez Fayard (1987-2000). Il illustre aussi des romans de Franck aux Éditions du Seuil.
[147] Dans *Ciels d'orage*, Bilal dit qu'il déteste « "illustrer", dessiner pour quelqu'un » parce qu'il l'a trop fait (*op. cit.*, p. 219-220).

2.2.2. Bilal expérimentateur intermédiatique

À partir du portfolio *Die Mauer Berlin*, en 1982, l'image d'un créateur polyvalent et intermédiatique, qui expérimente la variété des supports à partir de la bande dessinée et de l'illustration, se façonne progressivement à propos de Bilal. La comparaison avec Druillet, autre dessinateur de *Métal hurlant* engagé au même moment dans la diversification médiatique, est éclairante. À la différence de Bilal, la reconnaissance d'un imaginaire d'auteur propre à un « artiste complet[148] » (pratiquant la photographie, la bande dessinée, l'illustration, la sculpture, la peinture, l'artisanat d'art ou encore l'architecture[149]) est interprétée en 1986, pour Druillet, comme une marginalisation au sein de la bande dessinée, sous l'effet d'une ouverture à d'autres formes d'expression : « Les années 80 ont vu son effacement relatif comme auteur B.D. : dinosaure pour les uns, artiste multi-media *[sic]* exemplaire pour les autres, Druillet ne fait plus la "une" de l'actualité bédéphilique[150]. » S'il publie sa trilogie *Salammbô* en même temps que *La Trilogie Nikopol* de Bilal (1980, 1982, 1986), Druillet est alors reconnu davantage pour son « intense activité sur tous les fronts de l'art contemporain[151] » et surtout pour l'intérêt qu'il porte aux nouvelles technologies numériques (dont quelques images se glissent dans *Salammbô*). Sa trajectoire intermédiatique s'oriente depuis *Métal hurlant* vers l'infographie, l'image de synthèse, les projets audiovisuels et vidéoludiques[152]. Le parcours de Mœbius affiche des similarités médiatiques, avec plusieurs projets de long métrage d'animation (*Internal Transfer* en 1985, *Starwatcher* en 1991, comme on le verra au chapitre 10). En 1986, Antenne 2 et Canal+ commandent à Druillet une série d'animation de science-fiction, *Bleu. L'enfant de la Terre*, où, selon les commentateurs de l'époque, « l'animation classique se combinera à l'électronique et à la vidéo » et sera pour partie réalisée au Japon[153]. En 1987, Druillet crée sa propre société de production audiovisuelle (Victor Productions) et développe par ailleurs un projet (inabouti) de long métrage en images de synthèse*, Kazhann* (1987-1990), adapté

[148] Florence et Pascal Roman, « Druillet contre Goldorak », *in* Stan Barets, Thierry Groensteen (dir.), *L'Année de la bande dessinée 86-87*, Glénat, 1986 p. 120.
[149] Par exemple, en 1985, le Ministère de la Culture, dirigé par Jack Lang, lui commande la rénovation de la station de métro Porte de la Villette.
[150] Jacques de Pierpont, « Philippe Druillet. Salammbô 3 : Matho », *in* Stan Barets, Thierry Groensteen (dir.), *L'Année de la bande dessinée 86-87*, Glénat, 1986, p. 52-81, p. 55.
[151] « Druillet : l'explosion », art. cité, p. 77-83, p. 77.
[152] Voir J.-L. Martin, « Philippe Druillet », art. cité.
[153] Philippe Druillet, *Bleu. L'enfant de la Terre*, France, I.D.D.H./Antenne 2/Canal+, 1986, 1 saison, 13 épisodes de 25 min. Thierry Groensteen, « Grandes manœuvres audiovisuelles », *in* Stan Barets, Thierry Groensteen (dir.), *L'Année de la bande dessinée 86-87*, Glénat, 1986, p. 122-125, p. 123.

de son personnage Lone Sloane de bande dessinée[154]. L'expérience n'est pas sans suite : en 2001, il participe à la création de la série télévisée en images de synthèse *Xcalibur*[155]. Ces expériences construisent la légende d'un Druillet à la pointe de l'innovation technique, pour qui l'animation est l'avenir de la bande dessinée et qui aurait convaincu Mitterrand lui-même des efforts à fournir dans ce domaine[156]. Dans cette seconde moitié des années 1980, l'intermédialité pratiquée par Druillet incarne, comme l'écrit Groensteen, les « noces de la BD et de l'audiovisuel[157] ». Cette ouverture croissante des frontières médiatiques suscite d'ailleurs des constats ambivalents sur un média « en crise dans son centre éditorial, mais aux frontières sans cesse reculées : dessin animé, sérigraphie, école, publicité[158] ». Or, l'intermédialité d'auteur que Bilal déploie à la même époque conduit à une tout autre diffraction culturelle de la bande dessinée de science-fiction : non pas tant industrielle (vers le numérique, l'animation, le jeu vidéo et le *merchandising*) qu'affichant des ambitions élitistes et revendiquant son hybridité médiatique comme *interartialité*[159] – c'est-à-dire considérant le média comme une matière expressive plus que comme un dispositif technique. Si Druillet travaille dans cette direction-là aussi (architecture, sculpture, décoration intérieure), ce n'est pas cet aspect de son travail qui est le plus sensible à l'époque, alors qu'il configure nettement la visibilité intermédiatique de Bilal.

En témoigne l'expérience de Bilal dans le cinéma de science-fiction, d'abord avec Resnais. En 1980, il réalise l'affiche de *Mon oncle d'Amérique* puis, en 1982, certains décors de *La Vie est un roman*[160]. Resnais le sollicite pour son graphisme personnel, désireux d'avoir « du Bilal » pour son film. L'expression désigne la reconnaissance en cours d'un imaginaire d'auteur, comme l'explique Bilal : « C'était quasiment une des premières personnes à désigner mon travail en donnant mon nom[161]. » Par rapport aux

[154] Projet développé avec Xavier Gélin (AAA Productions), dont il reste à ce jour quelques encres vendues aux enchères par Artcurial entre autres, et des dessins préparatoires visibles sur le site personnel de l'auteur : « Kazhann (1987-1990) », *Druillet* [en ligne], URL : https://www.druillet.com/galerie/audiovisuel/frames/kazhann.html (06/09/2018).
[155] Amélie Aubert, Benjamin Legrand, Philippe Druillet, *Xcalibur*, Canada/France, TVA Inc., diffusé en France sur Canal+, 2002, 1 saison, 40 épisodes de 22 min.
[156] Anecdote rapportée dans F. et P. Roman, « Druillet contre Goldorak », art. cité, p. 120.
[157] T. Groensteen, « Grandes manœuvres audiovisuelles », art. cité, p. 122.
[158] « Druillet : l'explosion », art. cité, p. 77. Groensteen aussi évoque cette « crise », dans « Casterman à la croisée des chemins. Entretien avec Didier Platteau », *in* Stan Barets, Thierry Groensteen (dir.), *L'Année de la bande dessinée 84-85*, Glénat, p. 130-133, p. 130, tout comme Barets dans « Production et producteurs », art. cité, p. 16.
[159] Walter Moser a retracé la généalogie du concept d'« intermédialité » à partir de celui, bien plus ancien, d'« interartialité », qui renvoie à la tradition de l'étude des relations entre les arts. Le passage d'une notion à l'autre fait basculer le regard vers le « soubassement médial » des pratiques artistiques, c'est-à-dire les « dimensions matérielles, techniques, sociales, économiques » impliquées dans tout acte artistique. Voir W. Moser, « L'interartialité : pour une archéologie de l'intermédialité », art. cité, p. 91.
[160] Alain Resnais, *La Vie est un roman*, France, Fideline Films/Films A2/Filmédis/Les Films Ariane/Soprofilms, 1983, 110 min.
[161] Anecdote rapportée par l'auteur dans E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, *op. cit.*, p. 220.

collaborations entre dessinateurs et milieu du cinéma (alors fréquentes selon Groensteen[162]) que le succès international de *Métal hurlant* réalise pour la science-fiction hollywoodienne, ce n'est pas ce travail-là de Bilal que retiennent les parcours biographiques. Pourtant, en 1982, Mann le sollicite pour la conception graphique de son monstre dans le film *The Keep*. Le film n'a pas grand écho mais c'est pour une autre raison que cette expérience est minorée au profit de la collaboration avec Resnais. Cette dernière ancre Bilal dans une culture nationale bien différente du film de science-fiction. Pour *La Vie est un roman*, Bilal dessine sept décors en *glass-painting* : il s'agit, lors de la prise de vue, d'ajouter des éléments à l'image filmée en superposant sur le décor réel des décors peints sur de grandes vitres transparentes. Avant le développement de l'infographie, cette technique permet de produire des effets spéciaux par trucage ; elle est très en vogue dans les studios américains pour produire l'illusion visuelle hyperréaliste des mondes de science-fiction – ainsi dans *Star Wars* (1977), *Alien* (1979) et *Blade Runner* (1982). Dans le cinéma français où elle est plutôt ignorée, Resnais se l'approprie au même moment pour des effets inverses : non pas créer une impression de réel mais « donner l'illusion d'être dans un univers fictif », le monde féérique des rêveries d'enfance. Il vise une « approche réaliste de l'imaginaire », exhibant l'artificialité naïve du dessin et le « décalage de la réalité », dans la continuité, dit-il, du graphisme de Bilal pour *Die Mauer Berlin*[163]. Le livre du film paru en 1985 retrace en l'héroïsant cette aventure du *glass painting* à la française, à contre-courant de la codification mega-textuelle du média. Cette déviation générique, revendiquée par Resnais puis par Bilal dans ses propres films, montre le positionnement culturel spécifique du cinéma français de science-fiction. *La Vie est un roman* renvoie plutôt à la manière dont les réalisateurs français de la Nouvelle vague, dans les années 1960, se sont appropriés des thèmes science-fictionnels (voyage dans le temps, post-apocalyptique entre autres) sans chercher à s'inscrire dans la culture filmique constituée depuis le domaine américain en vitrine populaire du genre. Les films de Marker (*La Jetée* en 1962), Godard (*Alphaville* en 1965), Truffaut (*Fahrenheit 451*, 1966), Vadim (*Barbarella*, 1968) et Resnais lui-même (*Je t'aime, je t'aime* en 1968) exploitent alors les possibles imaginaires et artistiques de la science-fiction au sein d'une production légitimée par ses innovations avant-gardistes, qui

[162] T. Groensteen, « Grandes manœuvres audiovisuelles », art. cité, p. 124.
[163] Jean-Marc Thévenet (dir.), *Images pour un film. Les décors d'Enki Bilal pour* La Vie est un roman *d'Alain Resnais*, Dargaud, 1983, respectivement p. 14, p. 12 et p. 22.

revendique plutôt l'héritage surréaliste, l'orientation fantastique, la veine psychologique ou l'allégorie[164]. En 1974, Andrevon fait l'analyse de cette spécificité nationale :

> Le cinéma français n'a jamais eu la tripe épique ni « science-fictionniste ». Il faudrait en chercher les raisons trop loin pour que nous puissions les décortiquer ici, mais le résultat est que la SF n'a, jusqu'à présent, pas eu sa place sur nos écrans : Truffaut dut aller chercher en Grande-Bretagne les moyens pour tourner Farhenheit 451, Godard (Alphaville), Resnais (Je t'aime, je t'aime) et Marker (La jetée) n'abordèrent le genre que de biais et sans grand succès public, et ne parlons pas des films qui ne purent jamais être réalisés (Harry Dickson de Resnais) ou qui ne sont jamais sortis (Le maître du temps de Pollet). Le vrai domaine du cinéma français dans la contrée de la conjecture plus ou moins rationnelle, c'est la poésie, parfois la politique, qui peuvent se conjuguer dans la satire[165].

Dans une étude récente, Mather confirme cette polarisation entre politique et poésie, ou encore extrapolation du futur proche (« Earth-bound, realistic, near-future fiction ») et fantaisie surréaliste (« speculative science-fantasy and surrealistic stories ») – marquant la fréquence plus grande de la seconde dans le corpus français qu'il recense[166]. Chion, pour sa part, éclaire cette réputation a-science-fictionnelle voire contre-science-fictionnelle du cinéma français en identifiant un positionnement national en marge des séries culturelles dominantes, contre l'« imagerie visuelle » du mega-text, comme nous y reviendrons[167] :

> […] dans notre pays réputé pourtant ne pas avoir la fibre science-fictionnesque, le nombre de films relevant directement du genre est étonnamment élevé. Les réalisateurs de la Nouvelle Vague et tous ceux qui les ont suivis, Truffaut, Godard, Resnais, plus récemment Tavernier, s'y sont directement attaqués. Le point commun de leurs œuvres si diverses et si inégales est […] le refus de concéder quoi que ce soit à l'imagerie, même lorsque l'action se situe dans le futur[168].

En consacrant *La Jetée* de Marker comme « ce qui est peut-être le plus grand film de science-fiction français[169] », Chion fait de la conception auteuriste et expérimentale le fondement de la distinction macro-textuelle[170] de la Nouvelle Vague de science-fiction. Des réalisateurs comme Jeunet et Caro (*Le Bunker de la dernière rafale*, 1981, puis *La Cité des enfants perdus*, 1995), Besson dans ses débuts (*Le Dernier Combat*, 1983), Kassovitz

---

[164] Chris Marker, *La Jetée*, France, Argos Films, 1962, 28 min. ; Jean-Luc Godard, *Alphaville. Une étrange aventure de Lemmy Caution*, France/Italie, André Michelin Productions/Filmstudio, 1965, 99 min. ; François Truffaut, *Fahrenheit 451*, Royaume-Uni, Anglo Enterprises/Vineyard Film Ltd., 1966, 112 min. ; Roger Vadim, *Barbarella*, France/Italie, Marianne Productions/Dino de Laurentiis Cinematografica, 1968, 98 min. ; Alain Resnais, *Je t'aime, je t'aime*, France, Les Productions Fox Europa/Parc Film, 1958, 94 min.

[165] Denis Philippe [pseudonyme de Jean-Pierre Andrevon], « Chronique cinématographique. Poétique-fiction et politique-fiction à la française », *Fiction*, n° 248, août 1974, p. 172-179, p. 172.

[166] Philippe Mather, « A Brief Typology of French Science Fiction Film », *in* Philippe Mather, Sylvain Rheault (dir.), *Rediscovering French Science-Fiction in Literature, Film and Comics. From* Cyrano *to Barbarella*, Cambridge Scholars Publishing, 2015, p. 143-159, p. 143.

[167] À propos des rapports entre étrangetés visuelles et conventions du genre, voir *infra*, chapitre 5, 2.1. « Voir – savoir : une poétique de l'imagerie ».

[168] Michel Chion, *Les Films de science-fiction*, Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 2009, p. 76.

[169] *Ibid.*

[170] Rappelons que Bréan forge la notion de « macro-texte », par distinction avec le « mega-text » de Broderick, pour désigner l'état consolidé de la culture de science-fiction pour une aire nationale et une époque données. S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 357.

(dans son court métrage *Cauchemar blanc*, 1991) le prolongent (notamment par la veine post-apocalyptique qui s'accorde bien à l'effacement de l'imagerie), au moment où Bilal lui-même s'engage dans un cinéma personnel (*Bunker Palace Hotel* en 1989 et *Tykho Moon* en 1996)[171]. Le travail avec Resnais fait ainsi figure de premier pas pour la revendication bilalienne d'un cinéma d'auteur qui refuse les codes de la science-fiction filmique.

Outre le cinéma, Bilal explore entre 1980 et 1986 d'autres dispositifs du récit graphique, au moment où les mutations médiatiques du secteur de la bande dessinée concernent plutôt, comme on l'a dit, la convergence avec l'audiovisuel et la constellation des déclinaisons induites : jeux, figurines, dessins animés, sérigraphies (nouveau « phénomène de la BD » selon Barets en 1986[172]), cartes postales, affiches publicitaires – *merchandising* global dont *Les Maîtres du temps* veut tirer profit en 1982 par la signature de Mœbius[173]. La position de Bilal est ici ambivalente. Il participe à cette dynamique par la vente de cartes postales, de posters, et même de boîtes d'allumettes à l'effigie de ses personnages mais privilégierait des sérigraphies à tirages relativement limités[174]. Surtout, il se distancie verbalement de cette exploitation commerciale, se prononçant contre la vente de planches originales, « la spéculation qui en découle » et « la faune qui est drainée par ce marché qui se crée »[175]. La dénégation est particulièrement étonnante au regard de la fortune ultérieure de ses planches originales sur le marché de l'art contemporain dès les années 1990, comme nous le verrons. Elle lui permet alors de mettre en avant, par contraste, des projets graphiques détachés de cette sérialisation dominante du média. Les albums *Die Mauer Berlin*, portfolio d'images inventant un Mur de Berlin de science-fiction (Futuropolis, 1982) et *Los Angeles. L'étoile oubliée de Laurie Bloom*, avec Christin (1984), réalisent cette promotion d'un geste intermédiatique qui veut *expérimenter* (plutôt que *décliner*) les supports, aux marges des habitus médiatiques, et explorer les rapports sémiotiques entre texte et image. *Los Angeles* sanctionne pour Bilal la fin du travail de bande dessinée classique avec Christin, après

[171] Enki Bilal, *Bunker Palace Hotel*, France, AFC/Charles Gassot/France 3 Cinéma/La Sept Cinéma, 95 min. ; *Tykho Moon*, France, Black Forest Films/Nova Films/Salomé/Schlemmer Film, 1996, 102 min. Citons aussi sa collaboration aux travaux préparatoires pour le film de Jean-Jacques Annaud, *Le Nom de la rose*, en 1986, et un premier projet de court-métrage, *La Femme graphique* (1985, inachevé), dans lequel Bilal voyait « l'occasion de transposer un univers graphique dans le domaine cinématographique et vidéo » (Enki Bilal, *L'État des stocks*, *op. cit.*, p. 110).

[172] Stan Barets dans « Sérigraphies : l'avalanche », *in* Stan Barets, Thierry Groensteen (dir.), *L'Année de la bande dessinée 86-87*, Glénat, 1986, p. 154-159, p. 158.

[173] Casterman crée ainsi autour de 1985-1986 un département *merchandising*, prolongeant une volonté affichée dès le début de la décennie de développer une politique audiovisuelle. Voir T. Groensteen, « Grandes manœuvres audiovisuelles », art. cité, p. 122-124, et *supra*, chapitre 1, 2.4.2. « *Les Maîtres du temps* cross-média – un *Gandahar* américain ».

[174] Voir E. Bilal, *L'État des stocks*, *op. cit.* Ses sérigraphies numérotées parues chez Décalage sont tirées à 100 exemplaires environ (contre 500 exemplaires pour les sérigraphies de Pratt par exemple) selon S. Barets, « Sérigraphies : l'avalanche », art. cité, p. 158.

[175] Enki Bilal dans *P.L.G.P.P.U.R.*, n° 17, *op. cit.*, p. 29.

l'aboutissement de *Partie de chasse* : « jamais plus nous ne referions après ça de véritables bandes dessinées tous les deux. *Laurie Bloom*, *Faits divers*, *Le Sarcophage*, sont des livres beaucoup plus conceptuels[176] ». Album de la démarcation, présenté comme tel dès 1984 (« [ça] ne devait pas ressembler à ce que j'avais fait précédemment[177] »), *Los Angeles* afficherait cette singularité par sa forme d'abord : la grille de bande dessinée est abandonnée au profit d'une association plus libre entre les textes en prose de Christin et les photographies prises et retouchées par Bilal à l'acrylique et au pastel, pour ajouter des personnages aux décors de la ville américaine. L'album se présente comme une enquête sur la disparition d'un personnage fictif, l'actrice Laurie Bloom, quinze ans après les faits. La structure alterne des entretiens avec divers individus l'ayant connue et des séquences de découverte de Los Angeles à travers les vitres d'une Pontiac. Progression narrative, exploration spatiale, travail des atmosphères pour mettre en scène cette ville « symbole de la côte ouest américaine[178] » : l'album propose une rêverie urbaine très éloignée de la science-fiction, qui exploite la sémioticité hybride de la photographie retouchée à un moment où elle est peu en vogue, si bien que Bilal fait figure de novateur en l'utilisant à grande échelle. Il prolonge d'ailleurs l'expérience dans des œuvres ultérieures : dans certaines images (de villes, encore) dans *La Femme piège* (1986) ou récemment dans l'exposition *Fantômes du Louvre* (2013). En intégrant la composante photographique, *Los Angeles* mobilise la valeur documentaire de l'image indicielle (trace du réel) tout en la détournant par l'iconicité stylisée du dessin et de la peinture. Ce jeu fictionnel impliqué par le graphisme, qui exhibe des pseudo-preuves, oriente selon Bilal vers la pratique du « reportage-fiction[179] » et complexifie (c'est le but) son identité générique et médiatique : « Dans un travail comme *Faits divers* ou comme *L'Étoile oubliée de Laurie Bloom*, je me sens comme un reporter envoyé dans le monde d'aujourd'hui […][180]. » Alors que d'autres dessinateurs expérimentent les techniques de création par ordinateur, le choix de Bilal et Christin s'inscrit dans une autre culture intermédiatique : celle qui voit naître, alors, le photo-reportage, et se développer de nouveaux rapports entre littérature et photographie. *Los Angeles* travaille par ce biais à produire de nouveaux rapports entre réel et fiction : Bilal évoque un « réalisme dévoyé », une déviation imaginaire à partir de la réalité, qui s'oppose au « réalisme du réel »[181]. Même si *Los Angeles* ne présente guère de

[176] E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, *op. cit.*, p. 90.
[177] *P.L.G.P.P.U.R.*, n° 17, *op. cit.*, p. 26.
[178] *Ibid.* La ville est aussi médiatisée la même année par la tenue des Jeux Olympiques d'été.
[179] E. Bilal, *L'État des stocks*, *op. cit.*, p. 6.
[180] E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, *op. cit.*, p. 128.
[181] E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, *op. cit.*, p. 118.

ressemblances avec l'anticipation science-fictionnelle de *La Foire*, le discours façonne une même cohérence dans l'invention de monde : « Quand je dis que je ne suis pas un dessinateur du réel, c'est que je prends conscience qu'en décalant le réel, on est sans doute plus performant dans son message. J'ai gardé cet état d'esprit durant la suite de ma carrière[182]. » Décaler le réel : c'est le credo qu'adopte alors Bilal pour faire voir, à travers la dispersion de ses productions, une continuité du geste fictionnel qui primerait sur la rigidité des assignations culturelles et les frontières des identités (entre science-fiction et reportage, ou entre bande dessinée, cinéma et albums expérimentaux). L'expérimentation est versée au compte d'une posture d'auteur commune (« jouer avec la réalité ») et nourrit l'idée d'une identité insituable : ni dessinateur, ni artiste, Bilal se définit en 1986 comme « un raconteur d'histoires, un pourvoyeur d'images », ce dont son œuvre entière témoignerait du fait même de ses discontinuités thématiques, génériques et médiatiques[183].

De plus, *Los Angeles* dessine une dynamique transmédiatique et transgénérique ténue mais réelle, au-delà de la signature de Bilal. Avec ce titre, les éditions Autrement ont le projet de réunir écrivains et dessinateurs pour proposer des univers décalés, au croisement entre fiction et reportage, entre littérature, photographie et dessin, comme l'indique la quatrième de couverture du second album de la collection « Albums », *Lady Polaris*, en 1987 :

> Enquête journalistique, récit de voyage, illustration, bande dessinée : autant de moyens utilisés par Jean-Claude Mézières et Pierre Christin, les auteurs de Valérian, pour suivre de port en port, au fil d'une année de voyages sur les côtes d'Europe, le sillage mystérieux d'un bateau au nom de femme aussi troublant que son destin. Un livre à voir autant qu'à lire. Un livre à rêver[184].

Aussi bien *Los Angeles* que *Lady Polaris* connaissent un accueil peu enthousiaste. Le projet s'arrête, mais les rééditions quasi simultanées des deux albums, en 2007 et 2008, indiqueraient que Christin a été associé durablement à la reconnaissance d'une intergénéricité intersémiotique, qui explore les rapports entre journalisme documentaire et fiction de l'imaginaire par ceux du texte et de l'image. En 1986, d'ailleurs, il écrit le synopsis d'un projet de série télévisée intitulé « Au fil des villes », qui devait proposer « la vision de 6 capitales à travers l'univers de 6 dessinateurs (dont Mézières, Boucq,

[182] Enki Bilal, Pascal Orsini, « Le réel décalé. Entretien », *Enki Bilal – Oxymore & more* [catalogue d'exposition, Toulon, Hôtel des arts, du 18 octobre 2014 au 4 janvier 2015], Toulon, Hôtel des arts/Centre méditerranéen d'art du Conseil général du Var, 2014, p. 9-54, p. 22.
[183] « Plateau Enki Bilal. Antenne 2 midi », art. cité, 4:30.
[184] Pierre Christin, Jean-Claude Mézières, *Lady Polaris*, Autrement, coll. « Albums », 1987.

Liberatore) »[185]. Si Bilal n'est pas cité, l'ambition rappelle fortement *Los Angeles*. On peut y lire la manière dont les incursions de Bilal hors de la bande dessinée traditionnelle, à cette période, participent d'une intermédialité spécifique autour de l'image dessinée. La légitimation de la démarche au profit de la figure d'auteur n'est pas confirmée par la réception, décevante selon Bilal, qui l'explique par une marginalité vis-à-vis de l'horizon d'attente du média :

> Issue d'un album reportage-fiction sur Los Angeles, à base de photos repeintes, elle [Laurie Bloom] héritera d'un cheminement marginal. […] C'est donc elle qui fera apparaître une triste évidence qui, depuis, m'agace profondément… Le lecteur moyen de bandes dessinées accepte difficilement tout concept qui le prive de sa dose habituelle (traitement encre de chine *[sic]*) de petites cases, grosses bulles, onomatopées vulgaires… Ce lecteur-là, n'est-il pas devenu conformiste, figé, banalement référentiel ?[186]...

L'interrogation finale construit par contraste la spécificité créative que revendique Bilal. Peu reconnu, *Los Angeles* devient sans doute *pour cette raison* l'album de la rupture médiatique et le moyen pour défendre un art poétique personnel fondé sur une polygreffe généralisée des imaginaires, des techniques, des systèmes sémiotiques et des médias. C'est par ce prisme que Bilal consolide paradoxalement sa légitimité en science-fiction et en bande dessinée. Il y a là une dynamique peu évidente, surtout si l'on relit le propos de Bilal sur le « lecteur moyen de bandes dessinées » à la lumière de ce que Warfa dit, en 1983 dans *Fiction*, du lecteur moyen de science-fiction :

> Le fandom et une bonne part des professionnels forment en effet comme un consensus bizarre dont la réaction la plus courante consiste à exclure ce qui lui est étranger et pourrait le « menacer ». Le monde de la SF est culturellement xénophobe. […] De même la critique ambitieuse est-elle mal accueillie, car elle remet en cause la pseudo-identité « SF » qui s'était créée au fil du temps[187].

L'auteur parle ici du rejet global que le milieu spécialisé de la science-fiction oppose à l'intérêt croissant des universitaires pour l'étude du genre. Mais l'analyse s'applique tout aussi bien aux condamnations contemporaines de l'*heroic fantasy* et aux réactions que suscite l'ambition de certains auteurs de faire entrer la science-fiction dans le giron de la littérature générale. La ligne de front se cristallise alors entre les cultures de genre dans leur ensemble et le *mainstream* de la littérature légitime, comme l'explicite la condamnation radicale d'un Nolane dans *Fiction* en 1983 :

> […] je voudrais dire combien je trouve sinistre des critiques qui vendraient père et mère pour voir la SF et le Fantastique rentrer dans le giron de la littérature générale. Comme si ces genres n'étaient pas assez complets pour voguer à part de ce « mainstream » dont l'intérêt s'affaiblit

[185] Au sujet de ce projet, voir « Radio, télé, bédé », *in* Stan Barets, Thierry Groensteen (dir.), *L'Année de la bande dessinée 86-87*, Glénat, 1986, p. 119-121, p. 120.
[186] E. Bilal, *L'État des stocks*, *op. cit.*, p. 6.
[187] Dominique Warfa, « Libres propos. Science-fiction et critique », *Fiction*, n° 340, mai 1983, p. 167-170, p. 169.

> de jour en jour… […] Au lieu de se livrer à une prostitution littéraire sordide, on ferait mieux d'imposer l'image de marque de ces littératures qui nous sont chères et faire en sorte qu'un auteur de SF ou de Fantastique puisse se vanter de sa différence et non s'en cacher et jouer au parent pauvre[188]…

Cette ancienne question identitaire se réactualise et se durcit au milieu des années 1980 dans l'écriture française du genre, comme le résume Langlet : « c'est en effet toute l'identité de la science-fiction comme genre qui se tient dans ce louvoiement par rapport à l'institution littéraire générale[189] ». Alors même que Bilal, en 1986, parvient à consacrer sa science-fiction graphique d'auteur par une pratique du louvoiement médiatique et générique, sur le versant littéraire les dynamiques d'inclusion et d'exclusion génériques sont nettement plus conflictuelles. En témoigne l'expérience menée par le groupe Limite dont les auteurs Volodine et Berthelot offrent un contrepoint éclairant au cas de Bilal.

2.2.3. Trajectoires comparées : Bilal face à Limite

Limite est créé en 1986 sous l'impulsion de Jouanne et rassemble Berthelot, Barbéri, Évrard, Serva, Vernay et Volodine. Ces jeunes auteurs, pour la plupart déjà connus dans le milieu, veulent explicitement « dynamiter les codes formels et esthétiques de la SF[190] » par des expérimentations sur le style, la langue ou la narration. Cette rénovation de l'écriture de science-fiction passe par plusieurs voies : l'abandon des conventions du récit d'aventures spatiales (identifié comme le code d'une science-fiction industrielle qu'ils rejettent) au profit d'un traitement plus poétique, un glissement vers des thèmes relatifs à l'inconscient individuel ou collectif (on y repère l'héritage de la *New Wave*) et une pratique militante de l'hybridation générique. Ces ambitions sont exposées dans la préface de l'anthologie-manifeste *Malgré le monde*, parue en 1987, dont les nouvelles sont anonymées :

> Avec ou sans s, définir Limite(s), c'est la quadrature du groupe. […] Entre la littérature de science-fiction et l'autre, la grande, celle qui porte une majuscule à chaque doigt, se trouve, selon les avis :
> a) une interface, où planent pêle-mêle Boris Vian, Kafka, Burroughs, Buzzati, Ballard, Calvino… ;
> b) une mince cloison, séparant les démons de Pierre des merveilles de Paul ;
> c) un mur de béton fortifié de part et d'autre ; à droite, la Hard Saïence ; à gauche, le Rauman Psychologique ;
> d) un no man's land à peupler de toute urgence.

[188] Richard D. Nolane, « Un brin de fantasy », *Fiction*, n° 342, juillet-août 1983, p. 183-185, p. 184.
[189] Irène Langlet, « Étudier la science-fiction en France aujourd'hui », *ReS Futurae* [en ligne], n°1, 2012, mis en ligne le 2 octobre 2012, URL : http://resf.revues.org/181 (05/05/2016).
[190] I. Langlet, « Les *Mythologies* au miroir des temps futurs », art. cité, p. 110.

> C'est ce qu'on peut appeler une situation Limite[191].

Membre du groupe, Berthelot fait valoir rétrospectivement le désir de « lutter contre l'enfermement de la SF dans le seul créneau de la littérature "populaire", pour l'aider à développer – comme tout genre littéraire – sa dimension "savante" » et l'imposer dans la littérature générale[192]. Or, les réactions (parfois violentes) recueillies à la sortie du livre révèlent les crispations produites par cette avant-garde formaliste, comme le décrypte Ruaud dans *Fiction* en 1988 :

> Le moins que l'on puisse dire c'est que *Malgré le monde* a provoqué une réaction de rejet de la part de la majeure partie du microcosme français des « acteurs » de la SF. D'où vient un rejet semble-t-il aussi unanime ? Une première réponse est « Ce n'est pas de la SF ». De l'avis de la plupart des détracteurs de ce collectif, les textes réunis ne s'inscrivent pas dans la science-fiction. Les fans sont souvent intolérants, et n'aiment guère voir bousculer leurs petites habitudes, leur petite vision des choses — de plus, je crains bien que le lectorat science-fictif ne se moque en général complètement des soucis stylistiques. Le but de Limite étant de gommer les frontières tout en s'appuyant sur des modes stylistiques étrangers à la littérature populaire, il était prévisible qu'une majorité de fans rejettent *Malgré le monde*. Et, c'est vrai, on trouve peu au fil de ces pages des clichés et accessoires habituels de la SF[193].

La fin de non-recevoir comporte deux aspects. D'une part, l'importance accordée au style *pour lui-même* est perçue comme l'importation, en terre de science-fiction, de procédés d'écritures, de critères évaluatifs et d'habitudes de lecture (tout ce qui forme la communication littéraire) intrinsèquement étrangers au genre car issus du régime de valeur de la littérature légitimée. Pour la plupart des *fans*, la science-fiction est et *doit être* une littérature sans style parce qu'une « littérature d'idées », comme on le lit chez Wintrebert à propos de *Malgré le monde* : « Périlleux projet. Si l'on considère que la SF est avant tout une littérature d'idées, force est de se demander : le groupe Limite écrit-il encore de la SF[194] ? » Résonnant avec la mise en garde d'un Klein dix ans plus tôt contre le risque de « dissolution » de l'identité science-fictionnelle par la « culture dominante »[195], la réception majoritaire du projet de Limite y voit la volonté de substituer la logique de la *littérarité* classique (originalité, style, individualité) à celle de la *généricité* subculturelle (macro-texte partagé, littérature collective, culture autonome). D'autre part, on reproche

[191] Limite, « Préface », *Malgré le monde*, Denoël, coll. « Présence du futur », 1987, p. 9-11.
[192] Berthelot Francis, « Regard actuel sur le groupe Limite », *in* Roger Bozzetto, Gilles Menegaldo (dir.), *Les Nouvelles Formes de la science-fiction. Colloque de Cerisy*, Bragelonne, 2006, p. 13-26. Consultable sur *Limite* [en ligne], URL : http://www.rumbatraciens.com/limite/mecanique/m002.html (13/09/2018). Ce texte doit être doublement manipulé avec précaution : parce qu'il est écrit par l'un des auteurs du groupe Limite et participe d'une légitimation de son projet, et parce qu'il est relativement récent et porte la marque subjective du regard rétrospectif.
[193] André-François Ruaud, « Malgré le monde de Limite », *Fiction*, n° 398, juin 1988, p. 170-172, p. 171. Consultable sur *NooSFere* [en ligne], mis en ligne le 24 mars 2002, URL : http://www.noosfere.org/icarus/livres/niourf.asp?numlivre=2725 (28/08/2018).
[194] Joëlle Wintrebert, « Limite. Malgré le monde », *(À suivre)*, n° 121, février 1988, p. 120-121, p. 121. Consultable sur *Limite* [en ligne], URL : http://www.rumbatraciens.com/limite/critique/c003.html (20/04/2018).
[195] G. Klein, « Le procès en dissolution de la Science-Fiction, intenté par les agents de la culture dominante », art. cité.

aussi à Limite de vouloir effacer les frontières génériques avec d'autres espèces littéraires (le fantastique, le merveilleux, la *fantasy*), à une époque où la concurrence des autres veines de l'imaginaire est perçue comme menaçante pour le genre[196].

La compatibilité problématique de l'avant-garde et du renouvellement des cultures de genre, pointée par Langlet[197], connaît alors un moment historique important de sa formulation dans le domaine français de la science-fiction. L'antinomie vient du fait que, comme l'écrit Letourneux, l'œuvre de genre « ne se mesure pas à sa seule originalité pensée comme une valeur en conflit avec la généricité » mais fonde son originalité sur une distinction qui reste « circonscrite aux limites du système générique »[198]. *Malgré le monde* n'a pas été reçu comme « une tentative pour affirmer l'existence d'autres choses dans la SF française[199] », comme le formule Volodine, mais comme une manière d'affirmer l'existence d'autres choses *que* la SF française – c'est-à-dire comme une sortie « hors du genre », voire une trahison du genre. L'interprétation est d'autant plus intéressante qu'elle a pour pendant son exact opposé du côté de la littérature générale, comme le montre la critique de Grousset dans *Lire* :

> En fait, ce recueil de nouvelles, parfois à la « limite » de la lisibilité, réunit des auteurs qui n'ont peut-être pas su ou pu se faire ouvrir la porte de la littérature générale et qui se sont retrouvés dans une science-fiction trop facilement accueillante[200].

L'ouvrage subit deux excommunications culturelles en sens opposés comme le résume Valéry : « le mouvement Limite manque son coup. La critique non spécialisée feint de ne prêter aucune attention à *Malgré le monde*, un projet auquel elle ne comprend rien. Et le milieu de la science-fiction, désespérément petit, critique vertement l'ouvrage[201]. » Le projet d'un second collectif est abandonné, d'autant que l'échec porte aussi sur la dimension collective paradoxale de l'expérience : si Limite ne fait pas école et constitue un *hapax* dans la production de l'époque, c'est que la parenté des voix ne suffit pas à créer une véritable cohérence ni une lisibilité suffisante. Malgré la prise de position péritextuelle qui fait figurer ensemble et sans nom d'auteur tous les textes précédemment publiés par les

[196] Selon les termes de Berthelot : « les tenants de la science-fiction dure et pure frappaient d'ostracisme tout ce qui relevait du fantastique, du merveilleux ou – pire – de la fantasy » (« Regard actuel sur le groupe Limite », art. cité).
[197] Voir I. Langlet, « Les *Mythologies* au miroir des temps futur », art. cité, p. 111.
[198] Matthieu Letourneux, « La question du genre dans les jeux vidéo », *in* Sébastien Genvo (dir.), *Le Game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique*, L'Harmattan, 2006, p. 39-54, p. 51 et p. 52.
[199] Citation d'Antoine Volodine dans Patrick Rebollar, « Antoine Volodine : la parole des insurgés ad vitam aeternam », *Para-post-exotisme* [en ligne], mis en ligne le 30 juin 2009, URL : http://www.berlol.net/chrono2/?p=321 (21/04/2018).
[200] Alain Grousset, revue de *Mozart en verres miroirs* et *Malgré le monde* dans « Science-fiction », *Lire*, février 1988, p. 102-103. Consultable sur *Limite* [en ligne], URL : http://www.rumbatraciens.com/limite/critique/c006.html (20/04/2018).
[201] Francis Valéry, *Passeport pour les étoiles : guide de lecture*, Gallimard/Denoël, coll. « Folio. Science-fiction », 2000, p. 82.

membres du collectif (page « Du même auteur »), *Malgré le monde* reste un livre « hermétique » et « illisible » pour Volodine[202], formé d'un agrégat d'individualités pour Wintrebert[203], où l'objectif d'une recherche esthétique commune conduit en réalité à la différenciation des textes. On peut y voir une réussite du principe de Limite. Fondant la valeur de ses textes sur l'expérimentation individuelle, *Malgré le monde* incarne le paradoxe d'un livre collectif qui se veut en même temps une sortie du collectif de la culture de genre – non pour imposer une autre représentation de la science-fiction (ce qui reviendrait à un conflit de définition) mais pour défendre une conception individuelle de sa pratique, définitivement détachée des référents communautaires.

Volodine et Berthelot offrent deux cas emblématiques pour penser l'échec des propositions de Limite *dans la science-fiction* mais leur postérité dans d'autres espaces culturels, pour mener la comparaison avec la trajectoire de Bilal du côté graphique. Lorsqu'il s'engage dans Limite, Volodine est un jeune auteur de science-fiction reconnu, qui a déjà publié trois romans chez « Présence du futur » : *Biographie comparée de Jorian Murgrave* (1985), *Un navire de nulle part* (1986) et *Rituel du mépris* (1986) pour lequel il obtient le Grand Prix de l'Imaginaire. En 1990, il publie *Lisbonne, dernière marge*, tournant de sa carrière littéraire puisqu'il s'agit du premier de quatre romans parus aux Éditions de Minuit, donc chez un prestigieux éditeur de littérature générale. Sa position dans le champ culturel se voit ainsi profondément modifiée, par un large succès critique et public, puis par la reconnaissance universitaire (tournant des années 2000) : Volodine est pleinement reconnu comme auteur de littérature contemporaine. Pour sa part, il refuse l'idée d'une conversion à la littérature générale et n'a de cesse d'affirmer la continuité entre toutes ses fictions, pour lesquelles il invente d'ailleurs une catégorie critique rétrospectivement englobante, le post-exotisme[204] :

> s'il y a singularité dans mon parcours, c'est bien parce que je revendique la continuité littéraire de mon univers, non à partir de *Lisbonne, dernière marge* (Minuit, 1990), mais à partir de *Biographie comparée de Jorian Murgrave* (Denoël, 1985). Il n'y a pas eu « de la SF » puis « de la littérature ». Il y a un continuum romanesque […]. L'édifice obtenu […] se construit plutôt « en dehors » des filiations traditionnelles, à l'écart [...]. Il ne s'inscrit pas dans un projet subversif contre le main stream officiel ou contre les désolantes, les nombreuses reculades artistiques et escroqueries contemporaines. J'affirme mon droit à la différence, le droit d'explorer comme je l'entends un petit territoire d'exil, loin des écoles, loin des académismes

[202] Patrick Rebollar, « Antoine Volodine : la parole des insurgés ad vitam aeternam », art. cité.
[203] J. Wintrebert, « Limite. Malgré le monde », art. cité.
[204] Antoine Volodine, *Le Post-exotisme en dix leçons, leçon onze*, Gallimard, 1998.

> marchands, loin de tout. Baptisons post-exotique la production littéraire issue de ce territoire des bas-côtés[205].

Cette prise de position contre les catégories établies fait apparaître rétrospectivement l'ancrage originel dans la science-fiction comme une stratégie d'existence littéraire qui tire profit de l'inscription dans une culture de genre susceptible d'accueillir un imaginaire littéraire personnel, comme a pu le faire Ballard en Angleterre. Le projet fictionnel de Volodine contient dès le départ un rejet des assignations critiques et une volonté de dégénéricisation qui soutient le processus de légitimation[206] – le « littéraire » étant conçu comme génériquement neutre par opposition au « populaire » des fictions de genre. Volodine réalise sa translation culturelle par une sortie hors de la science-fiction qui est en germe dès le départ. D'abord *dans les marges* du genre (avec Limite), il se situe rapidement ensuite *en marge* du genre. Son œuvre, aujourd'hui, n'est plus guère identifiée à la science-fiction – bien plus : sa naissance science-fictionnelle est souvent tue du côté de la critique de littérature générale. Ce silence vient comme confirmer l'idée que Volodine se serait échappé d'une origine culturelle inadéquate[207]. À l'inverse de cette trajectoire de translation culturelle, l'hybridité, pour l'identité de Bilal, aurait imposé une dynamique de l'étoilement et de la diffraction, renforcée par l'activité transmédiatique que Volodine, en revanche, ne ne pratique pas.

Autre auteur important de Limite, reconnu dans le *fandom* de l'époque, Berthelot adopte une autre stratégie pour exister en-dehors du ghetto d'une science-fiction tiraillée par les crispations identitaires. À son sujet pourrait très bien s'appliquer l'enthousiasme de Comballot qui retrace en 2002 l'esprit d'expérimentation et de mélange dans l'écriture française du genre des années 1980 :

> Si certains œuvraient dans une certaine orthodoxie, dans des voies balisées, bien définies, la majorité tentaient d'écrire *leur* Science-Fiction, qui empruntait, parfois sans le savoir, au Fantastique, quelques années avant que ce dernier ne fasse chez nous son entrée en force dans le paysage éditorial, à la Fantasy, dont on ne connaissait pas encore en 1980 l'existence, à l'utopie, à la littérature sud-américaine, au Surréalisme, au conte ou au mainstream ! Et c'est

[205] « Entretien avec Antoine Volodine », *Prétexte éditeur* [en ligne], n° 21-22, URL : http://pretexteed.free.fr/revue/entretiens/entretiens_fr/entretiens/antoine-volodine.htm (21/04/2018).
[206] Après les Éditions de Minuit, Volodine est publié chez Gallimard pour trois ouvrages en 1997-1998, puis chez divers éditeurs dont Le Seuil après 1999. Il obtient le Prix Wepler et le Prix du Livre Inter pour *Des anges mineurs* (1999) et le Prix Médicis en 2014 pour *Terminus radieux*.
[207] Voir dans Bruno Vercier, Dominique Viart, *La Littérature française au présent*, Bordas, 2008 [2005], p. 205 : « Commencée dans l'univers de la science-fiction qui l'a d'abord accueillie, cette œuvre s'en est émancipée comme d'un monde trop à l'écart ». Volodine est ensuite cité parmi d'autres auteurs comme Pascal Quignard, François Bon, Jean Echenoz et Pierre Michon pour illustrer que « la mutation de la littérature depuis 1980 est un vrai mouvement de fond » (p. 526).

> grâce à ces croisements, ces métissages, grâce à leurs talents singuliers, qu'elle a su se renouveler et, avant tout, éviter de bégayer[208].

Dans le même ouvrage consacré aux « chefs d'œuvre de la SF française », Curval fait entendre une célébration rétrospective qui vaut auto-validation, à propos de l'« âge d'or de la SF en France » des années 1980 : il évoque les efforts de Limite et de nombreux autres auteurs (dont lui-même) pour écrire « des œuvres de rupture où les catégories s'étiolent » et « établir des ponts entre les genres »[209]. Or, Berthelot a voulu construire une postérité à Limite non en se tournant vers la littérature légitimée, comme Volodine, mais en définissant une « interface, une sorte de nébuleuse entourant la frontière littérature générale/littératures de l'imaginaire ». Dans sa théorie littéraire des « transfictions », il remet ainsi en cause le clivage entre littérature savante et littérature populaire, au profit d'une généricité surplombante plus lâche, aux frontières des zones mêlées de l'imaginaire (science-fiction, fantastique, merveilleux, *fantasy*, réalisme magique…)[210]. Ces « fictions transgressives[211] » rassemblent à ses yeux aussi bien Kafka, Borgès, Dick, Buzzati, Murakami que Ballard : rattachés au réalisme de la littérature générale ou aux littératures de genre, ces auteurs auraient en commun de rejeter les codes d'écriture du domaine qui leur est assigné et donc d'exiger l'autonomie critique d'un nouveau territoire littéraire. Berthelot a mené cette défense dans sa propre production romanesque mais aussi, à la différence de Volodine, en engageant une bibliographie critique en tant que chercheur au CNRS (d'abord en biologie moléculaire, puis au sein du Centre de Recherche sur les Arts et le Langage, où il étudie les rapports entre littératures de l'imaginaire et littérature blanche). Sa réflexion évoque des évolutions contemporaines comme celle du « New Weird » qui émerge dans les années 1990[212], trouve sa formalisation théorique dans la décennie suivante, et met en scène des environnements urbains, inspirés de la fantasy traditionnelle, mais ancrés dans des univers proches du monde réel[213]. Cependant, ce

---

[208] Richard Comballot, « Introduction », *in* Richard Comballot (dir.), *Les Enfants du mirage. Les chefs d'œuvre de la SF française*, vol. 2 : *1980-1990*, Naturellement, coll. « Fictions », p. 7-9, p. 8.

[209] Philippe Curval, « L'expérience du vivant », *in* Richard Comballot (dir.), *Les Enfants du mirage. Les chefs d'œuvre de la SF française*, vol. 2 : *1980-1990*, Naturellement, coll. « Fictions », p. 11-24, p. 23 et p. 18-19. Curval cite ses propres anthologies (*Futurs au présent* en 1978) et collaborations (revue *Science-Fiction* en 1984) pour appuyer l'idée d'une science-fiction florissante, s'invitant dans tous les domaines, capable de dépasser ses codes et source de renouveau littéraire par le mélange et l'hybridation.

[210] F. Berthelot, *Bibliothèque de l'Entre-Mondes*, *op. cit.*, p. 19. Ce guide de lecture constitue aussi son manifeste théorique à propos du concept de transfiction.

[211] *Ibid.*, p. 14.

[212] Neil Gaiman en est un représentant, avec *Neverwhere* en 1996.

[213] Dans l'anthologie de nouvelles éditée par Ann et Jeff VanderMeer (dir.), *The New Weird*, Tachyon Publications, 2008, p. xvi, on trouve la définition suivante : « a type of urban, secondary-world fiction that subverts the romanticized ideas about place found in traditional fantasy, largely by choosing realistic, complex real-world models as the jumping off point for creation of settings that may combine elements of both science fiction and fantasy ».

positionnement n'a permis à Berthelot ni de percer, ni de réaménager véritablement l'organisation des cultures de genre. L'imaginaire hybride qu'il appelle de ses vœux ne conduit ni à une entrée en littérature générale (comme pour Volodine), ni à une reconnaissance ou une influence durable dans la science-fiction française (comme pour Bilal).

La comparaison avec Volodine et Berthelot établit donc doublement la singularité de la trajectoire polygénérique et intermédiatique de Bilal, efficacement convertie en un « effet auteur » qui parvient à exister au-delà des attributions culturelles, sans rompre ni avec la bande dessinée ni avec la science-fiction. Cette diffraction réussie est confirmée, en 1992, par le succès rencontré par *Froid Équateur*, dernier volume de *La Trilogie Nikopol*, et élu « meilleur livre de l'année » par le magazine *Lire*. Consécration d'une science-fiction graphique que le *topos* critique désigne comme « profondément originale », l'album annonce en même temps, par son travail sur les « matières » et les « teintes », la visibilité croissante que Bilal acquière dans les lieux, les formes et les discours de la culture artistique institutionnelle[214]. Si, en 1986, Bilal rejette avec un sourire le nom d'« artiste », à ses yeux « prétentieux » et « vain »[215], c'est pourtant bien cette figure-là qui s'érige dans la décennie suivante. De la culture médiatique à la culture d'élite, elle montre comment Bilal confère alors une place tout à fait inédite à la science-fiction française dans la sphère culturelle contemporaine.

3. De la culture médiatique à l'art contemporain (depuis 1992)

3.1. Intermédialité artifiée et auctorialisée

Froid Équateur, en 1992, ne marque pas la fin de la bande dessinée pour Bilal mais signale au contraire comment le travail bédéistique s'articule de plus en plus, dans la trajectoire de l'auteur, à l'exploration de terres médiatiques plus légitimées dans le champ culturel, et comment la production de Bilal glisse vers les lieux d'existence de l'art contemporain que sont les galeries et les musées. C'est le tournant pictural de son graphisme, entre le début de la décennie (*Froid Équateur* en porte les germes) et *Le*

[214] *Lire*, n° 207, décembre 1992, p. 16-17.
[215] « Plateau Enki Bilal. Antenne 2 midi », art. cité, 4:30.

Sommeil du monstre en 1998, premier volume d'une nouvelle série de bande dessinée (*Le Monstre*), qui en est le premier vecteur[216].

En novembre 1990, Bilal invente avec son galeriste Christian Desbois le concept « Transit », une expérience de création collective : autour d'un tableau inachevé de Bilal exposé sur le parvis de la Défense, des écrivains sont invités à écrire des textes de fiction imaginant leur rencontre avec les personnages dessinés[217]. Cette manière de lier image et écriture en faisant du dessin un déclencheur créatif constitue pour Bilal une démarche intermédiatique novatrice, et même un concept « expérimental et jubilatoire[218] », qui anticipe dans sa forme la réception visée par l'exposition – laquelle se tient à la Grande Arche de la Défense en 1992[219]. Le cas de Bilal révèle ici l'influence plus générale de Desbois, à partir des années 1980, pour l'entrée de la bande dessinée dans les circuits de diffusion de l'art contemporain. Sa galerie d'art Escale, consacrée au média, ouvre à Paris en 1981 et expose des dessinateurs comme Tardi, Loustal, Juillard, Schuiten ou Mattoti. Elle se distingue car, outre des planches originales, elle propose surtout « des illustrations, des peintures à l'huile, à l'aquarelle ou à l'acrylique, des dessins et des croquis au fusain ou au crayon de couleur, des crayonnés et des sculptures d'auteurs de BD »[220]. Cette légitimation du graphisme passe alors par la valorisation de l'image unique, à appréhender dans son autonomie, plutôt que par celle du langage sémiotique propre de la bande dessinée (séquentialité spatio-topique, travail de la planche, des cases, des phylactères)[221]. En invitant à une autre consommation de ces productions graphiques, Desbois contribue fortement à la reconnaissance des dessinateurs de bande dessinée au-delà du média, dans le milieu des amateurs d'art. Son rôle a été essentiel pour l'artification des œuvres de Bilal[222] comme en témoigne le dessinateur :

> […] avec Christian [Desbois], on s'est très vite entendu sur le fait que la bande dessinée nous intéressait, mais que dans la vie il n'y avait pas que les petites cases. C'était un milieu où évoluaient des artistes, et lui, le côté artistique des dessinateurs l'intéressait en tant que

[216] Deux volumes sont publiés chez les Humanoïdes associés : *Le Sommeil du monstre* (1998) et *32 décembre* (2003) ; les deux derniers volumes le sont chez Casterman : *Rendez-vous à Paris* (2006) et *Quatre ? Dernier acte* (2007).
[217] Voir G. Campana, *Enki Bilal. Au-delà de l'image*, *op. cit.*
[218] E. Bilal, P. Orsini, « Le réel décalé. Entretien », art. cité, p. 26 et 28.
[219] Bilal renouvelle l'expérience en 2009 à Madrid en exposant un dessin inachevé dans la gare d'Atocha, à partir duquel des écrivains sont invités à écrire des textes, dont certains sont ensuite retenus pour une exposition commune.
[220] Yves-Marie Labé, « Christian Desbois, galeriste de la bande dessinée », *Le Monde* [en ligne], mis en ligne le 29 juin 2010, URL : http://abonnes.lemonde.fr/disparitions/article/2010/06/29/christian-desbois-galeriste-de-la-bande-dessinee_1380505_3382.html (28/07/2016).
[221] Voir T. Groensteen, *La Bande dessinée, son histoire, ses maîtres*, *op. cit.*, p. 189 : l'intégration de la bande dessinée au marché de l'art se fait par un certain nombre de ventes aux enchères dédiées à des illustrateurs mais qui, pour Bilal et Hergé par exemple, proposent plus souvent des illustrations, des peintures ou des croquis (donc des images autonomes) que des planches originales de bande dessinée à proprement parler.
[222] Sur cette notion, voir par exemple Nathalie Heinich, Roberta Shapiro (dir.), *De l'artification. Enquêtes sur le passage à l'art*, EHESS, coll. « Cas de figure », 2012. Sur l'artification de la bande dessinée en particulier, voir Nathalie Heinich, « L'artification de la bande dessinée », *Le Débat*, n° 195, 2017, p. 5-9.

> galeriste, en tant qu'éditeur d'images (d'images très exigeantes en qualité). […] dans notre rapport et dans mon parcours, il a été celui qui m'a aidé à avoir une ambition par rapport à ce graphisme qui pouvait s'exprimer ailleurs que dans les cases[223].

De ce point de vue, *Bleu sang* en 1994 consacre la mutation du graphisme bilalien et de ses usages culturels. Il s'agit du catalogue d'une exposition tenue chez Desbois, pour laquelle Bilal réalise un grand nombre de dessins sur calques au crayon et rehaussés de pastel, ainsi qu'une dizaine de toiles en peinture directe à l'acrylique, qu'il accompagne de courts textes poétiques ou ironiques. Le mélange des matières expressives (visuel et verbal) repose sur une poétique réticulaire du fragment : la séquentialité des dessins sur calque rappelle la pratique du croquis ou des séries d'esquisses tandis que les aphorismes, qui légendent les images, possèdent en puissance une autonomie qui en font autant d'incursions dans l'univers fictionnel antérieur de « Nikopol », repris ici travers l'histoire d'amour complexe entre Jill, Nikopol et Horus, et exploré par « bribes » discontinues[224]. L'intersection transfictionnelle avec la bande dessinée conduit alors, selon Bilal, à une autre forme de contamination, celle du style graphique :

> Cette période que je consacre à cette peinture, à ces dessins, à cette écriture, sera fondatrice de mon style à venir. J'ai trouvé les outils du style qui allait devenir celui du « Sommeil du Monstre » ; ce nouveau style, je l'ai trouvé dans la peinture de « Bleu sang »[225].

Libérant de l'enchaînement lié à la contrainte de la planche[226], orientant vers le travail de la peinture et du tableau, *Bleu sang* fait effectivement évoluer la conception bilalienne des images de bande dessinée entre *Froid Équateur* (1992) et le début de la tétralogie du *Monstre* (1998). Pour cette nouvelle série, Bilal dessine et peint en effet chaque image de manière autonome, comme une toile unique, en grand format. Il travaille en couleur directe la matérialité de la peinture et du pastel qui dégagent à ses yeux une forte sensualité[227]. Dans un second temps seulement, il numérise les images et les agence, en petit nombre d'ailleurs, avec les textes, reconstituant le multicadre de bande dessinée. Soulignant son travail novateur, Bilal conçoit cette méthode comme un nouvel espace de liberté dans l'expression du média :

> Donc cette liberté nouvelle de narrateur me permet de m'extraire de la composition un peu rigide des planches constituées case par case. En travaillant chaque case à part, j'ai la possibilité de recadrer, d'inverser l'ordre. C'est plus facile, la main se libère. […] Les bulles

[223]E. Bilal, P. Orsini, « Le réel décalé. Entretien », art. cité, p. 26 et 28.
[224] Enki Bilal, *Bleu sang*, Christian Desbois, 1994, p. 7.
[225] E. Bilal, P. Orsini, « Le réel décalé. Entretien », art. cité, p. 28.
[226] Voir G. Campana, *Enki Bilal. Au-delà de l'image*, *op. cit.*
[227] La première étape est celle du crayonné, puis vient l'agrandissement à la photocopieuse et la peinture sur un plus grand format. La technique mixte (acrylique et pastel) lui permet de travailler la lumière et de « donner de la sensualité » au dessin, tout en ayant un dessin « plus jeté, moins précis mais plus direct », très loin du style de ses débuts (voir le DVD accompagnant Enki Bilal, *Monstre. L'Intégrale*, Casterman, 2007).

> ne sont pas détournées et n'encombrent pas le dessin. Même si je garde toujours une totale fascination pour le monde de la bande dessinée qui est fait de ces codes-là […]. Et en même temps, c'est nouveau dans le monde de la bande dessinée et c'est nouveau chez moi[228].

L'informatique est au service de cette recherche médiatique avant-gardiste. Bilal est l'un des tout premiers auteurs français à expérimenter la « bande dessinée multimédia », pratique qui s'invente en France en 1995, comme le montre Chiron[229]. Sous l'impulsion des Humanoïdes associés, précurseur en la matière, Bilal réalise entre 1995 et 1996 l'adaptation sur CD-ROM des albums de bande dessinée de *La Trilogie Nikopol*. Il recompose alors les planches d'origine en dissociant le texte (y compris les phylactères) des images :

> L'interface des CD-Rom *[sic]* est simple : la bande dessinée apparaît sur un fond noir, case après case. Les dialogues, eux, apparaissent sous l'image, dans leur ordre chronologique. Les bulles sont donc complètement absentes de l'image, qui accède alors à un statut supérieur dans la relation du texte à l'image. Cette dernière domine par sa forte présence les quelques lignes du texte[230].

La reconfiguration de la matière sémiotique converge, on le voit, avec les expérimentations contemporaines sur le *Sommeil du monstre*. L'autonomie quasi picturale de l'image situe celle-ci en négociation plus souple, susceptible de multiples réagencements, avec un texte qui n'y est pas d'emblée associé ni incrusté. Nouveau support multimédia alors en vogue, nous le verrons[231], le CD-ROM permet aussi d'ajouter des bruitages, de la musique et des bonus, invitant à une tout autre consommation culturelle des albums. Bilal mène une expérience similaire en 1998 en faisant paraître, en même temps que la bande dessinée, la bande originale du *Sommeil du monstre*. Outre treize pistes audio assez expérimentales (elles mêlent des textes parlés, des sons naturels ou synthétiques, des percussions et des chansons), le CD-ROM propose l'accès à tous les dessins de l'album et à un film documentaire de huit minutes, *Le Film du sommeil*, dans une « page multimédia exclusive »[232]. Cette « vogue des bandes dessinées sur CD-ROM[233] », en France, ne dure que de 1995 à 1998. Elle rencontre peu de succès auprès d'un public peu enclin à lire sur écran, s'avère coûteuse en temps et en travail, et se trouve surtout supplantée

---

[228] Propos de Bilal dans E. Bilal, P. Orsini, « Le réel décalé. Entretien », art. cité, p. 23.
[229] Julia Chiron, *Le Neuvième Art sur Internet : les blogs de bande dessinée*, mémoire de Master 2 en Lettres, Arts et Cinéma, sous la direction de Daniel Fondanèche et Annie Renonciat, Paris, université Paris 7, 2008, p. 4-5. Consultable sur *Neuvième art 2.0* [en ligne], URL : http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?page=memoire&id_memoire=16 (20/04/2018).
[230] *Ibid.*, p. 5.
[231] *Infra*, chapitre 3, 3.1. « Jeu vidéo, animation 3D : les tremplins du multimédia français ».
[232] Enki Bilal, « Le Film du Sommeil », *in Le Sommeil du monstre. Bande originale*, Heemstede, Sony music entertainment international, 1998, CD-ROM, 7 min. Consultable sur *YouTube* [en ligne], mis en ligne le 14 octobre 2009, URL : https://www.youtube.com/watch?v=wOicI4sirTg (21/04/2018).
[233] J. Chiron, *Le Neuvième art sur Internet*, *op. cit.*, p. 5.

progressivement par le support numérique en ligne avec l'arrivée de l'Internet haut débit. Or, Bilal n'a pas du tout prolongé ces premiers essais vers ce qu'on appelle aujourd'hui « la bande dessinée numérique ». La dynamique intermédiatique qu'il insuffle à sa bande dessinée, autour de 1995-1997, vise une distinction symbolique peu compatible avec la massification industrielle des fictions numériques. Elle s'en écarte en préférant résolument la mise en scène du geste artiste et du travail pictural, en particulier autour de la genèse du « *Monstre* ». Bilal se filme dans son atelier pendant la réalisation de l'album. Dans *Le Film du Sommeil*, le spectateur le voit dessiner les cases debout face à son chevalet et non à une table de dessin. À la différence de Druillet qui, à la même époque, présente la pratique intermédiatique comme le moyen de varier les postures (entre le travail de bande dessinée, « plus à plat », et la peinture qui se fait debout), Bilal met en avant un geste créatif unique pour ses peintures et ses bandes dessinées. Les premiers essais du montage des cases, sur *Le Sommeil du monstre*, se font d'ailleurs à partir de ces petits tableaux disposés « par terre, sur le parquet », dans un rapport spatial et corporel avec le média[234]. Bilal rattache aussi cette nouvelle approche de la bande dessinée à son travail antérieur au cinéma, notamment sur *Bunker Palace Hotel* (1989). L'expérience de ses films l'aurait amené à rechercher une bande dessinée « de moins en moins classique, de plus en plus écrite, vers le roman graphique[235] », où la construction de la planche relève plus du montage cinématographique (l'ordre des plans peut être modifié jusqu'au dernier moment) que du découpage de bande dessinée (l'ordonnancement séquentiel des images précède leur réalisation) : « Je voulais explorer une autre forme de narration. [...] Je voulais convoquer des techniques qui échappaient jusque-là au genre de la BD, hybrider la matière de la peinture et les cadrages de cinéma[236] ». Cette rhétorique de l'hybridation produit son efficacité en sens inverse aussi : lorsqu'Ono-dit-Biot affirme en 2011 que le cinéma de Bilal est « stylisé, aux limites de l'abstraction », c'est la continuité avec l'esthétique de bande dessinée qui est soulignée[237]. Comme on l'a dit, Bilal revendique lui-même un cinéma « atypique », allant jusqu'à dire que ses films « ne font pas du tout référence au cinéma » – sous-entendu : codifié par le corpus américain[238]. Derrière la revendication de cet impossible « non-lieu » médiatique, se dissimule en réalité plutôt une *autre* inscription culturelle, celle issue de la

[234] Voir Jean-Loup Martin, « Enki Bilal », *in La BD par ses maîtres*, vol. 8, France, Cendrane Films, 26 min. DVD, Paris, L'Harmattan, 2015. Druillet, au contraire, s'il affirme « s'exprimer à travers plusieurs supports », pose une différence entre le travail de bande dessinée, « plus à plat », qui n'impliquerait pas une notion de volume, et la peinture qui se fait debout (J.-L. Martin, « Philippe Druillet », art. cité).
[235] G. Campana, *Enki Bilal. Au-delà de l'image*, *op. cit.*
[236] E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, *op. cit.*, p. 163-164.
[237] *Ibid.*, p. 234.
[238] E. Bilal, P. Orsini, « Le réel décalé. Entretien », art. cité, p. 26 et J.-L. Martin, « Enki Bilal », art. cité.

Nouvelle Vague comme on l'a dit. L'argumentation permet à Bilal de convertir en gratification symbolique des échecs cinématographiques relatifs (comme il le fait dix ans plus tôt pour *Los Angeles*), stratégie qu'on repère aussi dans la critique, ici à propos de *Tykho Moon* :

> Ce qui avait semblé à certains critiques français relever d'une dilution esthétisante, ou d'une concession trop facile aux codes originaires du style des albums, doit au contraire être lu comme une recherche expressive, neuve et originale. Une tentative capable de transformer les exigences visuelles en conditions fondatrices d'un récit filmique, domaine où l'on emprunte bien trop souvent des voies sûres et peu risquées[239].

Ce discours de l'intermédialité avant-gardiste imprime sa marque durable aux bandes dessinées d'après « *Le Monstre* » : dans *Animal'z* en 2009, même s'il abandonne la peinture pour le dessin au crayon et au pastel, Bilal conserve cette technique narrative où chaque image est comme « une pièce de narration qui peut être déplacée[240] ». La vente dispersée des 350 dessins originaux de l'album, en septembre 2009[241], rentabilise commercialement un processus créatif qui semble avoir intégré dans son fonctionnement les formes de diffusion et de consommation des images d'art (expositions, ventes aux enchères, collections).

Parallèlement à *Bleu sang* et aux bandes dessinées, la polyvalence médiatique expérimentale que fait valoir Bilal se poursuit aussi après *Los Angeles* dans l'album graphique en collaboration : avec Cauvin dans *Hors jeu* en 1987 ; avec Christin dans *Cœurs sanglants et autres faits divers* en 1988 et *Le Sarcophage* en 2000 ; avec Franck dans *Un siècle d'amour* en 1999[242]. La stratégie d'existence de Bilal dans l'art contemporain articule cette recherche de formes expressives nouvelles à l'auctorialisation croissante de l'imaginaire bilalien. Diffraction transmédiatique, identité esthétique du style et unité fictionnelle du monde sont présentées comme indissociables, construisant une représentation de l'artiste en démiurge[243] récurrente dans la critique :

> Enki Bilal est un créateur de mondes, un visionnaire dont les mains habiles transcrivent les chimères de l'esprit en panoramas hallucinés et créatures polymorphes. Son style unique – en bande dessinée, au cinéma, dans les galeries d'art… – nous attire, nous frappe, nous provoque.

---

[239] Texte de Paolo Mereghetti pour le catalogue de l'exposition *Visioni di fine millenio*, Hazard Edizioni, 1998, cité dans Enki Bilal, *L'État des stocks. Milleneufcentquatrevingtdixneuf*, Les Humanoïdes associés, 1999.
[240] E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, p. 247.
[241] Vente *Enki Bilal. Animal'z* par Artcurial, Paris, Hôtel Marcel Dassault, 19 septembre 2009, catalogue disponible en ligne, URL : http://www.artcurial.com/pdf/2009/1718.pdf (03/08/2016).
[242] Enki Bilal, Patrick Cauvin, *Hors jeu*, Autrement, coll. « Albums », 1987 ; Enki Bilal, Pierre Christin, *Cœurs sanglants et autres faits divers*, Dargaud, 1988 et *Le Sarcophage : projet pour un musée de l'avenir*, Dargaud, 2000 ; Enki Bilal, Dan Franck, *Un siècle d'amour*, Fayard, 1999.
[243] Paul Bénichou, *Le Sacre de l'écrivain (1750-1830). Essai sur l'avènement d'un pouvoir spirituel laïque dans la France moderne*, Gallimard, coll. « Bibliothèque des idées », 1996.

> Il nous aspire dans un univers sombre et glacé, étrange et dérangeant, fascinant et prophétique[244].

La diversification médiatique centrifuge confirme alors le renforcement centripète d'une figure de moi créateur, principe originel et unificateur de ses multiples créations. Au contraire des rapports entre intermédialité, auctorialité et construction de monde qu'on repère ordinairement dans les stratégies multi-supports des industries culturelles, la figure de l'auteur, ici, ni ne s'efface ni ne tombe en crise. Elle devient au contraire le pivot de l'effet-monde, ou du moins de son fantasme, à travers l'idée d'univers d'auteur. Le monde, alors, se confond avec l'expression d'une intention d'auteur promue comme critère supérieur de validité artistique et principe transfictionnel – nous y reviendrons au chapitre 9. Bilal s'est imposé dans la culture la plus légitime comme dans « la culture pop contemporaine[245] » par la manière dont s'est forgée cette vérité à son sujet : le monde est l'auteur et l'auteur son propre monde.

Auctorialisation et artification de l'intermédialité bilalienne jouent alors de concert pour imposer Bilal dans le monde de l'art contemporain. En 2013, dans le numéro spécial d'*Arts magazine* qui lui est consacré, on peut lire : « D'ailleurs, est-ce vraiment un auteur ? Dessinateur, scénariste, vidéaste, cinéaste, peintre… certains parlent de bédéaste. Un artiste, quoi[246]. » Au tournant des années 2010, des discours nourris retracent cette trajectoire quasi héroïque « d'un homme déraciné qui s'est hissé, à la force de ses dessins, jusqu'aux cimaises des galeries d'art contemporain[247] », selon les mots de la quatrième de couverture de *Ciels d'orage*. De fait, le succès de Bilal après 1992 n'est plus un succès populaire auprès du grand public mais se mesure de plus en plus en termes bourdieusiens comme réussite d'une stratégie de distinction au sein du « pôle de production pure »[248], d'abord dans l'institution muséale, puis sur un marché de l'art où son nom entraîne une spéculation de plus en plus conséquente.

---

[244] E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, *op. cit.*, quatrième de couverture.
[245] Vincent Bernière, « Humanimagazine », *Arts magazine*, hors-série n° 1 : « Enki Bilal. Un artiste au sommet », novembre 2013, p. 1.
[246] *Ibid.*
[247] E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, *op. cit.*, quatrième de couverture. La citation est reprise de manière dans *Arts magazine* deux ans plus tard : « [la vie] d'Enki Bilal commence sur les trottoirs de Belgrade pour se terminer sur les cimaises des plus grands musées » (*op. cit.*, p. 7).
[248] Voir Pierre Bourdieu, *Les Règles de l'art. Structure et genèse du champ littéraire*, Le Seuil, coll. « Libre examen. Politique », 1992.

3.2. De la bande dessinée au musée d'art contemporain

Dès le tournant des années 1990, les œuvres de Bilal font l'objet d'expositions qui contribuent à la légitimation artistique croissante de la bande dessinée dans la « galaxie muséale »[249], dans la lignée de Druillet avant lui[250], et qui montrent aussi une tendance vers le décloisonnement des supports, la recherche formelle et l'art contemporain. En 1988, Bilal est ainsi exposé au Palais de Tokyo aux côtés de Peellaert qui s'est fait connaître par ses bandes dessinées expérimentales *pop art* chez Losfeld dans les années 1960 avant de s'imposer par une œuvre qu'il revendique (lui aussi) hybride et inclassable[251]. En 1991, l'exposition *Opéra bulle* à la Grande Halle de la Villette et, l'année suivante, celle de *Transit* à la Grande Arche de La Défense, comme on l'a dit, associent à travers Bilal modernité architecturale et modernité artistique, sous les auspices de la bande dessinée.

Un deuxième temps de la carrière muséale de Bilal s'ouvre en 2001, dans la continuité de la seconde édition enrichie de l'*État des stocks*, renommée *Milleneufcentquatrevingtdixneuf*. Comme cette anthologie, qui prend acte du parcours de Bilal depuis 1986, les expositions suivantes rendent lisibles l'entreprise de valorisation et de totalisation d'un univers graphique personnel, ne serait-ce que par la métonymie du nom d'auteur, modulée pour en inventer les titres successifs. En 2001, l'exposition *Enkibilalandeuxmilleun*, organisée par Desbois, est présentée à la Bibliothèque historique de la ville de Paris[252]. Suivent les expositions *Enkibilalinbarcelona* en 2003[253], *Enkibilalenescale* à Cherbourg en 2002[254], et *Enkibilalinindia* à New Delhi et Calcutta en 2005 et 2006. L'investissement de la figure auctoriale est renforcé ici par la forme récapitulative de la rétrospective qui suppose dans son principe de ressaisir l'ensemble d'une œuvre déjà constituée et établie, pour en montrer à la fois l'évolution (diversité) et la cohérence (unité). En 2014, l'exposition *Oxymore & more* à Toulon utilise un de ces jeux de mots franco-anglais dont Bilal est friand mais affiche surtout l'internationalisation artistique de l'artiste[255]. La sérialisation des expositions, soulignée par la réitération d'une titrologie typique (« Enkibilal… »), lie l'institutionnalisation muséale de Bilal à sa consécration comme figure de créateur et donne d'ailleurs lieu à une nébuleuse de

[249] T. Groensteen, *La Bande dessinée, son histoire, ses maîtres*, *op. cit.*, p. 187.
[250] Druillet expose des planches originales dans des galeries dès la fin des années 1970, mais sa première grande exposition d'œuvres originales a lieu en 1988, à la galerie Pascal Gabert spécialisée en art contemporain.
[251] En particulier *Les Aventures de Jodelle*, Losfeld/Le Terrain vague, 1966 et *Pravda la Survireuse*, Losfeld, 1967.
[252] Du 20 janvier au 14 avril 2001.
[253] Galerie Maeght.
[254] Au Musée d'art Thomas Henry, à Cherbourg-Octeville.
[255] Hôtel des arts de Toulon, du 18 octobre 2014 au 4 janvier 2015.

publications d'art, notamment des catalogues, qui aiguillent vers les pratiques culturelles du collectionneur d'art.

Après l'exposition de planches de bande dessinée, après des rétrospectives qui englobent la diversité des supports expérimentés (bande dessinée, peinture, dessin, cinéma, culture matérielle), le troisième temps du parcours muséal de Bilal correspond à une installation achevée dans l'art contemporain par l'adoption des « gestes artistiques » qui en sont caractéristiques, comme la performance ou l'installation. La revendication intermédiatique de longue date est réinscrite alors dans un nouvel écosystème de la valeur artistique, puisque l'hybridation fonde la « redéfinition générale du champ de l'art » contemporain et celle de la figure d'artiste (« de plus en plus protéiforme »), comme l'explique Molinet :

> L'apparition de nouveaux gestes artistiques, [...] comme la performance, le happening, l'installation, ainsi que la réinterrogation de pratiques existantes – sculpture, peinture ou photographie – vont impliquer la notion d'hybridation : dans certains cas par une indistinction, une indétermination, un brouillage des catégories ou au contraire un mixage des genres et des pratiques[256].

Chez Bilal, l'exposition muséale devient alors elle-même une démarche créative – et non plus la collection de gestes artistiques déjà réalisés. Le basculement est flagrant avec *Mécanhumanimal* au Musée des arts et métiers en 2013 et 2014, dont le titre érige d'emblée le métissage en principe cohésif. Dans le prospectus de l'exposition, *Mécanhumanimal* est présenté comme « une exposition-installation au cœur de l'esthétique familière et fascinante d'Enki Bilal », « créateur multimédia et visionnaire »[257]. Le catalogue quant à lui évoque « ce qui ressemble davantage à une installation ou à une performance artistique qu'à une exposition classique[258] ». Les discours institutionnels insistent sur le caractère original de cette convergence entre deux univers (l'un personnel, l'autre patrimonial) autour des rapports entre l'homme et la technique. Sont exposés non seulement des originaux de Bilal (planches, dessins, toiles) mais surtout des productions hybrides créées spécifiquement pour l'exposition : Bilal sélectionne en effet certains objets des collections du musée et les renomme pour leur inventer une nouvelle existence fictionnelle tissée à son propre imaginaire. Chacun des objets exposés présente alors deux descriptifs, l'un attribué au discours institutionnel du Conservatoire national des arts et métiers, l'autre produit par le détournement de l'artiste et identifié par la mention « [définition E. B.] ». Un

[256] Emmanuel Molinet, « L'hybridation : un processus décisif dans le champ des arts plastiques », *Le Portique* [en ligne], 2006, n° 2, § 79-80, mis en ligne le 22 décembre 2006, URL : https://leportique.revues.org/851#bodyftn46 (28/07/2016).
[257] Prospectus de l'exposition *Mécanhumanimal*, Paris, Musée des arts et métiers, 4 juin 2013-5 janvier 2014, p. 2.
[258] Propos de Serge Chambaud dans Gaëtan Akyüz, Benoît Mouchart (dir.), *Mécanhumanimal. Enki Bilal au Musée des arts et métiers* [catalogue d'exposition, Paris, Musée des arts et métiers, du 4 juin 2013 au 5 janvier 2014], Casterman, 2013, p. 6.

« turboréacteur Atar 101 B.2 », construit par une société de construction de moteurs d'aviation en 1951-1952, devient ainsi un « hibernateur pénitentiaire satellite » attribué à « A. Nikopol »[259] . Par ce nouveau baptême, l'objet muséal se trouve transfictionnellement capturé par l'univers élargi de Bilal et invite à une lecture science-fictionnelle. Un nouveau degré est franchi dans la légitimation institutionnelle de Bilal : le geste créatif s'autorise ici d'une intervention allographe sur un patrimoine muséal préalable, qu'il détourne et s'approprie. Il rejoint une démarche classique dans la performance d'art contemporain, celle qui consiste à transformer (de manière réversible) des œuvres du patrimoine artistique ou architectural par des ajouts qui visent la défamiliarisation, l'altération et la transgression des habitudes culturelles. Pour Bilal, l'exposition *Fantômes du Louvre* en 2012 et 2013 le montre avec encore plus d'évidence[260]. Après avoir pris quatre cents photos d'œuvres des collections permanentes du Louvre, Bilal en choisit vingt-deux qu'il tire sur toile et sur lesquelles, au pastel et à l'acrylique, il fait apparaître – dans ses mots « révèle », au double sens de *mettre au jour* et de *développer* quasi photographiquement – des « fantômes », c'est-à-dire des personnages imaginaires, dont il invente aussi les biographies personnelles au croisement avec l'Histoire (en légendes des photographies)[261]. Le style graphique des portraits est d'ailleurs très proche de la peinture qu'il pratique à l'époque[262]. Même s'il s'agit d'une intervention médiatisée par la photographie retouchée, Bilal s'empare alors des plus grandes institutions du Louvre (*La Joconde*, *La Victoire de Samothrace*, ou encore la Grande Galerie) et les adapte à son univers graphique. Fondée sur cette intrusion fictionnalisante, la démarche suppose dans son principe une installation acquise de Bilal parmi les plus grands artistes contemporains.

Cette trajectoire aboutit plus récemment à des concepts comme l'installation *Inbox* à la 56e Biennale d'art contemporain de Venise en 2015[263]. Sur proposition d'Artcurial, la maison de vente aux enchères qui réalise les ventes à succès de ses bandes dessinées depuis 2007, Bilal veut créer avec *Inbox* une expérience sensorielle mystérieuse : dans un espace clos et noir[264], sur une bande-son élaborée à partir de bruits naturels, le spectateur fait face

[259] Section « Conflits », *in ibid.*, p. 117-154.
[260] Exposition classée comme « art contemporain », du 20 décembre 2012 au 18 mars 2013, présentée sur *Le Louvre* [en ligne], URL : http://www.louvre.fr/expositions/art-contemporain-les-fantomes-du-louvre-enki-bilal (02/08/2016).
[261] Enki Bilal, *Les Fantômes du Louvre* [catalogue d'exposition, Paris, Musée du Louvre, du 20 décembre 2012 au 18 mars 2013], Futuropolis, 2012.
[262] Par exemple le travail avec des couleurs primaires ou brutes comme le bleu, le rouge, le vert ou le blanc, que montre l'exposition *Oxymore & more*. Voir *Enki Bilal – Oxymore & more* [catalogue d'exposition, Toulon, Hôtel des arts, du 18 octobre 2014 au 4 janvier 2015], Toulon, Hôtel des arts/Centre méditerranéen d'art du Conseil général du Var, 2014.
[263] Installée à la Fondazione Giorgo Cini, Venise, du 8 mai au 2 août 2015.
[264] Une boîte de 2,40 mètres de hauteur, 7 mètres de long et 4 mètres de large. Voir Jean-Marc Lebeaupin, « Enki Bilal "Inbox" à la Fondazione Giorgi Cini », *artsixMic* [en ligne], publié le 2 avril 2015, URL : http://www.artsixmic.fr/enki-bilal-inbox-a-la-fondazione-giorgio-cini/ (02/08/2016).

à un écran où sont diffusées des images filmées de deux tableaux de Bilal. Les cadrages sont serrés et partiels, le noir et blanc des images est inversé par le traitement en négatif, les plans s'enchaînent très rapidement : autant de procédés qui visent à déstabiliser et à frustrer la vision, si bien que le spectateur ne peut ressaisir qu'à la toute fin de la performance l'ensemble du diptyque pictural. Pour Bilal, il s'agit d'un prolongement cohérent de son évolution picturale et de son expérience sur *Mécanhumanimal* et *Fantômes du Louvre*[265]. Il souligne une libération supplémentaire par rapport à la mise en espace et à l'accrochage classiques, au profit d'une expérience « éphémère et solitaire » d'immersion forcée, spatialement, temporellement et sensoriellement contrainte. « C'est un jeu sur les sens, la perte des sens, mais aussi sur notre appréciation d'une réalité[266] », commente-t-il. La performance prend valeur de réflexion sur nos habitudes culturelles. Même si Bilal souligne fréquemment le côté fortuit de ces projets, nés de rencontres imprévues[267], la réception critique présente bien *Inbox* comme l'aboutissement d'une « mue » personnelle qui le ferait définitivement (et de manière prestigieuse) « basculer » dans le monde de l'art contemporain[268].

Cette consécration fait aujourd'hui de Bilal, dans les discours, le représentant par excellence de la « création contemporaine » multimédiatique[269]. Or, le mot « multimédia », accolé à celui d'« artiste » ou de « créateur », prend une signification culturelle spécifique. Il ne renvoie guère aux convergences technologiques et industrielles nées dans les années 1990, sous l'effet du tournant numérique, et dont *Atlantis* et *Kaena* de Bordage seront pour nous un révélateur typiquement français dans le chapitre suivant. Les connotations médiatiques liées à ce biotope multimédia des fictions de masse sont écartées du discours critique sur Bilal, au profit de la rhétorique de la distinction dont on a parlé, qui associe « multimédia » et « hybridation » du point de vue d'une culture d'élite. L'exposition itinérante tirée de l'installation de la Biennale s'intitule d'ailleurs *INBOX Hybridization (in Love)* en 2016[270]. Cette démarcation d'avec les sérialisations intermédiatiques dominantes

[265] « Interview avec Enki Bilal. 56e Biennale de Venise », *Youtube* [en ligne], mise en ligne le 17 juin 2015, URL : https://www.youtube.com/watch?v=XmepZGnojtU (02/08/2016).
[266] Enki Bilal cité dans Didier Pasamonik, « Bilal ou la tentation de l'art contemporain », *ActuaBD* [en ligne], 6 avril 2015, URL : http://www.actuabd.com/+Bilal-et-la-tentation-de-l-Art (27/07/2016).
[267] Notamment pour *Mécanhumanimal*, *Fantômes du Louvre* et *Inbox*.
[268] Marie Périer, « Enki Bilal : "Je fais de mon œuvre un véritable secret" », *Le Figaro* [en ligne], publié le 6 avril 2015, URL : http://www.lefigaro.fr/arts-expositions/2015/04/06/03015-20150406ARTFIG00034-enki-bilal-je-fais-de-mon-oeuvre-un-veritable-secret.php (02/08/2016).
[269] Voir Cécile Mazin, « Enki Bilal expose Inbox à la Biennale de Venise », *ActuaLitté* [en ligne], mis en ligne le 2 avril 2015, URL : https://www.actualitte.com/article/culture-arts-lettres/enki-bilal-expose-inbox-a-la-biennale-de-venise/54686 (02/08/2016).
[270] L'installation *Inbox* donne lieu à une exposition itinérante au Japon, qui présente l'installation et des peintures réalisées pour l'occasion : *INBOX Hybridization (in Love*) (Tokyo, Chanel Nexus Hall, 15 janvier-25 février 2016) ; *Enki Bilal OUTBOX* (Tokyo, Lumine 0, 25 mars-6 avril 2016).

que connaît alors la bande dessinée (vers le numérique en ligne, l'audiovisuel, l'image de synthèse, le jeu vidéo, etc.) se confirme même lorsque Bilal se positionne (avec peu de succès, certes) en 2004 sur le créneau porteur du cinéma en images de synthèse 3D, avec *Immortel (ad vitam)*. Le film s'inscrit de plus dans l'imaginaire mega-textuel de la mégalopole dystopique noire et crasseuse que *Blade Runner* a popularisé depuis 1982 (nous y reviendrons en deuxième partie) et vise une réception internationale. Or, il implique chez Bilal les mêmes déclarations d'indépendance intermédiatique que pour sa bande dessinée et sa peinture, et surtout le même argumentaire face aux avis mitigés du public et des critiques : « la cohérence, elle est dans l'hybridité », affirme le réalisateur – mais la technique (hybride justement), entre 3D et prise de vue réelle, n'a pas convaincu. Il est tout aussi révélateur que Bilal ne participe qu'à la marge à l'adaptation vidéoludique que réalise White Birds Productions en 2008 dans *Nikopol. La Foire aux immortels*. S'il valide certaines réorientations globales de l'univers fictionnel, il ne participe pas à la conception graphique et évoque même sa méfiance initiale envers ce média qu'il ne connaît pas, ce qui l'amène à se mettre en retrait du projet : « je laisse la chose évoluer en dehors de moi, je n'interviens pas sur tout et j'assume ce décalage[271] ». Ce choix tranche nettement avec la manière dont d'autres dessinateurs français de bande dessinée, avant lui, ont cherché à investir le jeu vidéo pour développer leurs talents de créateurs de monde – comme Druillet dont on a parlé, qui travaille avec Cryo Interactive sur trois jeux vidéo (*Ring I* et *II*, en 1998 et 2002 ; *Salammbô* en 2003)[272]. En 1997, Mœbius crée les personnages du jeu d'aventure *Pilgrim. Par le livre et par l'épée*[273] et réalise en 2003 sa propre série d'animation télévisée avec *Arzak Rhapsody* dont on parlera. Sokal quant à lui, s'il n'est pas dessinateur de science-fiction[274], se fait reconnaître assez tôt comme l'un des grands concepteurs français de jeux vidéo d'aventure (et ce jusqu'à aujourd'hui), avec *L'Amerzone* (1999)[275], puis *Syberia* (2002)[276]. C'est lui d'ailleurs qui propose à White Birds l'adaptation de *La Foire*

[271] Voir Roch Jean-Baptiste, « "La Foire aux immortels" en jeu vidéo : en studio avec Enki Bilal », Télérama id Cast, consultable sur *Actu Orange* [en ligne], URL : https://actu.orange.fr/societe/videos/enki-bilal-parle-de-nikopol-le-jeu-video-VID0000001LOul.html (23/09/2018).
[272] Cryo Interactive, *Ring. L'Anneau des Nibelungen*, France, Arxel Tribe, Windows, 1999 ; Arxel Tribe, *Ring II*, France, Wanadoo, Windows, 2003 ; Cryo Interactive, *Salammbô*, France, The Adventure Company, Windows, 2003.
[273] Sur ce point et sur les rapports entre Mœbius et le jeu vidéo, voir Bounthavy Suvilay, « Mœbius et le jeu vidéo : game over », *Bounthavy* [en ligne], site personnel, mis en ligne le 5 mai 2014, URL : http://bounthavy.com/wordpress/manga/bd/moebius-game/ (02/08/2016). Arxel Tribe, *Pilgrim. Par le livre et par l'épée*, France, Infogrames, Windows, 1997.
[274] Il se fait connaître à partir de 1978 dans la revue *(À suivre…)*, avec *Les Enquêtes de l'inspecteur Canardo*, ensuite publiées en volume chez Casterman.
[275] Microïds, *L'Amerzone. Le Testament de l'explorateur*, France, Ubisoft/Casterman, Windows, 1999. Il conçoit, réalise et prend en charge la totalité de la production du jeu vidéo, puis devient directeur artistique chez Microïds, l'éditeur de *L'Amerzone.*
[276] Microïds, *Syberia*, France, Microïds/The Adventure Company, Windows, 2002.

aux immortels de Bilal et qui s'implique davantage dans le projet. Par rapport à cette intermédialité liée aux fictions numériques et interactives, Bilal multiplie plutôt les signes d'une hybridation artiste, à travers des collaborations prestigieuses qui le font exister au théâtre, dans l'opéra ou dans la danse contemporaine. Dès 1990, il réalise les décors et les costumes du ballet *Roméo et Juliette* mis en scène par Preljocaj[277]. Il souligne la convergence entre l'imaginaire du chorégraphe et son imaginaire propre, qui les conduit à situer cette histoire d'amour universelle dans le cadre des dictatures des pays de l'Est dont la bande dessinée de Bilal porte la marque, au moment de l'éclatement de la Yougoslavie[278]. Avec un grand succès et une postérité remarquable[279], ce ballet inaugure toute une série de projets similaires, au théâtre[280] comme à l'opéra [281] et impose Bilal comme un créateur d'atmosphères visuelles.

Or, le rapport que Bilal entretient avec son propre devenir d'artiste contemporain est ambivalent et porteur d'une dénégation ambiguë. À propos de son travail sur *Roméo et Juliette*, il témoigne : « Là aussi, il y a eu de la malveillance [...]. On croyait que je faisais cela pour être brillant, pour accumuler la notoriété. Ce qui est totalement absurde, la notoriété ne m'a jamais motivé[282]. » L'œuvre fictionnelle de Bilal trahit cette réflexion sur la figure médiatique de l'artiste contemporain et ne peut qu'évoquer le parcours de son auteur. Dans « *Le Monstre* », le personnage de Jefferson Holeraw, deuxième incarnation (artistique) du maléfique Optus Warhole, est le vecteur diégétique d'une vive critique de l'art contemporain. « Happening-phénomènes » monstrueux[283] », « phénomènes-œuvres[284] » et performances mégalomanes de Holeraw se succèdent dans *32 décembre* et *Rendez-vous à Paris*[285], alliant démonstration esthétique et violence meurtrière, suscitant

[277] Créé à l'Opéra de Lyon, 27 décembre 1990, 90 min.
[278] Christophe Barbier, « Enki Bilal : "Disséquer La Bohème de Puccini, voir l'opéra de l'intérieur" », *L'Express* [en ligne], mis en ligne le 31 mai 2016, URL : http://www.lexpress.fr/culture/livre/enki-bilal-disequer-la-boheme-de-puccini-voir-l-opera-de-l-interieur_1797293.html (27/07/2016).
[279] Il fait l'objet de huit séries de représentations entre 1990 et aujourd'hui, dans un grand nombre de salles françaises.
[280] Il réalise des costumes et des décors pour deux pièces : *La Nuit juste avant les forêts*, de Koltès, mise en scène par Kristian Fredric, jouée à Fontenay-sous-Bois, 12 janvier 2000, et *Big Shoot*, de Koffi Kwahulé, en Côte d'Ivoire en 2005. Bilal s'essaie aussi à la mise en scène sur la pièce de Fabienne Renault, *Suspicion* jouée à Paris, Théâtre du Rond Point, en 2010.
[281] Réalisation des décors de l'opéra *O.P.A. Mia* de Denis Levaillant joué à Avignon (juillet 1990), à Strasbourg (septembre 1990) et à l'Opéra-Comique à Paris (novembre 1990). En 2016, Bilal réalise la scénographie et les décors pour la mise en scène en plein air, par Jacques Attali, de *La Bohème* de Puccini, au parc de Sceaux.
[282] E. Bilal, P. Orsini, « Le réel décalé. Entretien », art. cité, p. 32.
[283] E. Bilal, *Rendez-vous à Paris*, *op. cit.*, p. 17.
[284] E. Bilal, *32 décembre*, *op. cit.*, p. 55.
[285] Dans l'ordre d'apparition dans les albums de la tétralogie : *All White Happening* (massacre sanglant dans un environnement d'une blancheur absolue, 87 participants et 61 morts) (*32 décembre*, p. 21-30 et p. 56) ; *Compression de Mort Éructée* (déploiement d'un nuage de mort de deux kilomètres déversant des précipitations toxiques et constitué de cendres de deux millions de soldats et de civils morts pendant la guerre) (*32 décembre*, p. 42-45 et p. 55) ; *Red der Decompression* (nuage rouge constitué de milliards de mouches modifiées, destiné à phagocyter la *Compression de Mort Éructée*) (*Rendez-vous à Paris*, p. 16-17).

la fascination du public et des critiques au prix d'interprétations autotéliques dont l'œuvre montre l'absurdité[286]. Le détour futuriste permet de dénoncer un hermétisme artistique dangereux, où la valeur esthétique apparaît sans autre fondement que le consensus collectif cristallisé autour d'un art qui se met en scène et en spectacle, qui s'auto-promeut par la rhétorique publicitaire et qui fait de l'artiste un « *people* » en couverture des magazines[287], comme nous l'avons montré ailleurs :

> dans le monde où évolue Holeraw, les sigles en anglais se multiplient dans un langage crypté élitiste et creux : « P.P. » (« Private Party »), « V.G.A. » (« Very Great Artist »), « A.E.A. » (« Absolute Evil Art »)... […] les sigles et slogans en anglais relèvent de la réclame idéologique ou artistique ; ils soulignent [...] l'indifférenciation des valeurs et la conjonction de la veine publicitaire et de la marchandisation d'un art qui n'a plus d'art que le nom qu'on lui attribue faussement[288].

Ici par le dispositif fictionnel, ailleurs par le discours sur son œuvre, Bilal prétend se distinguer de ce « formatage à l'œuvre dans la production culturelle générale » :

> L'époque est à l'étiquetage rapide, au marketing directif. On ne prend plus le temps de réfléchir, on consomme. Il faut tout de suite aller vite, les artistes doivent se positionner. Se ranger dans telle catégorie. Et quand on ne veut pas se ranger dans une catégorie, d'autres le font pour vous. Ce n'est pas ma conception de la culture[289].

Or, cette métamorphose de Holeraw en artiste sur-médiatique dans *Rendez-vous à Paris* ne précède que d'un an la première vente aux enchères de Bilal par Artcurial, qui lui ouvre la voie d'un succès de prestige mais aussi d'un succès commercial indéniable. Cette coïncidence entre mutation fictionnelle et trajectoire biographique fait poindre une dénégation paradoxale vis-à-vis des pratiques classificatoires de l'art contemporain : « Je ne suis pas une marque, un slogan, un horizon d'attente[290] », affirme l'auteur en 2011. Au terme d'un parcours qui fait de l'expérimentation intermédiatique le moyen d'une autonomie d'auteur, d'une artification légitimante et d'un refus des assignations culturelles (par la paratopie classique de l'artiste[291]), le dernier temps de la trajectoire bilalienne se négocie par rapport à la culture commerciale et promotionnelle de l'art contemporain. À partir de 2006, date de l'édition augmentée du *Nouvel État des stocks* et de la fin du « *Monstre* », « Bilal » n'est plus seulement le nom d'un univers d'auteur reconnaissable

[286] Telle critique blessée physiquement lors du happening *Compression de Mort Éructée* se conçoit comme « composante "gangrenée" de l'œuvre elle-même » (*32 décembre*, p. 55).
[287] Bilal insère des pages du magazine fictif *Global Art People Predator Magazine* dans ses albums, par exemple dans *Rendez-vous à Paris*, *op. cit.*, p. 39.
[288] Aurélie Huz, Irène Langlet, « Bilal et le Monstre. Une science-fiction yougoslave », *in* Bertrand Westphal (dir.), *Le Silence et la parole au lendemain des guerres yougoslaves*, Presses universitaires de Limoges, 2015, p. 211-239, p. 224-225.
[289] E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, *op. cit.*, p. 249.
[290] *Ibid.*, p. 251.
[291] Dominique Maingueneau, *Trouver sa place dans le champ littéraire. Paratopie et création*, Academia/L'Harmattan, coll. « Au cœur des textes », 2016.

mais devient une signature dotée d'une très grande valeur commerciale sur le marché de l'art.

3.3. De l'artiste à la marque

Le devenir-institutionnel de Bilal s'accompagne en effet d'une rentabilité indéniable et remarquable pour un artiste de bande dessinée vivant. Laurichesse a proposé la notion de « marque » pour dépasser le concept de « franchise » qui échouerait selon elle à penser les biens culturels comme biens de consommation dans notre culture médiatique[292]. Elle montre que la marchandisation des fictions-mondes massivement transmédiatiques, comme « Twilight » ou « Harry Potter », repose sur une « culture de marque » qui associe : un identifiant commercial (dont le dépôt implique la protection d'un nom et d'un droit de propriété), un signe distinctif (nom, logo, charte graphique, etc.) et un signe identitaire, c'est-à-dire un imaginaire reconnaissable (l'« image de marque »). La marque permet des bénéfices financiers car elle constitue un repère marketing sur un marché (celui des biens culturels) où les prix ne peuvent assumer cette fonction ; elle confère une signification distinctive au produit susceptible de produire l'engagement affectif accru des consommateurs ; elle implique enfin une valeur ajoutée (un « capital-marque ») par rapport à une activité semblable sans marque[293]. Or, ces caractéristiques proposées au sujet des fictions industrielles peuvent éclairer aussi la stratégie intermédiatique de la science-fiction bilalienne. La légitimation indissociablement esthétique, institutionnelle et commerciale qu'elle a induit a effectivement constitué une marque « Bilal » authentifiable (par la signature), identifiable (par la métonymie du nom d'auteur à valeur esthétique : « C'est *du* Bilal ») et associée à un contenu propre, en l'occurrence un imaginaire de monde présenté comme reconnaissable et inimitable (fictionnellement et stylistiquement).

En résultent des bénéfices commerciaux très nets qu'il ne faut pas négliger dans la construction de la posture bilalienne. En devenant la *signature* d'un univers de science-fiction et la *signification* d'une légitimation culturelle, son nom fonctionne depuis le milieu des années 2000 comme le *signe* d'une valeur marchande considérable : Bilal est aujourd'hui l'un des artistes contemporains français les mieux cotés sur le marché de l'art contemporain et éclaire la manière dont la bande dessinée y est entrée, par l'intégration à

[292] Hélène Laurichesse, « Introduction », *in* Hélène Laurichesse (dir.), *La Stratégie de marque dans l'audiovisuel*, Armand Colin, coll. « Recherches », 2013, p. 13-23.
[293] *Ibid.*, p. 20-22.

des circuits de vente spécialisés (les ventes aux enchères) et par les pratiques de consommation liées (spéculation, collection). En témoignent ses rapports avec la maison de vente aux enchères Artcurial, spécialisée dès 2005 dans le secteur de la bande dessinée, et acteur majeur de cette percée grâce à des ventes très réussies associées aux plus grands artistes graphiques français[294]. Bilal y figure avec Hergé, Mœbius ou Pratt parmi les dessinateurs dont les œuvres sont les plus recherchées. En 2007, la première vente qu'il réalise fait figure d'exemple édifiant, repris dans tous les discours publicitaires d'Artcurial[295] : aux côtés de planches, d'albums et d'objets tirés des univers de Hergé, de Druillet, et de Mœbius entre autres, trente-deux lots attribués à Bilal sont vendus séparément pour un total de 1 293 801 €. Estimée à 35 000 €, la toile *Bleu sang (eux)* représentant Nikopol et Jill Bioskop enlacés est finalement adjugée pour 176 900 €, un record pour un artiste vivant de bande dessinée[296]. Pendant la décennie suivante, Bilal multiplie les ventes et les records de recettes chez Artcurial. En 2013, la vente *Oxymore – Painting* est promue symboliquement comme « le grand retour d'Enki Bilal à la peinture après près de 20 ans d'absence » et affiche la rupture avec la bande dessinée, par contraste avec les premières ventes qui concernaient des œuvres tirées de l'univers de « *Nikopol* »[297]. S'y associe une exposition itinérante à New York, à Pékin, puis à Berlin, en passant par la Foire Internationale d'Art Contemporain, pour faire connaître les œuvres de Bilal aux collectionneurs d'art du monde entier. La vente atteint un total de 1 450 061 € pour quinze tableaux de Bilal, soit environ 100 000 € par tableau, bien plus que la moyenne pour les artistes contemporains vivants.

La figure de Bilal est alors logiquement mise en avant pour démontrer l'appartenance pleine et entière de la bande dessinée à l'art contemporain et le rôle précurseur jouée par Artcurial dans cette conquête. Avec Bilal aurait été relevé le défi visant à « bouscul[er] les frontières pourtant établies entre galeries et maisons de vente », comme on le lit dans le catalogue de la vente de 2012. Exposition et vente, ou promotion artistique et promotion commerciale, deviennent les deux faces d'une même médaille. En septembre 2009, à l'occasion de la sortie de l'album de bande dessinée homonyme, l'exposition et la vente

[294] Le département « Bandes dessinées » d'Artcurial est créé en 2005.
[295] Vente *Enki Bilal et divers*, Paris, Hôtel Dassault, 24 mars 2007. Catalogue consultable sur *Artcurial* [en ligne], URL: http://www.artcurial.com/pdf/2007/1216.pdf (03/08/2016).
[296] Voici la description que fournit le catalogue d'Artcurial (*ibid.*, p. 26) : « *Bleu sang (eux)*. Acryliques de couleurs, pastels gras et mine de plomb sur Vélin représentation Nikopol et Jill Bioskop enlacés. Format : 90 x 63 cm. Signé et daté. Encadré […]. » Ce type de descriptif montre bien le devenir-œuvre de la peinture de Bilal et son appréhension dans les formes du discours institutionnel (pratiques muséales).
[297] Vente *Enki Bilal – « Oxymore » Paintings 2012*, Paris, 20 octobre 2012. Catalogue consultable sur *Artcurial* [en ligne], URL : https://www.artcurial.com/fr/vente-2237-enki-bilal-oxymore-paintings-2012 (03/08/2016).

aux enchères *Animal'z* déjà mentionnées deviennent elles-mêmes un geste artistique[298] : la dispersion des 350 dessins originaux de l'album réalise une performance inédite en déconstruisant le matériau bédéistique lui-même, en autonomisant la case comme tableau et en reconfigurant la consommation des images en parcours réticulaire non linéaire. On peut lire là la métaphore d'un devenir-art de la bande dessinée. D'ailleurs, le site officiel de Bilal n'est pas un site personnel mais renvoie vers les sites de ses deux « éditeurs » institutionnels[299] : Casterman pour la bande dessinée[300] et Desbois éditions pour l'édition d'art[301], sur le site duquel figurent les reproductions des œuvres vendues par Artcurial. Il ne faut pas le lire comme une dichotomie culturelle mais plutôt comme le signe distinctif d'un auteur qui aurait réussi à abolir – à rendre indistinctes – les frontières entre art et bande dessinée au profit de sa propre image de marque. Bilal est alors présenté comme le meilleur ambassadeur de la bande dessinée auprès des amateurs d'art peu sensibles au 9e art et, inversement, comme le meilleur exemple d'une installation du média dans cette culture et ce milieu-là. Artcurial devient un véritable entrepreneur de la marque « Bilal », l'un de ses investissements les plus rentables, grâce auquel il s'implante sur les marchés internationaux et s'ouvre des débouchés nouveaux. En 2015, Artcurial réalise sa première vente sur le marché asiatique, à Tokyo, et vend à prix élevé des originaux de Hergé, Bilal et Mœbius. Une planche tirée de *La Femme piège* atteint l'enchère la plus élevée pour un artiste vivant (toutes catégories confondues), à 361 750 €. Le contraste avec l'échec relatif de la vente des œuvres de Picasso également présentées conduit *Le Monde* à titrer de manière provocatrice « En Asie, Artcurial a bien vendu Hergé, Enki Bilal, mais pas Picasso[302] ».

La négation des frontières entre bande dessinée, peinture et performance, ainsi que l'intrication des pratiques de production, de diffusion et de réception (exposition-vente, exposition-installation, rétrospective-performance, consommation-collection, etc.) construisent la marque Bilal comme une identité englobante à travers les supports, les champs éditoriaux et les publics. Elle semble préexister à ses différentes incarnations qui renforcent chacune à leur tour un *effet de monde* qui est devenu tout autant un *effet de marque*. Cette convergence homogénéisante de l'auteur et du monde par la marque est

[298] Vente *Enki Bilal. Animal'z* par Artcurial, Paris, Hôtel Marcel Dassault, 19 septembre 2009. Catalogue consultable sur *Artcurial* [en ligne], URL : http://www.artcurial.com/pdf/2009/1718.pdf (03/08/2016).
[299] *Enki Bilal officiel* [en ligne], URL : http://enkibilal.fr/ (03/08/2016).
[300] *Casterman* [en ligne], section « Bande dessinée », URL : http://www.casterman.com/Bande-dessinee (03/08/2016).
[301] Le site officiel de Bilal renvoie au site obsolète *Desbois éditions* [en ligne], URL : http://desbois.com/galerie.php (13/09/2018), qui renvoie lui-même au site *État des stocks* de l'éditeur Christian Collin (nouveau nom de l'éditeur Christian Desois), URL : https://www.etatdestock.com (13/09/2018).
[302] Alain Beuve-Méry, « En Asie, Artcurial a bien vendu Hergé, Enki Bilal, mais pas Picasso », *Le Monde* [en ligne], mis en ligne le 8 octobre 2015, URL : http://www.lemonde.fr/economie/article/2015/10/08/herge-et-enki-bilal-s-exportent-en-asie_4784977_3234.html (03/08/2016).

renforcée par des stratégies éditoriales de promotion et d'auto-patrimonialisation par lesquelles Bilal met en forme ses productions. Les nombreuses rééditions initiées par Casterman, nouvel éditeur de Bilal à partir de 2005, participent de cette construction[303]. Elles font perdurer les œuvres anciennes tout en les modernisant pour les intégrer à un état donné de l'imaginaire visuel bilalien – en particulier à l'évolution de son style depuis « *Le Monstre* ». Bilal lui-même entreprend au même moment une forme de reconstruction autographe des matériaux de ses œuvres antérieures, dans une pratique postmoderne de décomposition et de recomposition qui prolonge sa pensée du métissage, de la fragmentation et de l'hybridation formelles et fictionnelles. En 2006, il réalise pour un festival à La Géode le film *Cinémonstre*[304], un montage « hybride » expérimental, « brutal », autour du son, fondé sur la « compression » de ses trois films (*Bunker Palace Hotel*, *Tykho Moon*, *Immortel*). La projection s'accompagne d'interventions musicales en direct de Vejvoda, compositeur des musiques des films, et, lorsque la performance est reprise en 2010 au Festival international de la bande dessinée d'Angoulême, incorpore des interventions de Bilal qui déclenche à l'écran, au moyen d'effets spéciaux prééenregistrés sur une palette graphique, ce qu'il appelle des « événements » et des « accidents » visuels[305]. Collage, mixage et performance en direct se mêlent alors pour créer un objet relativement abstrait, sans signification narrative, mais dont l'effet veut passer par la densité visuelle et sonore tout en recomposant expérimentalement le CV cinématographique de Bilal.

Conversion réussie depuis les cultures médiatiques (contre-culture, *underground* et science-fiction) vers la culture de l'art contemporain (musée, performances et ventes aux enchères), la trajectoire intermédiatique de Bilal culmine ici dans son divorce d'avec les pratiques des fictions de grande consommation. L'artification légitimante de la science-fiction par l'intermédialité d'auteur, dont il témoigne dès la fin des années 1990, tranche avec la position intermédiatique délicate qu'un auteur comme Bordage doit négocier au même moment (1998), alors qu'il s'engage dans la novellisation. Dans le moment multimédia du genre, dont Bilal se dissocie globalement, le cas de Bordage éclaire la manière dont l'écriture de science-fiction française se trouve confrontée au procès en

[303] Rééditions en volumes autonomes pour *Partie de chasse*, *La croisière des oubliés*, *La Ville qui n'existait pas*, *Le Vaisseau de pierre* et *Hors jeu* en 2006, pour *Los Angeles. L'étoile oubliée de Laurie Bloom* et *Mémoires d'outre-espace* en 2007. Casterman réédite aussi plusieurs intégrales : *La Trilogie Nikopol* (deux éditions, 2005 et 2009), *Fins de siècle* (deux éditions, 2006 et 2008), *Monstre. L'intégrale* (2007).

[304] Également présenté lors du 37e Festival d'Angoulême en 2010. Durée de 70 min. environ.

[305] « Cinémonstre : Le spectacle événement d'Enki Bilal », making-of du spectacle *Cinémonstre* conçu par Bilal pour le Festival international de la bande dessinée d'Angoulême, 37e édition, 2010. Consultable sur *Youtube* [en ligne], mis en ligne le 16 janvier 2010, URL : https://www.youtube.com/watch?v=qPbaEtsnI40 (06/08/2016).

légitimité culturelle que suscite son entrée sur les terres du livre dérivé, dans le jeu des déclinaisons cross-médias et transmédias des univers imaginaires.

Chapitre 3
Le moment Bordage : novellisation et multimédia French Touch

1998 : la sortie de la novellisation de Bordage *Atlantis. Les fils du rayon d'or*, tirée du jeu vidéo d'aventure de Cryo Interactive *Atlantis. Secrets d'un monde oublié*, paru l'année précédente, donne lieu dans *Libération* à une célébration euphorique du « mariage entre multimédia et littérature SF ». Les industries culturelles françaises auraient déployé sur plusieurs supports, et avec un succès esthétique autant que commercial, un seul et même univers :

> La société des multiloisirs. Jeu sur DVD, livre, disque et site : c'est sous ces quatre formes que sort, le 25 avril, « Atlantis ». Quatre versions d'un même univers, par quatre sociétés françaises. Le tir groupé est une démarche payante qui attire les éditeurs[1].

En quelques lignes, la presse généraliste s'empare d'un type de transmédialité (la novellisation) encore rare en France. Ce produit atypique (première novellisation de jeu vidéo écrite en français) est vu comme symptôme de mutations médiatiques qui reconfigurent la science-fiction française. Cinq ans plus tard, en 2003, le roman de Bordage *Kaena. La prophétie* (Mango jeunesse, « Autres mondes ») est l'adaptation du premier long métrage d'animation européen entièrement réalisé en images de synthèse (Delaporte) : il veut promouvoir, là aussi, les productions françaises sur la scène internationale, par l'infographie et l'animation 3D.

Les novellisations de Bordage invitent alors à articuler trois dimensions. Premièrement, l'avènement d'une ère du multimédia et du multiloisirs à partir du début des années 1990. Terme à la mode, le « multimédia » jouit alors de son ambivalence, après avoir désigné dans les années 1980 la convergence technologique permise par l'informatique et la

[1] Francis Mizio, « La société des multiloisirs », *Libération* [en ligne], 10 octobre 1998, URL : http://www.liberation.fr/ecrans/1998/04/10/la-societe-des-multiloisirs-jeu-sur-dvd-livre-disque-et-site-c-est-sous-ces-quatre-formes-que-sort-l_235445 (23/07/2017).

convergence industrielle des entreprises de l'information, de la communication et des médias[2]. À la sortie d'*Atlantis*, une véritable mythologie s'est déjà cristallisée autour de la « culture multimédia[3] », de la « révolution » du numérique[4] et du CD-ROM (nous y reviendrons). Les deux termes (*multimédia*, *numérique*) sont d'ailleurs confondus[5] au sein d'un argumentaire technophile qui veut promouvoir, comme dans tel manuel de vulgarisation en 1994, une « nouvelle "civilisation numérique[6]" ». Deuxièmement, *Atlantis* et *Kaena* montrent l'exploitation coordonnée des productions perçues comme emblématiques de cette modernité : le jeu vidéo et l'animation numérique. Troisièmement, ces novellisations participent d'un *storytelling* patriotique, à l'origine de l'appellation « French Touch[7] », et comportent une stratégie d'exploitation transmédia pour étoffer la logique de construction de monde.

L'importance de leur auteur pour la rénovation de la science-fiction française littéraire, à partir du milieu des années 1990, leur statut d'exceptions médiatiques dans le biotope français[8], la continuité qu'elles dessinent entre les évolutions du jeu vidéo et celles de l'animation numérique, la déclinaison transmédiatique coordonnée dont elles font l'objet, le succès enfin qu'a rencontré au moins l'une des œuvres dont elles sont tirées (*Atlantis*), justifient l'intérêt qu'on veut porter à ces deux novellisations. Elles offrent une clé d'entrée pour analyser l'intermédialité de la science-fiction française dans son moment multimédia. À la différence de la posture de créateur multimédia de Bilal au même moment (chapitre 2), les projets transmédiatiques de Bordage restent empreints d'une défense du littéraire, et la visibilité visée à travers eux pour le livre de science-fiction a eu des résultats en demi-teinte. Comme Saint-Gelais ou Moine, nous inverserons le regard méthodologique porté sur les fictions dérivées pour évaluer, non pas la novellisation par le genre, mais le genre par la novellisation[9] :

---

[2] Alain Le Diberder, « Histoire du multimédia : un succès et deux enterrements », *Hermès*, n° 44, 2006, p. 33-38.
[3] Michel Motro, « Multimédia : technologie, technique ou culture ? », *Communications et langages*, n° 100-101, 2e-3e trimestres 1994, p. 153-161, p. 153.
[4] Laurent Burin des Roziers, *Du cinéma au multimédia, une brève histoire de l'exception culturelle*, Institut français des relations internationales, coll. « Notes de l'IFRI », 1998, p. 64.
[5] Michel Melot, « Le Multimédia : un objet traditionnel », *Degrés*, n° 92-93 : « Penser le multimédia », hiver 1997-printemps 1998, p. b7. Dans le même numéro (« Penser le multimédia », p. a1-8), Pascal Lardellier relève le paradoxe terminologique autour du *multimédia* : l'universalité de son système de codage ferait plutôt du numérique un *unimédia* (p. a2, note 4).
[6] Daniel Ichbiah, Arnaud de La Pommeraye, Stéphane Larcher, *Planète multimédia*, Dunod, 1994, p. 43.
[7] Qu'on orthographie désormais sans guillemets, en romain.
[8] On peut citer une autre novellisation française de jeu vidéo précoce et atypique, écrite par un auteur venu du domaine des fictions de l'imaginaire : l'adaptation de *Deep Fighter* (Citerion Games, 2000), par Hervé Jubert (*Deep Fighter. La promotion 66*, J'ai Lu, 2000), un écrivain qui se fait connaître deux ans plus tôt avec son premier roman *Le Roi sans visage* (1998), dont l'histoire se déroule dans un Paris inventé de 1860 mêlant mondes parallèles et imaginaire du roman gothique.
[9] Richard Saint-Gelais, « La novellisation en régime polytextuel : le cas *Blade Runner* », *in* Jan Baetens, Marc Lits (dir.), *La Novellisation : du film au roman. Novelization : from Film to Novel*, Presses universitaires de Leuven, 2004, p. 131-

> la novellisation est aussi une pratique susceptible d'éclairer sous un jour nouveau les phénomènes de constitution, de consolidation et de modification des genres par croisements, influences, hybridations intermédiatiques dans la culture contemporaine […][10].

Le statut des novellisations de Bordage permettra dans un premier temps de montrer l'étanchéité persistante, voire axiologiquement investie, des frontières entre espace littéraire et espaces audiovisuel et vidéoludique du genre en France. La novellisation, condamnée ou défendue, constitue visiblement le lieu d'une prise de position idéologique. Dans un second temps, nous verrons que Bordage adopte une posture ambivalente par rapport à ses propres adaptations. Son échec en la matière révèle la méfiance du lectorat de science-fiction face aux novellisations. Enfin, *Atlantis* et *Kaena* amèneront à analyser les stratégies de déclinaison multi-supports de ces univers de science-fiction nés du jeu vidéo ou de l'animation 3D. Entre convergence médiatique et divergence culturelle, le cas Bordage signale comment le multimédia a pu faire l'objet d'un *storytelling* patriotique réactualisé par le slogan de « l'exception culturelle ».

1. La novellisation dans la science-fiction française

Atlantis et *Kaena* invitent à comprendre comment la novellisation émerge progressivement en France à partir du milieu des années 1990 comme une réalité éditoriale importée, génériquement et économiquement marquée, qui n'a encore guère de visibilité ni de lisibilité culturelle lorsque Bordage s'y engage par la science-fiction. Alors que la « révolution multimédia[11] » constitue le jeu vidéo, l'image de synthèse et l'animation 3D en pôles attractifs des fictions industrielles, les novellisations bordagiennes rendent visible le relatif hermétisme des domaines du genre, littérature d'une part, audiovisuel et ludique d'autre part, sous l'effet d'une construction idéologique des différends médiatiques et nationaux. Elles montrent aussi comment Bordage cherche à défendre l'originalité de son propre positionnement d'écrivain au sein du renouveau littéraire de la science-fiction française.

139, p. 132 : l'auteur invite à sortir de la perspective comparatiste, dont le modèle est celui de la fidélité et de la substitution, pour entrer dans une perspective pragmatique et étudier la « performativité des novellisations », c'est-à-dire ce qu'elles font aux œuvres dont elles s'emparent.

[10] Raphaëlle Moine, « Cinéma, genres et novellisation dans l'espace éditorial français contemporain », *in* Jan Baetens, Marc Lits (dir.), *La Novellisation : du film au roman. Novelization : from Film to Novel*, Presses universitaires de Leuven, 2004, p. 85-94, p. 94.

[11] D. Ichbiah, A. de La Pommeraye, S. Larcher, *Planète multimédia*, *op. cit.*, 4e de couverture.

1.1. Bordage novateur

1.1.1. La novellisation vidéoludique : une catégorie manquante

En 1998, date de parution d'*Atlantis*, les novellisations de jeux vidéo sont encore extrêmement rares en France et bien moins présentes que les novellisations de films. Elles ne font leur apparition que deux ans plus tôt, avec la publication chez « J'ai Lu. Science-Fiction » du *Livre d'Atrus*[12], traduction de la novellisation du jeu vidéo *Myst* des frères Miller[13]. Si *Myst* a eu en France un grand succès, la novellisation connaît une réception mitigée[14] et n'impose pas ce dérivé spécifique que l'industrie américaine, pour sa part, pratique alors depuis une dizaine d'années. Il en est de même pour la collection « Virtuel » au Fleuve Noir, en 1996-1997, qui publie six romans tirés de jeux vidéo à succès, dont trois dans la série de science-fiction « Virtuel : space »[15]. D'une courte durée de vie, celle-ci ne fonde pas clairement son identité sur le concept de novellisation, mais plutôt sur l'imaginaire en vogue de la réalité virtuelle. Néanmoins, « Virtuel » constitue en France le premier projet éditorial tablant sur la séduction potentielle de la novellisation vidéoludique américaine auprès du public français. Le mot de *novellisation*, qui n'apparaît dans le lexique français qu'au tournant des années 1980, avec des hésitations orthographiques notables dans la traduction de l'américain *novelization* (*novélisation* ou *novellisation*)[16], reste encore absent du paratexte, mais les couvertures portent toutes la mention « un roman inspiré du jeu », et constituent la première construction en France d'une identité médiatique commune pour ces livres. Cette collection a surtout été retenue pour la série de

[12] Rand et Robyn Miller, *Myst. Le livre d'Atrus*, J'ai Lu, coll. « SF », traduit de l'américain par Philippe Rouard, 1996.
[13] Cyan Worlds, *Myst*, États-Unis, Brøderbund Software, Mac OS/Windows/Saturn, 1993.
[14] Matthieu Letourneux, « Un cas limite de narrativité : la novellisation des jeux vidéo », *in* Jan Baetens, Marc Lits (dir.), *La Novellisation : du film au roman. Novelization : from Film to Novel*, Presses universitaires de Leuven, 2004, p. 235-246, p. 235.
[15] Les autres séries de la collection identifient d'autres genres : l'horreur (« Virtuel : panik »), le polar (« Virtuel : polar ») et le sous-genre cyberpunk (« Virtuel : métal »).
[16] R. Moine, « Cinéma, genres et novellisation dans l'espace éditorial français contemporain », art. cité, p. 86. Prisca Grignon propose une clarification concernant la structuration culturelle récente des deux orthographes. Le mot *novellisation*, construit par francisation de l'anglo-saxon, aurait été adopté surtout par des chercheurs comme Baetens, Lits, Gaudreault ou Carcaud-Macaire, dans une démarche tendant à « réévaluer le genre au contact de textes qui seraient plus exigeants, en comparaison du reste de la production, moins respectable, désignée dans le discours éditorial par le terme "novélisation" ». Cette seconde forme, identifiée par le terme *novélisation*, relèverait davantage du discours des acteurs (éditeurs, auteurs, producteurs, scénaristes) pour désigner le corpus des livres dérivés dans la culture médiatique. Grignon conserve les deux orthographes pour distinguer ces deux types de corpus et leurs différences de production, de diffusion et de réception. Elle utilise l'orthographe *novélisation* dans les entretiens menés avec Bordage que nous citerons. Nous adoptons, sauf dans les citations le cas échéant, le terme global de *novellisation* pour l'ensemble des adaptations littéraires de fictions graphiques, filmiques ou (vidéo)ludiques. Prisca Grignon, *Le Champ d'existence de la novélisation francophone actuelle (10 dernières années). La novélisation, un nouveau genre ?*, thèse d'études cinématographiques, sous la direction de François Amy de la Bretèque, université Paul-Valery Montpellier 3, soutenue en novembre 2012, p. 24.

novellisations du jeu *Doom* sorti en 1993[17] – même si Fleuve noir (« Virtuel : panik ») en propose aussi de jeux d'aventure, comme le très connu *The 7th Guest*[18]. Les premières novellisations traduites sont donc celles des jeux vidéo qui ont incarné un même paradigme technologique, celui de l'infographie 3D, et qui construisent la polarisation générique des jeux dans les années 1990[19] : le jeu d'aventure sur ordinateur inspiré de *Myst* (« *Myst like* ») ou de *The 7th Guest*, avec des séquences animées précalculées, et le jeu d'action de tir né de *Doom* (« *Doom like* »), avec des images 3D générées en temps réel [20]. On pourrait faire l'hypothèse qu'en 1998, la novellisation *Atlantis* s'inscrit dans la continuité de ces premières traductions : d'une part, elle montrerait la participation du livre, comme support dérivé, à la promotion et au dynamisme des productions vidéoludiques françaises dans la seconde moitié des années 1990, et d'autre part elle constituerait la première appropriation nationale d'une formule médiatique marquée par son origine importée. À notre connaissance, *Atlantis* constitue la première novellisation de jeu vidéo écrite en langue française. Et pourtant, ce caractère novateur ne lui confère pas le rôle de précurseur ou de pionnier : le roman de Bordage n'a fait d'émule ni de science-fiction, ni de novellisation. Sa démarche l'a plutôt isolé et constitué son roman en double *hapax* médiatique de cette fin des années 1990 : par son statut de novellisation *de jeu vidéo*, et par son statut de novellisation *en français*.

Ces novellisations de jeu vidéo qui pénètrent timidement le marché français depuis le domaine américain, en 1996-1997, précèdent un mouvement plus large de traductions au début des années 2000. En témoignent les séries de novellisations « *Resident Evil* » (7 volumes, 2002-2007), « *Diablo* » (3 volumes, 2003), « *StarCraft* » (3 volumes, 2003) ou encore « *WarCraft* » (7 volumes, 2003-2006) parues au Fleuve noir. Elles ne sont pas rassemblées au sein d'une collection spécifique mais, pour chacune d'elles, le nom du monde fictionnel (dans sa typographie vidéoludique reconnaissable) en fait office. Les couvertures explicitent la dérivation par la mention « un roman original d'après le célèbre jeu vidéo » qui, comme le signale Grignon, est ambiguë, puisqu'elle met l'accent en même temps sur l'expérience ludique des joueurs et sur le caractère inédit du scénario

[17] Id Software, *Doom*, 1993. Deux volumes de novellisations paraissent chez « Virtuel : Space », en 1996 et 1997.
[18] Trilobyte, *The 7th Guest*, 1993.
[19] Letourneux évoque l'opposition structurante, dans le système générique des jeux vidéo des années 1980-1990, entre « jeu d'action » et « jeu d'aventure », ce dernier étant progressivement identifié à l'importance donnée à la trame narrative. Matthieu Letourneux, « La question du genre dans les jeux vidéo », *in* Sébastien Genvo (dir.), *Le* Game design *de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, L'Harmattan, coll. « Communication et civilisation », 2005, p. 39-54, p. 45.
[20] Jonathan Lessard, *Histoire formelle du jeu d'aventure sur ordinateur (Le cas de l'Amérique du Nord de 1976-1999)*, thèse en études cinématographiques, sous la direction de Bernard Perron, université de Montréal, soutenue en juin 2013, p. 221-223.

romanesque[21]. Renouvelant l'éphémère expérience de « Virtuel : Space », mais tablant cette fois-ci sur la cohérence diégétique fournie par le nom d'univers, Fleuve noir propose une autre formule éditoriale de la novellisation pour tirer profit du succès de franchises vidéoludiques. Cependant, comme l'a montré Letourneux, le faible nombre de titres impliqués indique davantage un « effet de mode » qu'un phénomène d'envergure[22], par comparaison avec les États-Unis où, dès les années 1980, c'est une réalité culturelle importante du système des jeux vidéo. Les novellisations vidéoludiques en français se développent plutôt dans la décennie 2010, initiées par des studios qui s'engagent dans l'exploitation transmédiatique de leurs franchises, autour de licences issues du jeu vidéo[23], comme Ubisoft, Quantic Dream ou Ankama, avec l'univers de « Dofus », constitué à l'origine par un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur[24], décliné en manga[25], en série animée[26], en film d'animation[27] et en novellisations (de la série et du film)[28].

Cette contextualisation sape l'illusion rétrospective d'un Bordage représentatif de son temps, ou même seulement précurseur actif d'une pratique médiatique émergente. Du point de vue du nombre et de la chronologie des productions, *Atlantis* est atypique, voire expérimental, peu ou pas identifié car la catégorie culturelle susceptible de lui donner sens n'existe pas en France – d'où, nous y reviendrons, l'échec commercial du roman et celui de la rhétorique légitimante de Bordage. En revanche, *Kaena*, cinq ans plus tard, s'inscrit dans un paysage mieux établi, celui de la novellisation cinématographique, aux affinités de longue date avec la science-fiction.

1.1.2. La novellisation filmique : une catégorie en cours de constitution

Les novellisations visibles en France, au tournant des années 1990-2000, adaptent surtout des productions cinématographiques et affichent encore la forte présence des traductions. En science-fiction, elles ont gagné une ampleur significative avec le renouveau du cinéma américain à la fin des années 1970, à un moment où l'intégration industrielle croissante des studios hollywoodiens amène à développer des stratégies marketing

[21] P. Grignon, *Le Champ d'existence de la novélisation francophone actuelle*, *op. cit.*, p. 184-185.
[22] M. Letourneux, « Un cas limite de narrativité : la novellisation des jeux vidéo », art. cité, p. 235.
[23] Valérie Bourgoin, « Les dispositions françaises en faveur du jeu vidéo », *Géoéconomie*, 2012, n° 63, p. 65-72, p. 67.
[24] Ankama Games, *Dofus*, 2004.
[25] Ancestral Z, Tot, « *Dofus* », Ankama, 24 volumes, 2005-2017.
[26] Jean-Jacques Denis, *Dofus. Aux trésors de Kerubim*, France, Ankama Animations, 1 saison, 52 épisodes de 13 min. Diffusé sur France 3, 5 janvier 2013-1er février 2014.
[27] Anthony Roux, Jean-Jacques Denis, *Dofus, livre 1. Julith*, France, Ankama Animations/France 3 Cinéma/Pictanovo, 2015, 108 min.
[28] Chez Bayard jeunesse : Christophe Lambert, « *Dofus aux trésors de Kerubim* », 5 volumes, 2014-2015 ; *Dofus, le roman du film. Livre 1 : Julith*, 2016.

synergiques entre les médias, destinées à rentabiliser la production des longs métrages, de plus en plus coûteux, par les profits des produits dérivés (ou à garantir un minimum de bénéfice en cas d'échec du film). Comme le repère Moine, *Jaws* en 1975 est le premier exemple de ces *blockbusters* néo-hollywoodiens, « lancés comme des événements cinématographiques par des campagnes publicitaires coûteuses et multimédiatiques[29] ». Les novellisations participent pleinement de cet écosystème industriel mondialisé, au même titre que les bandes dessinées, les jeux vidéo, les cartes postales ou les figurines. Surtout, la pénétration de leurs traductions sur le marché de l'édition français constitue un premier moment de visibilité du phénomène en France : « La publication régulière de novellisations de ces films à gros budgets contribue […] à expliquer la reconnaissance du genre en France[30]. » La plupart des *blockbusters* de science-fiction donnent lieu à des novellisations traduites, qui reprennent généralement en couverture l'affiche du film[31], mais auxquelles le terme *novellisation* n'est pas explicitement appliqué. La traduction, à partir de 1980, de Foster, écrivain de science-fiction américain qui s'est spécialisé dans cette pratique, y a gagné une forte reconnaissance, et a contribué à lui donner ses lettres de noblesse, atteste de leur pénétration effective en France, mais pas encore de leur labellisation éditoriale. Foster, édité sous le nom de Lucas, écrit la première novellisation de *Star Wars* en 1977, promise par les traductions françaises à un foisonnement éditorial[32]. Mais c'est J'ai Lu qui importe le plus Foster sous son nom[33], avec la série de novellisations d'*Alien* (qui ont fait connaître l'auteur aux États-Unis), et sept autres entre 1980 et 1992, dont « *Star Trek* ». J'ai Lu publie aussi *Rencontres du troisième type*, sous le nom de Spielberg (1979), et *E.T. L'extra-terrestre* (1982) et *E.T. la planète verte* (1986) – le second étant un *sequel* inédit du premier, qui continue ainsi à exploiter le filon à succès du film en l'absence de toute adaptation, comme le confirme la dette médiatique affichée en couverture : « d'après une idée de Steven Spielberg ». En 1989, « J'ai Lu. Science-fiction » accueille la traduction de la novellisation d'*Abyss* par Card, signature reconnue de la science-fiction américaine.

[29] R. Moine, « Cinéma, genres et novellisation dans l'espace éditorial français contemporain », art. cité, p. 86.
[30] *Ibid.*, p. 86-87.
[31] La novellisation contient d'ailleurs souvent dans la seule page de couverture la reprise de l'iconographie cinématographique. *Ibid.*, p. 88.
[32] Entre autres, juste après sa sortie, en 1977 chez France Loisirs et Presses de la Cité, et en 1978 chez Presses Pocket.
[33] Même si d'autres éditeurs français en publient les traductions : P. Belfond (*Alien ou le huitième passager*, 1979), Presses de la Cité (*Starfighter*, 1985), Hachette (*Le Trou noir*, 1980), et plus récemment Milady (*Star Trek*, 2009 ; *Terminator Renaissance*, 2009) et Fleuve noir (*Les Chroniques de Riddick*, 2004 ; *Tempête intergalactique*, 2007 ; *Le Réveil de la force*, 2017).

Concomitante de l'explosion du cinéma de science-fiction à la fin des années 1970, cette première importation rend la novellisation filmique plus familière au public français mais sans identifier une réalité éditoriale spécifique[34]. Le statut dérivé y est affiché par des procédés hétérogènes (paratexte, illustration de couverture, mentions auctoriales, référence au scénario) et parfois entièrement gommé[35]. En revanche, au milieu des années 1990, la novellisation filmique d'importation, tous genres confondus, connaît en France un second souffle et une plus grande visibilité, avec l'apparition de collections qui affichent le terme, souvent orthographié « novélisation ». Les éditeurs concourent ainsi à construire la réalité médiatique du phénomène par sa désignation explicite et par les codes d'une poétique matérielle et péritextuelle reconnaissable. Trois des éditeurs français qui avaient montré un dynamisme en la matière dès les années 1980 s'emparent de cet espace éditorial : ils opèrent des subdivisions selon le public cible, l'identité générique des fictions, ou le média source, ce qui organise un premier balisage du champ. Pocket propose des novellisations pour adultes dans la collection « Presses Pocket », et pour la jeunesse dans « Pocket junior » puis « Pocket junior : cinéma ». J'ai Lu opère une distinction similaire : de nombreuses novellisations paraissent dans « J'ai Lu Jeunesse », tandis que les novellisations pour adultes, de films ou de séries télévisées[36], sont publiées dans la collection spécialisée « J'ai Lu SF » ou dans la collection généraliste « J'ai Lu » (qui accueille aussi des novellisations de science-fiction). Le lectorat cible est le critère éditorial principal : en témoigne la double novellisation que connaissent certains films (une pour chaque public) chez deux éditeurs différents[37], ou chez un même éditeur dans des collections séparées – ce qui est fréquent pour les adaptations de films de science-fiction et éclaire l'émergence d'un secteur jeunesse spécifique pour le genre. Traduit par le même traducteur, *Independence Day*. *Le jour de la riposte* paraît ainsi dans « J'ai Lu S-F » et « J'ai Lu Junior » la même année (1996). Plus étonnant, dans une circulation médiatique qui fait revenir au support-source par une adaptation au carré[38] : le film *La Planète des singes* de Burton (2001), librement tiré du roman de Boulle (1963), donne lieu à deux novellisations dans la même collection, « J'ai Lu », qui correspondent aux traductions de deux romans américains. La distinction entre

[34] R. Moine, « Cinéma, genres et novellisation dans l'espace éditorial français contemporain », art. cité, p. 87 et p. 89.
[35] Par exemple pour Alan Dean Foster, *Le Trou noir*, J'ai Lu, 1980.
[36] Voir Christine Masuy, « Le marché de la novelisation *[sic]*, une déclinaison multimédiatique du récit télévisé », *in* Jacques Migozzi (dir.), *De l'écrit à l'écran. Littératures populaires : mutations génériques, mutations médiatiques*, Presses universitaires de Limoges, 2000, p. 373-386.
[37] *Godzilla*, en 1998, est publié comme une « novellisation junior » chez « Pocket junior : cinéma » et sans mention relative au public chez « J'ai Lu S-F » – ce qui indique par défaut que l'ouvrage s'adresse à un lectorat adulte (ou adolescent).
[38] Pour l'étude d'un cas similaire de novellisation d'un film adapté d'un roman, voir R. Saint-Gelais, « La novellisation en régime polytextuel : le cas *Blade Runner* », art. cité.

les publics est assurée par l'indication « Édition junior illustrée » et par l'affichage matériel de l'objet-livre – le roman pour la jeunesse se détachant des codes graphiques du film, à l'inverse de son homologue pour le public adulte. Dès 1996[39], la novellisation de film en France connaît donc une labellisation éditoriale et une distribution dominante en fonction des publics, cohérente avec la montée en puissance des marchés d'enfance et de jeunesse. Toutefois, le troisième éditeur français de ce tournant, Fleuve Noir, privilégie des collections formées à partir du nom de l'univers diégétique sériel, qu'il soit vidéoludique comme on l'a vu, ou télévisé, avec la collection « Buffy contre les vampires » (1999-2006) et « Charmed » (2001-2007) par exemple. La collection « Bibliothèque rose » de Hachette à partir de 2003, avec la série « *Totally Spies !* »[40], et à partir de 2005 la collection « Bibliothèque verte » également[41], s'imposent en matière de novellisations télévisuelles et se spécialisent dans les séries d'animation jeune public, en particulier françaises, qui connaissent une exploitation multi-support croissante de leurs univers. Au moment où paraît le roman *Kaena*, ces productions animées sont parmi les premières à rendre visible et cohérente une novellisation en langue française. La novellisation cinématographique en français, non traduite, identifiée sous ce terme, reste en revanche quasi inexistante : l'adaptation du téléfilm *Une nounou pas comme les autres*, en 1994, chez Ramsey[42], en offre l'exemple le plus précoce à notre connaissance – et le mot « novélisation » figure sur la page de titre, non sur la couverture. Les deux exceptions majeures sont, significativement, deux adaptations de films à gros budget français, qui ont connu un succès commercial international, *Le Grand Bleu* en 1998, avec une novellisation pour la jeunesse[43], et *Le Pacte des loups* en 2001, novellisé par Pelot, nous y reviendrons[44].

La publication d'*Atlantis* en 1998 et de *Kaena* en 2003 doit donc être resituée finement dans cette dynamique de visibilisation éditoriale en France, majoritairement filmique, à partir de 1994. Les éditeurs français font alors de la novellisation une mention explicite de

[39] Année qui correspond à la parution de la double novellisation d'*Independence Day*, aux premières novellisations parues chez « J'ai lu : junior » (dont le nom de collection apparaît à cette date) et chez « Pocket junior ».
[40] 32 titres sont publiés entre 2003 et 2013. Citons aussi les conséquentes séries « *Charlotte aux Fraises* » (12 volumes, 2005-2009) et « *Winx Club* » (62 volumes, 2005-2016), également dans la « Bibliothèque rose ».
[41] Date de parution des premières novellisations de la série d'animation *Code Lyoko*, écrites par Emmanuelle Fumet (4 volumes) et par Fabrice Colin, auteur de science-fiction français qui a pratiqué l'écriture pour adultes et pour la jeunesse (8 volumes) (2005-2009).
[42] Catherine Chouchan, *Une nounou pas comme les autres. Novélisation de Catherine Chouchan, d'après une idée originale de Mimie Mathy sur un scénario de Laurent Chouchan*, Ramsay, 1994.
[43] Pascale Parillaud, Bob Clope, *Le Grand Bleu. Novélisation de Pascale Parillaud et de Bob Clope. D'après le film de Luc Besson*, Intervista, 1998.
[44] Pierre Pelot, *Le Pacte des loups. Une novélisation de Pierre Pelot. D'après le scénario original et les dialogues de Stéphane Cabel. Adaptation de Stéphane Cabel et Christophe Gans*, Payot et Rivages, 2000. La première de couverture comporte : *Le Pacte des loups. Une novélisation de Pierre Pelot* – sans nom d'auteur distingué. La page de titre intérieure affiche : Pierre Pelot, *Le Pacte des loups. D'après le scénario original et les dialogues de Stéphane Cabel. Adaptation de Stéphane Cabel et Christophe Gans*.

leurs collections populaires et en stabilisent la perception culturelle à travers des marqueurs récurrents, devenus identificatoires de l'objet-livre novellisation. Dans la seconde moitié des années 1990, le terme *novellisation* ne définit explicitement aucune collection française[45], mais certaines d'entre elles soulignent la relation transmédiatique, comme « Pocket junior : cinéma »[46]. L'interaction entre film et livre y est mise en avant, sans que le sens du transfert médiatique soit précisé. C'est que, dans l'ensemble, comme l'explique Moine, il importe peu qu'il s'agisse de livres adaptés à l'écran ou de films novellisés : ces deux objets « sont de fait présentés uniquement comme des histoires dont il existe aussi une version cinématographique, cette dernière servant d'affichage promotionnel au texte écrit[47] ». Cette convergence médiatique se fait globalement au profit du film : même pour les adaptations cinématographiques de livres, c'est le roman originel qui est rétrospectivement placé dans l'orbite du film, par la reprise de l'affiche. Dans ce cas, à rebours de la logique chronologique, et à travers des codes éditoriaux en cours de constitution, le film détermine l'horizon de lecture transmédiatique et la réception du livre *comme novellisation*. La reprise du titre de la fiction audiovisuelle comme titre du livre, voire comme titre sériel, fait aussi office de signal évident, en particulier pour les *blockbusters* à succès qui forment alors le contingent le plus important de films novellisés – chez Pocket surtout (*Jumanji. L'aventure*, 1996 ; *Men in Black* et *Le Monde perdu. Jurassic Park*, 1997 ; *Godzilla* et *Flubber*, 1998). La remarque vaut aussi pour les séries télévisées américaines de *fantasy* et de science-fiction (*Stargate SG-1*, 1998, J'ai Lu, pour la première occurrence). Toutefois, plus que le titre, c'est très souvent le sous-titre qui constitue le lieu péritextuel crucial de reconnaissance de la novellisation. On y repère l'utilisation du terme lui-même et la citation du média-source (« film » ou « scénario ») par une locution prépositionnelle qui signifie la dérivation : « une novellisation de… d'après le scénario de… » est le patron titrologique récurrent chez Pocket[48]. Présentes aussi chez J'ai Lu et Fleuve noir, ces tournures indiquent l'effacement des signes péritextuels de l'auctorialité, comme si la visibilité éditoriale croissante du mot *novellisation* ne pouvait que conduire à la marginalisation croissante de la fonction-auteur. Le nom de l'auteur est le plus souvent noyé dans une prolifération de mentions qui déclinent les origines plurielles

[45] R. Moine, « Cinéma, genres et novellisation dans l'espace éditorial français contemporain », art. cité, p. 90.
[46] Sous-collection de « Pocket jeunesse » qui apparaît en 1998 avec la novélisation junior de *Godzilla*.
[47] R. Moine, « Cinéma, genres et novellisation dans l'espace éditorial français contemporain », art. cité, p. 90.
[48] Chez « Pocket junior » la première occurrence de ce type de titre en couverture peut être repérée dans George Spelvin, *Jumanji. L'aventure. Une novélisation de George Spelvin. D'après un scénario de Jonathan Hensleigh et Greg Taylor & Jim Strain. Basée sur un récit de Greg Taylor & Jim Strain et Chris Van Allsburg. D'après un livre de Chris Van Allbsurg*, Pocket, coll. « Pocket junior », 1996.

de la fiction et multiplient le repérage des sources. Même pour une novellisation par un écrivain reconnu comme Pelot (*Le Pacte des loups*, 2000), la couverture marginalise le nom d'auteur littéraire (« une novélisation de Pierre Pelot ») et complique la lisibilité des sources en faisant figurer, tout en haut, les noms des producteurs du film (avec une syntaxe de générique cinématographique : « présentent »), suivis du nom du réalisateur (« un film de Christophe Gans »). De plus, les informations portées en couverture coïncident rarement avec celles de la page de titre intérieure, qui affiche plus souvent le nom du novellisateur comme nom d'auteur explicite (c'est le cas ici pour Pelot) mais peut aussi varier davantage les mentions auctoriales en sous-titre (en l'occurrence : *D'après le scénario original et les dialogues de Stéphane Cabel. Adaptation de Stéphane Cabel et Christophe Gans*)[49]. La variation de l'étiquetage auctorial montre la complexité du travail d'archivage quand il croise les problématiques de la propriété industrielle. Nous adoptons les choix de référencement des métadonnées du catalogue de la Bibliothèque nationale de France, qui reprennent plutôt (mais pas nécessairement) les informations de la page de titre intérieure, et précisons les écarts signifiants avec les pages de couverture. Celle du *Pacte des loups* éclaire comment le dispositif péritextuel de la novellisation retraite la poétique matérielle du livre à travers la pratique du crédit et la rhétorique promotionnelle du cinéma. L'accumulation des attributions auctoriales ressaisit chaque étape du processus transmédiatique (scénario, réalisation, production, adaptation, traduction). La surenchère fait prévaloir le registre auctorial filmique et ramène la novellisation à son seul statut d'objet médiatique dérivé – voire dérivé d'un objet dérivé, pour les novellisations françaises traduites de novellisations américaines –, ce qui produit la désauctorialisation du produit au regard des codes de l'édition littéraire.

Ces dispositifs contribuent à valoriser le monde de fiction, dont Besson diagnostique la montée en puissance dans les cultures médiatiques contemporaines[50], aux dépens de ses coordonnées médiatiques et auctoriales spécifiques. Les novellisations françaises reprennent ici les pratiques des éditeurs américains. Aux États-Unis, les auteurs de ce type d'adaptations, scénaristes et « professionnels de la novellisation au sens large », sont, selon Letourneux, des « auteurs […], au sens fort, paralittéraires[51] ». Or, du point de vue des

[49] Par un autre exemple éclairant : dans G. Splevin, *Jumanji*. *L'aventure*, *op. cit.*, la page de titre intérieure se présente comme suit : en petits caractères en haut, « Novélisation de George Spelvin. D'après un scénario de Jonathan Hensleigh et Greg Taylor & Jim Strain. Basé sur un récit de Greg Taylor & Jim Strain et Chris Van Allsburg. D'après le livre de Chris Van Allsburg » ; au milieu de la page, en gros caractères, dans la typographie du film, « Jumanji. L'aventure » ; et, en dessous, en caractères plus petits mais plus grands que la première mention, « Traduit de l'américain par Thomas Bauduret ». Par ce choix de mise en page, c'est le traducteur qui semble alors promu au titre d'auteur.
[50] A. Besson, *Constellations*, *op. cit.*
[51] M. Letourneux, « Un cas limite de narrativité : la novellisation des jeux vidéo », art. cité, p. 236.

valeurs de la légitimité culturelle en France, et de l'imaginaire littéraire romantique de la création, c'est le plein statut d'*auteur* qui leur est refusé avec l'importation de ce marquage péritextuel. L'exemple de Pelot montre que ce péritexte s'applique aussi aux novellisations originales en langue française, et suggère que la novellisation implique en France des tensions plus vives qu'aux États-Unis, où elle a à l'inverse constitué le moyen d'une reconnaissance littéraire pour certains auteurs comme Foster, ou été considérée comme un terrain d'écriture légitime par des auteurs déjà chevronnés[52] : Card sur *Abyss*, McIntyre[53] et Anderson[54] sur les novellisations de l'univers « Star Wars » relancées peu avant le début de la prélogie de Lucas (1999)[55], qui alimentent abondamment la collection « Star Wars » du Fleuve noir à partir de 1994[56]. En France toutefois, les signaux matériels de la novellisation – et le mot lui-même – sont souvent interprétés comme les indices d'un défaut de valeur, et la rhétorique de Bordage vis-à-vis de ses propres romans en témoignera. Par leur positionnement générique et le ciblage du lectorat, *Kaena* et *Atlantis*, certes atypiques par leur origine française, sont toutefois pleinement inscrites dans les deux grands ensembles culturels historiquement investis par la novellisation : la science-fiction et la culture de jeunesse.

1.1.3. Entre SF et jeunesse : enjeux d'une acculturation

Dans sa définition théorique, la novellisation est une forme d'écriture impliquant le transfert vers la littérature d'un récit ou d'un univers fictionnel issu de la bande dessinée, du cinéma, du jeu vidéo ou des fictions mimétiques (figurines, jouets, artefacts, etc.). Mais cette pratique ne se définit pas que médiatiquement : elle montre des affinités génériques historiques, intégrées à sa définition et constituées en signes de son positionnement culturel. Moine a montré que la novellisation concerne seulement deux des cinq grands ensembles qu'elle identifie dans l'espace de réception cinématographique français[57] : « les films

[52] P. Grignon, *Le Champ d'existence de la novélisation francophone actuelle*, *op. cit.*, p. 187.
[53] Vonda McIntyre, *L'Étoile de cristal*, Fleuve noir, coll. « Star Wars », traduit de l'anglais (États-Unis) par Michel Demuth, 1999 [Presses de la Cité, 1994]. McIntyre, qui obtient le Prix Nebula en 1978 et Prix Hugo en 1979 pour *Le Serpent du rêve*, écrit aussi plusieurs romans de l'univers « Star Trek » (romans originaux, traduits chez Fleuve noir, coll. « Star Trek », ou novellisations de films dès 1982).
[54] Connu pour les suites qu'il a donné à l'univers de « Dune », Kevin J. Anderson a une vaste pratique de la novellisation : il écrit certains des romans de la série « *Aux frontières du réel* » (J'ai Lu, 1996-1997, pour la traduction française), adaptée de la série télévisée *X-Files*, et participe à plusieurs séries de novellisations de l'univers de « Star Wars » dont la trilogie *L'Académie Jedi* (Pocket, 1996 [1994]).
[55] Voir Henri Lœvenbruck, « Le retour de Lucas », *Ozone*, n° 1, février-avril 1996, p. 11-13.
[56] Le catalogue de la Bibliothèque nationale de France recense 154 volumes traduits entre 1999 et 2017.
[57] Les trois autres ensembles repérés sont : les comédies, le « cinéma patrimonial populaire "de qualité" » comportant notamment les adaptations d'œuvres littéraires, et les films d'auteurs ». Voir R. Moine, « Cinéma, genres et novellisation dans l'espace éditorial français contemporain », art. cité, p. 92-93.

d'action spectaculaires » d'une part, et « les films pour le jeune public » d'autre part, soit « les deux pôles où se manifeste la domination hollywoodienne ». Ils s'opposent aux bien plus rares novellisations françaises de films d'auteurs, écrites ou co-écrites par les cinéastes, qui s'ancrent dans la culture légitime et échappent aux collections populaires de genre, comme à l'appellation elle-même[58]. Moine formule ainsi l'existence d'un clivage

> entre un hyper-genre hollywoodien de divertissement, le 'blockbuster', marqué par une inflation du spectaculaire, un fort mélange de genres 'classiques' autrefois plutôt cantonnés dans la série B […], qui importe en France ses films et ses novellisations populaires, et un cinéma d'auteur et d'expression, qui se tient à l'écart du 'mauvais genre' de la novellisation[59].

Les représentations de la novellisation en France font ainsi converger la caractérisation de genre, par des déterminations thématiques (science-fiction, fantasy, thriller…) et des critères stylistiques (spectaculaire, action, effets spéciaux…), avec l'identité culturelle *mainstream* des productions de la culture américaine mondialisée. D'ailleurs, comme le souligne Moine, au moment où Bordage écrit ses novellisations, les très rares films français à être novellisés (excepté les fictions télévisuelles nationales[60]), comme *Le Cinquième Élément* (1997) ou *Le Pacte des Loups* (2001), le sont précisément parce qu'ils sont conçus sur le modèle commercial des *blockbusters* hollywoodiens – en même temps que leur succès est attribué très patriotiquement à la réussite du cinéma national[61]. Confirmés dans leur statut de « films à l'américaine » par la novellisation[62], ces productions forment les rares exceptions à ce que Burin des Roziers, dans un rapport consacré à l'exception culturelle et aux accords du GATT en 1993, désigne comme « l'imperméabilité [globale] du marché national américain aux productions étrangères, particulièrement lorsqu'elles ne sont pas de langue anglaise[63] ». Paradigme de ces succès cinématographiques européens, tournés en anglais, souvent avec des stars américaines, *Le Cinquième Élément* de Besson construit son positionnement culturel par une novellisation qui n'est pas, significativement, un roman original en français, mais une traduction de la

[58] *Ibid.*, p. 93. Moine cite entre autres les adaptations littéraires de *L'Immortelle*, par Robbe-Grillet, en 1963, de *Souffle au cœur* par Malle en 1971, ou encore des *400 coups* de Truffaut en 1959.
[59] *Ibid.*, p. 94.
[60] Comme *Hélène et les garçons* (série de « romans-clips » parus chez ABH en 1994-1995), *Navarro* ou *Julie Lescaut* (J'ai Lu, 1995 et 1997). C. Masuy, « Le marché de la novelisation *[sic]*, une déclinaison multimédiatique du récit télévisé », art. cité.
[61] En janvier 1998, la rubrique « Histoire de voir » de *Bifrost* célèbre le plus grand succès cinématographique de 1997, *Le Cinquième élément* (7,5 millions d'entrées), avec une parenthèse enthousiaste : « (cocoricoooo !) ». François Acharrok, « Noir des salles et blanc des toiles », *Bifrost*, n° 7, janvier 1998, p. 147-153, p. 147.
[62] R. Moine, « Cinéma, genres et novellisation dans l'espace éditorial français contemporain », art. cité, p. 94.
[63] L. Burin des Roziers, *Du cinéma au multimédia, une brève histoire de l'exception culturelle*, *op. cit.*, p. 21.

novellisation américaine[64] : elle confirme l'appropriation des traits archétypaux du film de science-fiction hollywoodien y compris dans la déclinaison littéraire. Le cas est d'ailleurs révélateur du cœur générique actif de cet « hyper-genre » du *blocbkuster*, selon Moine : les films de science-fiction et de *fantasy* grand public. Alimentant le mega-text, la novellisation y est bien plus représentée que dans d'autres genres, comme les comédies ou les romances[65].

La collaboration de Bordage avec Mango Jeunesse éclaire une autre liaison culturelle forte dans le domaine français : l'adossement de la novellisation au secteur des fictions pour la jeunesse, où elle a connu un développement plus massif et plus rapide. Si *Kaena* est la seule novellisation du catalogue de 61 titres de la collection « Autres mondes » entre 2002 et 2013, la parution du roman est concomitante d'une transformation de l'édition française pour la jeunesse, qui se remodèle, à partir de 2003, pour donner une visibilité importante à la novellisation. Hachette lance à cette date sa politique éditoriale de publication massive de novellisations de séries animées télévisées pour la jeunesse[66] : pas moins de huit séries sont inaugurées chez « Bibliothèque rose » et « Bibliothèque verte » en l'espace de trois ans (2003-2006), dont plusieurs relevant de la science-fiction (*Code Lyoko*) ou de la fantasy (*Winx Club*, *Duel Masters*). Ces productions constituent pour Grignon l'avatar des « novélisations standardisées ou traditionnelles[67] » dont elle isole le modèle. Si elle n'est pas une adaptation de série d'animation et constitue une exception dans le parcours de Bordage, *Kaena* témoigne de ces croisements entre productions de jeunesse, marquage générique (science-fiction et fantasy) et déclinaisons transmédiatiques des univers fictionnels. Guiot, directeur de la collection « Autres mondes », est à l'origine du projet. Comme on l'a dit, les collections « Vertige. Science-fiction » en 1997 puis « Autres mondes » en 2002 accueillent, sous son influence, les continuations de *Gandahar* pour la jeunesse, actant le devenir multi-public et sériel du monde d'Andrevon. La collection met aussi à l'honneur la signature de Colin, auteur le plus prolifique d'« Autres mondes », qui s'est fait connaître pour avoir pratiqué aussi bien la science-fiction pour la jeunesse que pour adultes[68]. Autre auteur important de cette même collection[69], Lambert

[64] Terry Bisson, *Le Cinquième Élément. Un roman de Terry Bisson, d'après un scénario de Luc Besson et Robert Mark Kamen. Sur une idée originale de Luc Besson*, France Loisirs et Pocket, coll. « Presses pocket », traduit de l'anglais (États-Unis) par Dominique Hass, 1997.
[65] R. Moine, « Cinéma, genres et novellisation dans l'espace éditorial français contemporain », art. cité, p. 92.
[66] Pas moins de huit séries de novellisations de séries d'animation télévisées sont lancées chez « Bibliothèque rose » et « Bibliothèque verte » en trois ans (2003-2006).
[67] P. Grignon, *Le Champ d'existence de la novélisation francophone actuelle*, *op. cit.*, p. 107.
[68] Il publie 9 romans sur les 61 titres que nous avons recensés entre 2002 et 2013.
[69] Deuxième auteur le plus prolifique après Colin chez « Autres mondes », il y publie 7 romans entre 2002 et 2013.

écrit plus tard les deux séries de novellisation pour la jeunesse « *Wakfu* » (2013-2015) et « *Dofus aux trésors de Kerubim* » (2014-2015), chez Bayard Jeunesse, qui prolongent les univers vidéoludiques homonymes développés par Ankama. En regard des novellisations de séries télévisées publiées par Hachette, et dans une moindre mesure par Pocket[70], « Autres mondes » a donc pu constituer un espace d'expérimentation, même restreint, pour la novellisation française de science-fiction pour la jeunesse. En 2003, la novellisation de Bordage pointe donc une ligne de force de notre étude historique : l'association entre intermédialité et jeunesse.

1.2. Des cloisonnements

1.2.1. Écrivains de science-fiction, cinéma et jeu vidéo

Les projets transmédiatiques de Bordage, dont *Atlantis*, en 1998, marque le coup d'envoi, tranchent visiblement avec la faible porosité des espaces médiatiques dans la science-fiction française, entre média littéraire d'une part, et médias audiovisuels et vidéoludiques d'autre part. En 2003 (*Kaena*), excepté Bordage, un seul autre écrivain de science-fiction français a pratiqué l'exercice de la novellisation, mais dans d'autres domaines génériques : entre 1998 et 2003, Pelot écrit trois adaptations de films français relativement bien accueillis par le public, *Hanuman* (1998), *Le Pacte des Loups* (2001), dont on a parlé, et *Brocéliande* (2003), respectivement dans les genres de l'aventure, du thriller fantastique et de l'horreur. Comme on l'a indiqué[71] , Pelot fait son entrée en science-fiction au début des années 1970, à partir d'une identité littéraire plurigénérique (western, fantasy, fantastique, policier), forgée d'abord par l'écriture pour la jeunesse. Bordage, en revanche, vient à l'écriture de science-fiction vingt ans plus tard et s'impose d'abord par plusieurs romans à succès pour le lectorat adulte (*Les Guerriers du silence*, 1993-1995[72] ; *Wang*, 1996-1997[73]), avant d'envisager des projets transmédiatiques et des romans pour la jeunesse, pour lesquels il s'appuie sur cette assise littéraire préalable.

La trajectoire de Bordage s'éclaire doublement de la comparaison avec celle de Pelot, en amont, et avec celle de Damasio, en aval, dont nous parlerons en détail. Après avoir fait

[70] « *Scooby-Doo* » (« Pocket jeunesse », 2003-2013), « *Astro Boy* » (2005) et « *Trollz* » (2006) notamment.
[71] *Supra*, chapitre 2, 2.2.1. « Bilal illustrateur, à la croisée des genres et des publics ».
[72] Pierre Bordage, *« Les Guerriers du silence »*, L'Atalante, coll. « Bibliothèque de l'évasion » : *Les Guerriers du silence*, 1993 ; *Terra Mater*, 1994 ; *La Citadelle Hyponéros*, 1995. Le premier volume de la trilogie se vend à 50 000 exemplaires et reçoit le Grand Prix de l'Imaginaire 1993.
[73] Pierre Bordage, « *Wang* », Atalante, coll. « Bibliothèque de l'évasion » : *Les Portes d'Occident*, 1996 ; *Les Aigles d'Orient*, 1997.

reconnaître une signature littéraire d'auteur de science-fiction en 2004, avec *La Horde du Contrevent*[74], Damasio s'engage dans une carrière d'écrivain « transmédia » (selon ses termes), une dizaine d'années après le passage de Bordage à la novellisation. Il situe sa démarche dans la continuité des incursions transmédiatiques de Bordage et de Bilal, mais souligne leur statut d'exceptions locales :

> Pour l'instant il n'y a pas trop de contact avec le cinéma, à part Pierre Bordage qui a bossé avec Marc Caro et Serge Lehman avec Enki Bilal, mais la connexion littérature SF et cinéma n'a pas encore trop pris en France. Mais je suis assez optimiste, je pense que la SF est bien en place[75].

Bordage apparaît ici comme le seul représentant littéraire, en science-fiction, de la pratique de l'écriture de scénario. Damasio ne mentionne ni Wintrebert ni Pelot, qui se sont livrés à l'exercice pour la télévision à une période antérieure[76], et pas seulement en science-fiction. Cette absence gomme du panorama historique des échanges avérés entre l'écriture de roman et l'écriture de scénario, pour majorer ceux qui concernent le travail des dessinateurs de bande dessinée français au cinéma. Pour rendre compte du caractère quantitativement plus important et culturellement plus visible de ces collaborations-là, Boillat avance les proximités sémiotiques tissées par l'image entre les deux médias (bande dessinée et cinéma) et les affinités impliquées en termes d'effet-monde :

> certains dessinateurs reconnus et « auteurisés » s'appropri[ent] le médium film, comme l'a fait avant eux Enki Bilal – ce dernier ayant exclusivement œuvré dans le genre de la science-fiction, où la « création d'univers » a toujours facilité l'ingérence des professionnels du milieu de la bande dessinée[77].

Bordage, alors, fait encore davantage exception. En amont de la novellisation, son implication sur la réalisation du film *Kaena* constitue la première de trois participations à l'écriture de scénarios de films de science-fiction, entre 2003 et 2007, sur une courte période qui rend très net, à ce moment, son investissement dans la collaboration transmédiatique[78]. Sur *Kaena*, il est d'abord contacté pour servir de « détonateur au scénario » et donner à l'univers fictionnel, déjà en partie élaboré, une impulsion narrative

---

[74] Son premier roman, *La Zone du dehors*, paru en 1999, ne rencontre pas le succès espéré et c'est bien *La Horde* qui sanctionne son accession au statut d'auteur majeur du genre en France. Alain Damasio, *La Zone du dehors*, Cylibris, coll. « Science-fiction », vol. 1 : *Les Clameurs*, vol. 2 : *La Volte*, 1999 ; *La Horde du Contrevent*, La Volte, 2004.

[75] Pierre Nicolas, Julien Oreste, « Entretien avec Alain Damasio (Bonus #12) », *Torso* [en ligne], URL : http://torsorevuedecinema.fr/autour-du-genre/interviews/310-entretien (24/05/2017).

[76] Pour Wintrebert, il s'agit surtout de scénarios de séries télévisées (*Arpad le Tsigane*, 1973-1974 ; *Les Mondes engloutis*, 1987-1989). Plusieurs romans de Pelot ont été adaptés au cinéma et l'écrivain participe à l'écriture des scénarios de plusieurs téléfilms entre 1986 et 2000. Voir « Pierre Pelot à la télévision », *écriVosges* [en ligne], URL : http://www.ecrivosges.com/auteurs/pelotp/tele.php (16/04/2018).

[77] A. Boillat, « Prolégomènes à une réflexion sur les formes et les enjeux d'un dialogue intermédial. Essai sur quelques rencontres entre la bande dessinée et le cinéma », art. cité, p. 25-26.

[78] P. Grignon, *Le Champ d'existence de la novélisation francophone actuelle*, *op. cit.*, p. 191.

permettant de « lancer l'histoire »[79]. Cette collaboration suscite plusieurs désaccords qui l'amènent à quitter le projet. Après la faillite de Chaman Productions (2002), le projet *Kaena* est racheté par Xilam. La participation de Bordage au scénario est finalement évaluée, dans le générique du film, à la création de deux personnages. L'expérience est décevante pour l'écrivain, qui évoque « une lutte d'ego terrible » entre les participants au scénario et l'échec du producteur à encadrer efficacement l'équipe[80]. Plus tard, Bordage est malgré tout contacté par Mango jeunesse pour novelliser le scénario[81]. Sa deuxième expérience avec le cinéma a lieu sur le film *Eden Log*, de Vestiel, en 2007[82], où il dit jouer un rôle de « conseiller » plutôt que de « co-scénariste »[83]. En 2008, il travaille sur le film *Dante 01*, de Caro[84], un thriller surnaturel de *space opera*. L'expérience le laisse, dit-il, « très refroidi[85] » : le cinéma pèche à ses yeux par manque de liberté. Le projet fictionnel doit être remanié sur demande du producteur, pour des raisons de budget, parce que le « potentiel commercial » espéré ne garantit pas la rentabilité du projet : « nous avons dû nous plier à ses exigences, à savoir écrire un huis-clos dans une station spatiale avec un nombre de personnages restreint, et un décor unique quasiment. Même cela ne suffisait pas : nous avions un budget de trois millions d'euros alors qu'un film américain en a huit. » La critique des contraintes économiques, rendant impossible la concurrence financière avec les *blockbusters* américains, rejoint celle de la qualité fictionnelle – et les trois films auxquels participe Bordage ne rencontrent que des succès mitigés ou des échecs patents (pour *Kaena*).

À l'exception de la participation de Lehman au scénario d'*Immortel* de Bilal, en 2004, le parcours de Bordage se distingue donc par rapport à celui des auteurs français associés au renouvellement de l'écriture du genre au milieu des années 1990 (Ayerdhal, Ligny, Wagner, Genefort ou encore Dunyach). Plusieurs hypothèses peuvent être avancées pour en rendre compte. La production de films de science-fiction français est elle-même sans commune mesure avec la production hollywoodienne, comme l'écrit Mather[86]. Pour la

[79] Fabrice Fauconnier, « Interview : Kaena », *NooSFere* [en ligne], mai 2003, URL : http://www.noosfere.org/icarus/articles/article.asp?numarticle=422 (20/09/2015).
[80] P. Grignon, *Le Champ d'existence de la novélisation francophone actuelle*, *op. cit.*, p. 190-191.
[81] Claire Bauchat, « Interview de Pierre Bordage (2003) », *ActuSF* [en ligne], mai 2003, URL : http://www.actusf.com/spip/Interview-de-Pierre-Bordage-2003.html (27/05/2017).
[82] Franck Vestiel, *Eden Log*, France, Impérial Films/Bac Films/Les Trois 8, 2007, 98 min.
[83] Harmonia Amanda, Tsaad Valren, « Interview de Pierre Bordage, écrivain français de science-fiction », *Wikinews* [en ligne], mis en ligne le 13 novembre 2011, URL : https://fr.wikinews.org/wiki/Interview_de_Pierre_Bordage,_écrivain_français_de_science-fiction (29/05/2017).
[84] Marc Caro, *Dante 01*, France, Eskwad, 2008, 82 min.
[85] H. Amanda, T. Valren, « Interview de Pierre Bordage, écrivain français de science-fiction », art. cité.
[86] Ph. Mather, « A Brief Typology of French Science Fiction Film », art. cité, p. 143.

période de 1972 à 2009, l'auteur recense soixante-seize longs métrages du genre[87] (dont neuf d'animation) produits ou co-produits en France. Le critère de constitution du corpus est assez souple : la filmographie rassemble des films revendiquant les codes mega-textuels du genre (ceux de la science-fiction horrifique dans *Eden Log*, ceux du *space-opera* dystopique dans *Dante 01*), des films relevant plutôt d'une « anticipation dans le présent », pour reprendre Klein[88] (la politique-fiction merlienne dans *Le Futur aux trousses* en 1974), et des films intégrant des éléments de science-fiction mais interprétés comme relevant d'autres genres cinématographiques (la comédie pour *La Soupe aux choux*, 1981, la romance pour *Peut-être*, 1999, le fantastique pour *Simple mortel*, 1991). Structurellement, cette faiblesse du cinéma de science-fiction français s'explique par un modèle économique et financier très différent du modèle américain. Comme l'analyse Burin des Roziers en 1998, la production cinématographique française souffre d'un triple handicap par rapport au cinéma américain[89]. Premièrement, comme tous les cinémas européens, le cinéma français ne peut compter que sur son marché national pour rentabiliser ses longs métrages, tandis que les producteurs américains bénéficient de la taille considérable du marché intérieur, en plus de contrôler la majorité des réseaux de distribution sur un marché européen qui n'existerait donc « que pour les productions américaines ». Deuxièmement, le cinéma américain jouit d'une marge d'action financière nettement supérieure à celle de ses concurrents européens. La production cinématographique française est certes relativement bien financée par rapport au reste des pays européens : elle a bénéficié d'un vaste dispositif d'aides à la création et de subventions publiques continûment développé depuis 1945[90]. Mais il n'existe aucun équivalent français aux « superproductions »

[87] On note certains oublis, comme M. Caro, J.-P. Jeunet, *La Cité des enfants perdus*, 1995.

[88] Gérard Klein, « Le temps dans la Fiction. Le Roman de l'avenir et l'anticipation dans le présent », *La Quinzaine Littéraire*, n° 1066, 1er-31 août 2012, p. 12-13

[89] Pour ce développement, voir L. Burin des Roziers, *Du cinéma au multimédia, une brève histoire de l'exception culturelle*, *op. cit.*, p. 28-29.

[90] Les principales mesures des politiques de l'art et de la culture depuis la Seconde Guerre mondiale sont résumées par Martine Chaudron, *L'Exception culturelle, une passion française ? Éléments pour une histoire culturelle comparée*, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 2011, p. 207-210. En 1946-1948, dans le contexte d'anti-américanisme politique d'après-guerre, les accords Blum-Byrnes prévoient des quotas pour la projection de films français sur le territoire national, et limitent celle des films américains. En 1947, la création du Centre National de la Cinématographie (CNC) aboutit, en 1948, à la première loi de subvention de l'industrie cinématographique, sous forme d'aides accordées aux producteurs et aux diffuseurs de films français, grâce à un fonds de soutien approvisionné par une taxe spéciale sur la vente de billets de cinéma. En 1949, cette aide automatique est complétée par la mise en place d'une aide sélective, l'avance sur recettes. Cette régulation du marché, « formule mixte » entre « l'économie libérale et le dirigisme étatique » (p. 207), perdure jusqu'à la fin des années 1970. La refondation de la politique cinématographique en 1981-1983, vers une gestion économique de la culture, sous l'impulsion de Jack Lang, développe un système de prêts spécialisés à la production (Institution pour le Financement du Cinéma et des Industries, 1983) et crée le statut de Sociétés de Financement de l'Industrie Cinématographique et de l'Audiovisuel (SOFICA, 1985). En 1986, une seconde section est ajoutée au compte de soutien à la production de l'audiovisuel français, alimentée par un prélèvement sur les recettes des chaînes de télévision, tandis que la direction européenne « Télévision sans frontières » impose des quotas de diffusion d'œuvres audiovisuelles européennes et françaises sur les chaînes nationales. Le dispositif global est complété par des

américaines dont le plus gros contingent se situe en science-fiction[91]. Troisièmement, les conglomérats économiques nés de la concentration horizontale et verticale de l'industrie cinématographique américaine n'ont pas d'analogues en Europe. L'ensemble de ces facteurs économiques a nourri l'interprétation de la domination américaine comme « impérialisme culturel[92] ».

Culturellement, l'inégalité des rapports économiques entre cinéma français et cinéma américain s'est incarnée à travers un contre-modèle élaboré à rebours de ce que Burin des Roziers appelle « l'effet Hollywood[93] ». Avec l'invention de la « politique des auteurs » par la critique cinéphile, puis par les réalisateurs de la Nouvelle Vague, s'est imposée une « théorie de l'auteur[94] » qui a défini la valeur idéologique, esthétique et économique du cinéma français et européen pendant un quart de siècle, par opposition au repérage par les catégories de « genres » des Majors Companies de Hollywood[95]. Comme Laloux a permis de le montrer pour l'animation, et comme nous le verrons pour la French Touch du multimédia, elle mène la valorisation du réalisateur en artiste et légitime des « films à petit budget, dont la conception et le financement s'éloignent délibérément des usages et des ambitions de "l'usine à rêves" hollywoodienne[96] ». La distinction anti-imagerie de la Nouvelle vague, comme on l'a vu[97], a creusé cette légitimation par l'auteur et fondé un macro-texte divergent, maintenu dans les années 1980, au moment où le *blockbuster* hollywoodien à effets spéciaux s'impose massivement en Europe, sous l'effet de mutations croisées : développement de la VHS et du magnétoscope, dérégulation des paysages audiovisuels européens, apparition des chaînes commerciales, puis des premiers bouquets de la télévision numérique, qui permettent aux chaînes américaines de devenir diffuseurs en Europe. La ligne de partage passe aussi par les usages de l'intermédialité puisque, comme pour Laloux, ce cinéma de science-fiction français d'auteur privilégie dès ses

aides européennes qui se développent à la fin des années 1980 : Fonds Culturel du Conseil de l'Europe Eurimages (1989) et programme MEDIA (Mesures pour Encourager le Développement de l'Industrie Audiovisuelle) (1991).

[91] L. Burin des Roziers, *Du cinéma au multimédia, une brève histoire de l'exception culturelle*, *op. cit.*, p. 30.

[92] En 1985, Bertrand Claude-Jean interroge la pertinence de l'expression et ses présupposés idéologiques, tout en proposant les mêmes facteurs explicatifs à la domination culturelle américaine : « Les États-Unis, grâce à leur langue (implantée dans le monde entier par les Britanniques et généralisée ensuite au sein des élites technocratiques par la nécessité), grâce à leur marché intérieur énorme et intensément compétitif, grâce à l'absence de monopole d'État sur la radio-TV, grâce à l'association rapide du cinéma et de la télévision, grâce enfin à leur talent (une science, en fait : le marketing) pour concevoir des produits de grande consommation – les États-Unis dominent à la fois les médias à vocation internationale et une large part des médias nationaux. » Bertrand Claude-Jean, « L'impérialisme culturel américain un mythe ? », *Esprit*, n° 101, mai 1985, p. 63-76, p. 68.

[93] L. Burin des Roziers, *Du cinéma au multimédia, une brève histoire de l'exception culturelle*, *op. cit.*, p. 32 *sqq.*

[94] *Ibid.*, p. 33.

[95] Jacques Portes, « L'horizon américain », *in* Jean-Pierre Rioux, Jean-François Sirinelli (dir.), *La Culture de masse en France. De la Belle Époque à aujourd'hui*, Hachette Littératures, coll. « Pluriel », 2002, p. 29-71, p. 40.

[96] L. Burin des Roziers, *Du cinéma au multimédia, une brève histoire de l'exception culturelle*, *op. cit.*, p. 34.

[97] *Supra*, chapitre 2, 2.2.2. « Bilal expérimentateur intermédiatique ».

origines l'adaptation légitimée du livre vers le film (ne serait-ce qu'avec le fondateur *Fahrenheit 451* de Truffaut en 1953[98]) à celle du film vers le livre, qui est considérée (et critiquée) comme un marqueur des industries culturelles américaines. Le discours de Bordage, par exemple sur les coupes budgétaires de *Dante 01*, exemplifie une pensée de l'opposition et de la concurrence entre les modèles économiques des cultures nationales. Mais une autre image est envisageable pour penser ces différends culturels idéologisés : celle de la symbiose, inégale, mais fructueuse pour le microcosme macro-textuel du cinéma de science-fiction français, abrité par le macrocosme mega-textuel d'Hollywood. Dans ce contexte, le positionnement de Bordage est assez ambivalent. *Eden Log* et *Dante 01* affichent l'ambition de concurrencer les films américains sur leurs propres terrains d'excellence (en particulier la performance technique et esthétique) plutôt que de défendre une veine filmique française spécifique. Les novellisations *Kaena* et *Atlantis* cherchent, quant à elles, à faire fructifier une stratégie médiatique alors identifiée en France aux franchises américaines, tout en conservant les ressorts de la légitimation d'auteur.

En regard de la rareté des échanges entre cinéma et écrivains français de science-fiction, *Atlantis* cible un territoire encore moins pratiqué par ces derniers : la création vidéoludique, par le biais de la novellisation ou de l'écriture de scénario. Littérature et jeu vidéo de science-fiction affichent à l'inverse des perméabilités nettement plus conséquentes et précoces aux États-Unis. L'imaginaire spatial du genre, lié au patrimoine littéraire, a configuré l'ancrage générique des tout premiers jeux vidéo (du jeu d'ordinateur précurseur, avec *Spacewar* en 1961, au jeu d'arcade, avec *Computer Space* en 1971 et *Space Invaders* en 1978). Surtout, des écrivains de science-fiction reconnus se sont impliqués dans l'adaptation vidéoludique de leurs propres romans, en particulier au moment de l'âge d'or du jeu d'aventure textuel, avec 1984 pour scansion sensible : cette année-là, Bradbury travaille sur *Fahrenheit 451* (Trilium Corp) qui inclut des citations de l'œuvre littéraire, Clarke sur *Rendez-vous with Rama* (Telarium) et Adams sur *The Hitchhiker Guide to the Galaxy* (Infocom), tandis que Crichton écrit une intrigue originale pour le best-seller *Amazon* (Telarium). Pour Portes, les cultures, y compris de masse, se sont en effet structurées autrement en France et aux États-Unis : l'une plutôt autour de l'écrit, l'autre plutôt autour de la représentation vivante et des images[99]. En résultent des rapports

[98] Mais aussi : *Barbarella* de Vadim (1968), adapté de la bande dessinée de Forest, les trois longs métrages de Laloux, le projet d'adaptation de *Dune* par Jodorowsky (1973-1977), *Malevil* de de Chalonge (1981), *Le Prix du danger* de Boisset (1983), le dessin animé *Les Enfants de la pluie* de Leclerc (2003), et plus récemment *Babylon A.D.* de Kassovitz (2008) et *Les Derniers Jours du monde* des frères Larrieu (2009).
[99] J. Portes, « L'horizon américain », art. cité, p. 31.

différents entre le livre, haut placé dans la hiérarchisation culturelle française, et le cinéma et le jeu vidéo, comme le formule Chaudron :

> […] l'histoire de la culture de masse en France, marquée par la prégnance de l'école, du livre et de la presse écrite, comparée à celle des États-Unis, où les contours d'une *popular culture* sont étroitement associés à une industrie de l'*entertainment*, conforte l'hypothèse d'une culture *made in France* sinon élitiste, du moins très hiérarchique[100].

Les collaborations de Bordage avec le cinéma et le jeu restent malgré tout des incursions, des coups d'essai, plus que le signe d'une convergence transmédiatique de fond dans la science-fiction française. Elles s'expliquent principalement par un contexte mondial de systématisation de la novellisation pour les films à gros budgets dans la décennie 1990, qui retrouve le niveau de production des années 1920 et de l'âge d'or du cinéma, comme l'indique Baetens[101]. Cette mutation globale radicalise les antagonismes dans le genre autour de la « *sci-fi* », phénomène culturel de plus en plus visible et commenté, et ligne d'affrontement majeure au moment où paraît *Atlantis*.

1.2.2. La novellisation, avatar livresque de la *sci-fi*

On a vu qu'au tournant des années 1980, les conflits de valeur se durcissent : science-fiction française contre science-fiction américaine, science-fiction politique, engagée, intellectuelle, contre science-fiction divertissante, d'évasion, grand public, science-fiction littéraire enfin contre science-fiction cinématographique[102]. Les novellisations de Bordage articulent un autre moment historique de ces conflits dans le genre : l'identification de la science-fiction commerciale multimédiatique, impulsée par son domaine audiovisuel, comme « *sci-fi* », dont la novellisation incarnerait l'avatar livresque. Intrusion du monstre cinématographique industriel sur les terres légitimes du littéraire, ou signe d'une circulation transmédiatique accrue des fictions, pour le bénéfice du genre : la novellisation, en France, est un catalyseur et un révélateur des représentations collectives de la science-fiction, de leurs clivages médiatiques, et des oppositions entre milieu spécialisé et grand public.

En 1996, au moment où sa création veut redonner à la science-fiction française une grande revue de référence (après l'arrêt de *Fiction* en 1990), *Galaxies* (1re série[103]), sous

[100] M. Chaudron, *L'Exception culturelle, une passion française ?*, *op. cit.*, p. 125.
[101] Jan Baetens, *La Novellisation. Du film au roman. Lectures et analyses d'un genre hybride*, Les Impressions nouvelles, 2008, p. 12.
[102] *Supra*, chapitre 2, 1.2. « Concurrences contre-culturelles : *Métal hurlant* et la science-fiction politique française ».
[103] En 2007, la rédaction est reprise par Pierre Gévrart avec une nouvelle équipe et une nouvelle orientation éditoriale.

l'égide de Nicot, mène l'assaut contre la *sci-fi* en s'attaquant à l'emblématique *Independence Day* :

> Nos lecteurs seraient surpris si nous n'évoquions pas le film *Independence Day*. Soyons positifs : cette série B digne des années cinquante traduit le grand retour de la S.F. au cinéma. Si les majors US se tournent de plus en plus vers le genre, c'est que la science-fiction est de nouveau à la mode. C'est le seul message important qu'il faut retenir d'*I.D.* Le reste relève de l'évidence : effets spéciaux fabuleux, extraterrestres dans le droit fil de *La Chose d'une autre monde* et scénario d'une faiblesse insigne […]. Mais il faut que la S.F. écrite affirme haut et fort son indépendance face au cinéma de S.F. qui – à de très rares exceptions près comme *2001, L'Odyssée de l'espace* ou *Blade Runner* – a toujours cinquante ans de retard sur la S.F. littéraire, même si cela devrait bientôt changer[104].

Bien accueilli par la presse spécialisée[105] et le grand public, vingt ans après le premier *Star Wars* (1997), *Independence Day* fait figure de nouveau repoussoir culturel, redéfini par le prisme de la *sci-fi*, pour poser par distinction l'identité générique légitime à laquelle prétend l'écriture du genre en France. La critique reconduit, à treize ans d'écart, la croisade de Nicot appelant à une « contre-offensive ferme et résolue[106] » contre l'*heroic fantasy*, dans *Fiction*, en 1983 – qui n'est pas sans ironie de la part de l'actuelle directrice artistique du Festival des Imaginales consacré depuis 2002 aux littératures de l'imaginaire. Reconfigurée par l'archétype du film catastrophe (Leder, *Deep Impact* ; Bay, *Armaggedon*, 1998), la *sci-fi* hollywoodienne à grand spectacle est condamnée par Nicot pour son effet de mode, ses stéréotypes, et surtout ses ambitions commerciales, visibles à son *merchandising* affirmé. Se dégage ici une idéologie assez partagée dans la science-fiction française érudite, qu'on a vue aussi avec Blanc : le mépris médiatique envers les productions audiovisuelles populaires amène à réserver la qualité critique et réflexive du genre aux productions écrites, non dérivées. L'attribution de la valeur culturelle s'y adosse aux cultures de classe, par le dénigrement du « populaire ».

De telles dénonciations de la *sci-fi* en France résonnent alors avec le durcissement d'un discours critique virulent chez certains auteurs américains. En 1990, dans un texte intitulé « Science Fiction vs. Sci-Fi », Spinrad définit ainsi la « sci-fi » comme « ce qui va mal dans la SF » (« what's wrong with SF is sci-fi[107] »). En découle, outre le jugement axiologique, une métaphore hyperbolique de la littérature de science-fiction comme « infestée » par les

[104] Stéphane Nicot, « Éditorial », *Galaxies*, n° 3, hiver 1996-1997, p. 4.
[105] Voir par exemple les deux numéros de *S.F.X.* consacré à *Independence Day* (n° 38, septembre 1996 et n° 39, octobre 1996). L'éditorial du n° 38 comporte ainsi : « Il est des films qui sont de vrais rêves pour nous, journalistes spécialisés dans les techniques du cinéma en général, et dans les effets spéciaux en particulier. »
[106] Stéphane Nicot, « Au royaume des aveugles les borgnes sont rois », *Fiction*, n° 339, avril 1983, p. 169-171, p. 169.
[107] Norman Spinrad, *Science Fiction in the Real World*, Southern Illinois University Press, 1990, p. 18.

« vices » de la *sci-fi*[108]. La défense du genre isole son seul « sens littéraire » et « sérieux », à l'exclusion du patrimoine issu des *pulps* et de toute une culture cinématographique qui, selon Spinrad, n'a fait que nuire à l'image du genre[109]. Si le livre de Spinrad où paraît ce texte (*Science Fiction in the Real World*) n'a pas été traduit en français, les thèses qu'il y développe sont diffusées en France par un autre écrivain américain reconnu, Simmons, invité lors de l'édition 1997 du festival des Galaxiales, et dont le discours traduit paraît dans *Galaxies*[110]. Simmons fait un diagnostic inquiet de la lutte entre une *sci-fi* dominante et une science-fiction dominée, rejoignant les inflexions de Nicot : « La *sci-fi* est en train de tuer la science-fiction[111]. » Comme chez Spinrad, la dichotomie stricte entre les deux espèces génériques de la « *sci-fi* » et de la « science-fiction » conduit à la valorisation unilatérale de la seconde et à la condamnation sans appel de la première. Or, le mot *sci-fi*, inventé dans les années 1950 par Ackerman, un éditeur et écrivain important du *fandom* américain, visait à l'origine à célébrer la diversité médiatique et l'unité culturelle du patrimoine populaire du genre (*pulps*, romans, *comic books*, films – de monstres de préférence…). Il n'est qu'ensuite devenu un outil de dénigrement chez les adversaires de la science-fiction audiovisuelle industrielle[112], et indique alors le recoupement des clivages médiatiques, génériques et axiologiques. Au terme de son discours, Simmons conclut : « le monde doit comprendre qu'il existe une différence entre la "*sci-fi*", ce sous-genre stupide et défaitiste, et cette "littérature d'idées" qu'est la fiction spéculative de qualité[113] ». Il fait lui aussi d'*Independence Day* le parangon quasi maléfique de la *sci-fi*, désignée comme rien moins qu'un « genre abâtardi, contrefait, myope, bavant et débile », contre lequel doivent résister les « vrais » écrivains de science-fiction[114]. À ses yeux, des réussites comme *2001 : A Space Odyssey* sont l'exception qui confirment la règle : celle de la dégénérescence globale d'un cinéma de science-fiction identifié comme le cœur actif de l'invasion *sci-fi*. L'attaque contre la faiblesse des scénarios, l'invraisemblance scientifique, les manquements au réalisme, la perte d'intérêt pour l'avenir, nourrissent par l'évaluation esthétique la mise en garde idéologique contre le risque d'une dérive populaire et populiste généralisée. Guidée par des impératifs commerciaux de bas étage, la *sci-fi* conduirait à un

[108] « Much science fiction and fantasy fails literarily because it is infected with the vices, commercial strictures, and pulp conventions of "sci-fi" ». *Ibid*., p. 18.
[109] Parce que c'est une adaptation d'un roman, Spinrad fait de *Fahrenheit 451* à la fois une exception et un tournant dans l'évolution du cinéma de science-fiction vers la qualité. *Ibid.*, p. 78.
[110] Dan Simmons, « Une fenêtre sur l'avenir », *Galaxies*, n° 8, printemps 1998, p. 151-175.
[111] *Ibid.*, p. 157.
[112] La charge de Simmons est très violente à l'égard de l'inventeur du terme, *ibid.*, p. 156 : « Forrest J. Ackerman, un amateur de films affligé d'un âge mental de dix ans ».
[113] *Ibid.*, p. 175.
[114] *Ibid.*, p. 159.

« mépris total […] pour le public » – public qui n'est pas épargné par la verve de Simmons, puisque l'auteur dénonce tout autant les lois du marché que les goûts des consommateurs qui, « flattés » par ces productions-là, contribueraient à l'aliénation des écrivains de science-fiction en les condamnant à écrire des adaptations de films[115]. La novellisation est désignée sans équivoque comme l'incarnation littéraire de la *sci-fi*, conduisant à l'invasion du marché par les « romans franchisés » issus de la science-fiction filmique :

> Non contente de dominer le cinéma et la télévision, la *sci-fi* a entrepris une conquête peut-être irréversible de la science-fiction littéraire. […] Et tous les mois, la liste des meilleures ventes en format poche est presque exclusivement composée de produits dérivés : des romans adaptés de *La Guerre des étoiles* ou de *Star Trek* […], les novelisations *[sic]* des derniers films de *sci-fi* à trente millions de dollars de budget, ou les derniers épisodes de ces interminables séries de *sci-fi* ou de fantasy suffisamment stupides et superficielles pour inspirer des films de *sci-fi*[116].

Accablant d'abord les éditeurs et les producteurs, Simmons enjoint donc ses collègues écrivains à « s'abstenir de favoriser la métastase de la *sci-fi* qui ronge le corps de notre littérature[117] » : la novellisation.

Or, à cet élitisme générique et médiatique que Simmons revendique avec cynisme[118], s'opposent des voix divergentes au même moment. En 1995, dans le premier numéro de la revue *Ozone* tournée vers la diversité plurimédiatique et pluriculturelle du genre, l'écrivain français Lœvenbruck prend l'exemple de *Star Wars* (une fois n'est pas coutume) pour dénoncer une science-fiction française élitiste, réactionnaire, qui aurait fondé ses prétentions artistiques et intellectuelles sur le rejet idéologique du populaire et du commercial :

> Mais malheureusement, à force d'assimiler la SF à de la paralittérature, on a créé un contre-courant extrémiste qui est aussi idiot que ce contre quoi il combat. La SF prend parfois un caractère intello et élitiste qui n'a pas raison d'être […]. Souvent, on remarque que le fandom, mais aussi les auteurs, se mettent à intellectualiser la SF, à la politiser, à tel point qu'elle est parfois devenue illisible. Tout ceci est très *français*… Le snobisme est une attitude propre à notre pays […].
> Et puis ce snobisme a d'autres conséquences : le *Français* […] est persuadé que l'art et l'argent sont incompatibles. La SF rapporte beaucoup d'argent aux USA (Star Wars & Co), ce n'est donc pas de l'art ! Le *Français* a honte de faire du commercial. Il n'aime pas montrer sa fiche de paie. Une littérature qui vise un large public est donc, selon lui, honteuse[119].

[115] *Ibid.*, p. 162 et p. 160.
[116] *Ibid.*, p. 163.
[117] *Ibid.*, p. 171.
[118] « Je sais qu'il est arrogant et élitiste de ma part de proposer que nous autres, écrivains de SF, nous abstenions d'écrire des novelisations de *Star Trek* ou des livres dérivés de *The X-Files*, ou encore des romans franchisés utilisant l'univers créé par un tiers. » (*ibid.*)
[119] Henri Lœvenbruck, « Science-fiction… littérature populaire ? », *Ozone*, n° 1, février-avril 1996, p. 5-6, p. 6.

Face à Simmons, Priest apparaît comme un adversaire audible du discours anti-*sci-fi*, par le prisme européen toutefois (Grande-Bretagne). Son parcours, ses recherches stylistiques et son intérêt pour l'écriture expérimentale blanche montrent une continuité avec la *New Wave*, conjointement à des succès populaires et à une reconnaissance par les institutions du genre (British Science Fiction Award pour *The Inverted World*, 1974 ; World Fantasy Award for best Novel pour *The Prestige*, 1995 ; Grand Prix de l'Imaginaire pour *The Separation*, 2002). Contre les logiques de distinctions exacerbées par Simmons, Priest montre une attitude plus tolérante vis-à-vis de la novellisation, qu'il considère comme un moteur d'émulation intermédiatique et de créativité fictionnelle pour la science-fiction. Il en écrit d'ailleurs trois : deux en 1986 sous pseudonymes, une en 1999, *eXistenZ*, tirée du film de Cronenberg et traduite chez Denoël[120]. Sans nier les limites de l'exercice, Priest infirme le jugement idéologique et réconcilie le livre de commande et la qualité d'écriture :

> To say that writing a novelization is merely a « job » makes it sound as if it's written cynically or carelessly, just for the money. That's certainly not true of novelizations in general, and emphatically not true of this one. You obviously wouldn't do the work unless you were paid, but the money's not that good. Every writer takes pride in his work[121].

Plus récemment, à propos de l'adaptation de son roman *Le Prestige* (1995) au cinéma par Nolan (2006), il raconte les difficultés rencontrées par ses éditeurs pour obtenir les droits afin de rééditer les traductions du livre sous l'affiche du film. Loin de dénigrer une stratégie commerciale, Priest décrit pragmatiquement une synergie gagnante (financièrement) pour les deux médias et enrichissante (fictionnellement) pour le public :

> Le roman se vendait bien depuis longtemps, mais ce n'était pas un best-seller au sens où on l'entend généralement, et l'idée que le film le mette en valeur m'enchantait. […] L'existence d'une édition « cinéma » de mon roman représentait à mes yeux un bonus, un plus financier découlant directement du film. Je me sentais aussi en droit de considérer *Le Prestige* comme un « vrai » roman, pensé avec sérieux, qui avait déjà fait son chemin sans aucune aide. Simplement, si les gens aimaient le film, ils seraient peut-être contents de trouver le livre associé[122].

Priest pense la novellisation non par la concurrence des supports mais par l'interdépendance fructueuse qui en résulte, qu'elle soit impulsée par le livre ou par le film :

> […] lecteur et spectateur ne font souvent qu'un, et cet unique individu a tendance à aller voir le film tiré d'un roman qu'il a lu ou à lire le roman dont il vient de voir l'adaptation à l'écran (tel mon cas par exemple). Il aime savoir s'il y a un livre derrière le film, parce qu'ils ouvrent

[120] Christopher Priest, *eXistenZ™*, Denoël, coll. « Lunes d'encre », traduit de l'anglais par Thomas Bauduret, 1999.
[121] Thomas Van Parys, Lien Jansen, Elisabeth Vanhoutte, « *eXistenZ*, a different novelization ? », *Image & Narrative* [en ligne], n° 9, octobre 2004, URL : http://www.imageandnarrative.be/inarchive/performance/vanparys.htm (06/04/2018).
[122] Christopher Priest, *L'Été de l'infini*, Le Bélial, 2015, p. 411.

> l'un sur l'autre des perspectives intéressantes et que la confrontation des idées, des impressions et des images se révèle fructueuse[123].

S'il reconnaît la différence potentielle de qualité entre une novellisation et un roman original, Priest l'explique par les conditions pratiques du travail du novellisateur plutôt que par des jugements de valeur concernant l'écriture commerciale :

> les producteurs fournissent le plus vite possible aux éditeurs un exemplaire du scénario, un écrivain se dépêche de le « novelliser », et le livre sort aussitôt, à temps pour que sa parution coïncide avec le lancement du film. La plupart des novellisations sont réalisées par des professionnels et, dans certaines limites, c'est de la belle ouvrage, mais elles ne sont jamais aussi satisfaisantes qu'un véritable roman. J'en ai moi-même écrit, et j'ai toujours eu une conscience aiguë de leurs limites[124].

Le vocabulaire maintient une hiérarchie entre livres originaux (« véritable roman ») et livres dérivés mais Priest reconnaît en même temps le savoir-faire littéraire des novellisateurs pour donner de la substance au scénario, très schématique, et en faire un roman. Pour lui, cette écriture sous contrainte n'est ni à mépriser ni à condamner en elle-même.

Par rapport à la cristallisation culturelle en cours de la novellisation en France, et aux débats qu'elle suscite dans le milieu de la science-fiction, la rhétorique de légitimation de Bordage pour *Atlantis* et *Kaena* est visiblement traversée par ces conflits de légitimité, comme on le verra. Elle doit composer avec un paramètre supplémentaire par rapport au contexte dans lequel s'expriment un Simmons et un Priest : le caractère alors globalement inédit de la novellisation *de langue française*. Ce moment de l'intermédialité de la science-fiction française s'éclaire rétrospectivement du contraste avec le travail de Damasio, dix ans plus tard, pour promouvoir l'avènement d'un écrivain transmédia.

1.2.3. Damasio, écrivain transmédia

Après s'être imposé en science-fiction par son écriture romanesque, Damasio s'engage au tournant des années 2010 vers des créations mêlant le livre, l'animation, le jeu vidéo, les créations sonores et les dispositifs en ligne. Il envisage la création science-fictionnelle comme une compétence d'emblée transmédiatique, quand Bordage a au contraire abordé la novellisation en défendant la spécificité médiatique de la littérature du genre, et en revendiquant, pour sources personnelles d'inspiration, les corpus classiques et

[123] *Ibid.*, p. 412.
[124] *Ibid.*, p. 457.

mythologiques[125]. Damasio, quant à lui, se présente comme un écrivain nourri par les jeux de rôle, la bande dessinée et le cinéma[126]. Il se situe dans une tendance générationnelle lourde, aux côtés d'auteurs plus jeunes, mais qui commencent à publier au même moment, comme Colin, Gaborit ou Kloetzer, soutenus par l'éditeur Marsan, co-fondateur des éditions Mnémos au sein de l'éditeur de jeux de rôle Multisim. Les deux premiers romans de Damasio orientent très tôt l'éditeur La Volte vers l'approche transmédia. Cette maison est créée en 2004 par Echenay, sous l'impulsion de Damasio, avec un nom référant à *La Zone du dehors* (1999), pour publier *La Horde du contrevent*, qui s'accompagne du CD de la « bande originale du livre » et d'une bande-annonce diffusée sur le site de l'éditeur[127]. Le succès du roman incite à doter la réédition révisée de *La Zone du dehors* (La Volte, 2007) d'une extension transmédiatique inédite : un DVD comportant des bonus vidéo (court métrage, animations 3D…) destinés à prolonger l'expérience livresque. La Volte a ainsi assis son identité éditoriale sur la création dite « transmédia », considérée comme un créneau porteur pour de jeunes auteurs français (des « *native transmedia*[128] » selon Damasio) dont le cœur de compétence serait l'invention d'univers adaptables à tous types de supports. Au milieu des années 2000 en France, le terme est ici compris dans le même sens que celui que lui donne Jenkins dès 2003 :

> In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best-so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics, and its world might be explored and experienced through game play. Each franchise entry needs to be self-contained enough to enable autonomous consumption[129].

Damasio et La Volte réorientent cette définition fondée sur la complétion transmédiatique des contenus, et forgée pour un biotope culturel spécifique (les univers franchisés), vers une légitimation artistique qui fait du transmédia le moteur d'une avant-garde science-fictionnelle jeune par ses auteurs, moderne par ses innovations, exigeante par sa qualité – comme en témoigne la présentation de l'éditeur sur son site officiel : « Animée par une horde, sans cesse mouvante, d'amis et de passionnés – "les voltés" – La Volte crée des objets-livres originaux, mêle les expériences émotionnelles grâce à l'association

[125] Fasciné par les textes mythologiques, Bordage suit un cursus de Lettres modernes à l'université de Nantes, où il découvre les auteurs de la science-fiction américaine de l'âge d'or (Bradbury, Herbert, Simak) et participe à un atelier d'écriture en 1975.
[126] P. Nicolas, J. Oreste, « Entretien avec Alain Damasio (Bonus #12) », art. cité.
[127] Site qui n'est plus accessible aujourd'hui.
[128] P. Nicolas, J. Oreste, « Entretien avec Alain Damasio (Bonus #12) », art. cité.
[129] H. Jenkins, « Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling », art. cité.

d'ouvrages et de musiques, avec, toujours, une approche d'artisans[130]. » Cette artification transmédia récupère en partie l'héritage littéraire de Limite. Publiant aussi de la littérature blanche, La Volte se veut, selon Damasio, une « forme d'école littéraire informelle ». Echenay fait explicitement référence à Berthelot : « Dans son bouquin *Bibliothèque de l'Entre-mondes*, Francis Berthelot théorise un genre littéraire appelé Slipstream aux États-Unis et qu'il traduit par Transfiction. Cela nous représente un peu. La Transfiction, c'est la transgression dans les idées et dans les lois du récit[131] ». En 2006, le collectif *Aux limites du son* rassemble d'ailleurs sept anciens membres de Limite ; les textes sont accompagnés d'un CD-ROM musical présenté comme une « anthologie sonore[132] » expérimentale. Se voulant le chantre d'une science-fiction française de gauche, Damasio croise de plus le geste transmédia et le geste politique, visant la dénonciation de tous les systèmes d'oppression et de propagande – et la Volte en récupère un imaginaire libertaire, anti-capitaliste et artisanal, associé à l'expérimentation médiatique, dans le propos d'Echenay : « C'est une zone de liberté, de l'artisanal au bon sens du terme[133]. » En même temps que Bilal réussit la conversion de son intermédialité d'auteur en consécration muséale dans l'art contemporain (chapitre 2), le transmédia défendu par Damasio vise aussi l'artification des pratiques et l'investissement des marges légitimes (éditoriales, esthétiques, politiques) : il rompt en tous cas avec l'intermédialité industrielle du moment multimédia et *sci-fi* du genre auquel Bordage se frotte, dix ans plus tôt, avec *Atlantis* et *Kaena*.

En témoigne sa conception de l'écrivain comme créateur transmédia. Elle s'élabore d'abord avec les déclinaisons médiatiques *a posteriori* de *La Horde*, pour un « transmédia d'après coup[134] » qui multiplie les effets d'annonce dès 2001 autour du projet *Windwalkers*, l'adaptation du livre en film d'animation 3D par Forge Animation[135], et ajoute ensuite un jeu vidéo et un cycle de bande dessinée[136]. Plus récent, le projet de jeu vidéo *Remember Me*, en 2009, affiche des ambitions d'emblée transmédias : Damasio rassemble sept scénaristes pendant six mois pour élaborer une bible d'univers d'un millier de pages qui

[130] Présentation de l'éditeur sur son site, « À propos », *La Volte* [en ligne], URL : https://lavolte.net/a-propos/ (22/07/2017).
[131] Camille Larbey, « La Volte. La littérature comme une science-fiction », *Gonzaï* [en ligne], mis en ligne le 11 septembre 2016, URL : https://gonzai.com/la-volte-la-litterature-comme-une-science-fiction/ (21/08/2018).
[132] « Aux limites du son. Ouvrage collectif », *La Volte* [en ligne], URL : https://lavolte.net/livres/aux-limites-du-son/ (21/08/2018).
[133] Frédérique Roussel, « La Volte fait face », *Libération* [en ligne], mis en ligne le 17 décembre 2014, URL : http://next.liberation.fr/livres/2014/12/17/la-volte-fait-face_1165669 (09/04/2018).
[134] P. Nicolas, J. Oreste, « Entretien avec Alain Damasio (Bonus #12) », art. cité.
[135] Voir par exemple Gillossen, « Windwalkers : la Horde du Contrevent adaptée ! », *Elbakin* [en ligne], mis en ligne le 3 juin 2011, URL : http://www.elbakin.net/fantasy/news/14588-Windwalkers-:-la-Horde-du-Contrevent-adaptee (09/04/2018).
[136] Seul ce dernier a commencé à paraître à ce jour : Éric Henninot, *La Horde du contrevent*, vol. 1 : *Le Cosmos est mon campement*, Delcourt, 2017.

détaille les divers aspects de la xéno-encyclopédie du monde de fiction. C'est la base du jeu vidéo ensuite développé par Dontnod Entertainment (co-fondé par Damasio[137]), qui doit prendre place au sein d'une architecture plus vaste :

> au moment où j'ai écrit le jeu vidéo *Remember Me*, je suis parti d'un concept de départ et dans le même mouvement on a travaillé la bible narrative en me disant qu'elle pourrait servir à différents médiums. On avait un pitch pour une BD, une série TV, un film... On créait un univers général, qui puisse se plier à différentes œuvres[138].

Ces déclarations d'intention sont infirmées par les faits : seul paraît finalement le jeu vidéo. Néanmoins, le projet collectif *Fusion*, en 2015, reprend l'idée-phare de *Remember Me* (la numérisation de la mémoire) en imaginant que les souvenirs, stockés dans les molécules d'eau, font l'objet de transactions commerciales. Dans le discours de Damasio, la rhétorique de légitimation vise la capacité de l'auteur à concevoir un « pur univers transmédia » et donc sa maîtrise des langages médiatiques :

> On va développer une série centrée autour d'un barman spécialiste en cocktails mémoriels, dans lesquels il mélange de l'alcool et différents sentiments. J'ai écrit quarante pages de scénario, on réfléchit à une BD, à des nouvelles, à un roman... Ce qui est intéressant c'est de dégager quel type d'idée est plus adaptée à tel ou tel médium [...]. Et donc on se retrouve avec de la matière […]... Cette matière conviendrait bien à une série TV. Pour le film, on partirait sur autre chose... Le transmédia est intéressant si tu as conscience de ce qui s'adapte à quoi, quelle est la valeur ajoutée du média. Il faut donc connaître les différents médiums[139].

La défense du transmédia s'affine alors : du côté de Damasio, par l'argument de la qualité fictionnelle (le transmédia comme effet de monde riche, inventif, immersif) ; du côté des producteurs, par l'atout de la promotion commerciale (le transmédia comme multi-support à la mode)[140] – ce qui amène à faire du monde, et non de son texte, la véritable création de l'écrivain : « *Fusion*, un nouvel univers et un nouveau roman pour Alain Damasio » (*ActuSF*, 2015). Autre auteur emblématique de La Volte[141], Beauverger construit le même discours, mais par une trajectoire médiatique en miroir de celle de Damasio. Il débute comme scénariste professionnel de jeux vidéo chez Ubisoft et Blizzard à partir de 1996, vient à l'écriture romanesque dix ans plus avec *Chromozone* (La Volte, 2005)[142] et remporte le Grand Prix de l'Imaginaire pour *Le Déchronologue* (2009). Il écrit

[137] Dontnod Entertainment, *Remember Me*, France, Capcom, Windows/PlayStation 3/Xbox 360, 2013.
[138] P. Nicolas, J. Oreste, « Entretien avec Alain Damasio (Bonus #12) », art. cité.
[139] *Ibid.*
[140] Par exemple ces propos de Cédric Biscay, Président et CEO de Shibuya Productions : « Nous sommes très enthousiastes car Fusion répond parfaitement à l'un de nos principaux objectifs, déployer un univers ambitieux sur différents médias dont chacun va nourrir, par son histoire et son format propre, la profondeur globale de l'œuvre. » Voir « Fusion, un nouvel univers et un nouveau roman pour Alain Damasio », *ActuSF* [en ligne], mis en ligne le 22 mai 2015, URL : http://actusf.com/spip/breve-16653.html (29/05/2017).
[141] F. Roussel, « La Volte fait face », art. cité.
[142] Stéphane Beauverger, *Chromozone*, La Volte, 2005.

aussi des scénarios de bande dessinée[143] et collabore avec Damasio sur le projet *Remember Me*. Pour lui, l'écrivain doit être un « faiseur d'univers[144] » capable de travailler d'emblée au-delà des frontières médiatiques (*trans*-média) – ce qui lui garantirait un avantage économique considérable :

> Les auteurs aspirants n'y pensent pas forcément de prime abord mais un scénariste peut également exercer sa plume pour la radio, la bande-dessinée ou le jeu vidéo. À l'heure des œuvres transmédia, il est d'ailleurs judicieux de se former à divers types d'écriture[145].

Beauverger éclaire ainsi pour le contexte français la « relation renforcée entre l'univers du numérique et les spécialistes de la fiction » envisagée par Bazin[146]. En contrepoint de l'écrivain monomédiatique, ou impliqué dans des transferts restreints et binaires (comme l'adaptation), le nouvel expert fictionnel transmédia que veut être Damasio n'exclut pas le geste littéraire mais lui donne un autre sens médiatique. Instaurée en principe de l'invention de monde, mais décorrélée de la nécessaire publication éditoriale, l'écriture de science-fiction s'oriente alors vers d'autres productions textuelles (bible d'univers, scénario de film et de jeu vidéo). En résulte une consolidation de la figure d'auteur par la mise en valeur d'un *art du monde*, compétence fictionnelle qui reste attribuée à celui qui manipule la matière des mots. Cette conception du transmédia reconduit alors le jeu de la distinction sur le terrain de prédilection de la transmédialité industrielle des franchises, à l'heure de la pleine puissance du numérique (jeu vidéo, film d'animation, sites Internet). Elle éclaire *a contrario* la terminaison littéraire que Bordage pose à notre enquête sur l'intermédialité, alors que s'engage le moment multimédia de de la science-fiction française.

1.3. Retour au récit, retour à l'espace

Le renouveau de la science-fiction littéraire française, au milieu des années 1990, forme un *topos* critique des discours faniques et érudits qu'attestent les premiers éditoriaux de *Galaxies* :

> Cette SF [la SF francophone] est aujourd'hui, sur le plan de l'écriture, une des meilleures du monde. Depuis quelques années, une nouvelle génération lui apporte ce qui lui manquait

[143] Stéphane Beauverger, Marc Jailloux, *Necrolympia*, Panini, 2005 ; Stéphane Beauverger, Benjo, *Quartier M*, Dupuis, coll. « Empreinte(s) », 2 volumes, 2007 et 2008.
[144] Terme de Beauverger à propos de Damasio sur *Remember Me*. Voir Bounthavy Suvilay, « Interview de Stéphane Beauverger, scénariste de *Remember Me* », *Bounthavy* [en ligne], site personnel, mis en ligne le 27 juin 2013, URL : http://bounthavy.com/wordpress/interview-de-stephane-beauverger-scenariste-de-remember-me/ (24/05/2017).
[145] Nathalie Lenoir, « Interview de Stéphane Beauverger, scénariste de jeux vidéo », *Scénario-Buzz* [en ligne], mis en ligne le 15 novembre 2012, URL : http://www.scenario-buzz.com/2012/11/15/interview-de-stephane-beauverger-scenariste-de-jeux-video/ (24/05/2017).
[146] Laurent Bazin, « Raconter ou jouer ? Scénario et personnage dans le jeu vidéo », *Lecture jeune*, n° 149 : « Les jeux vidéo », mars 2014, p. 14-17, p. 15.

> encore trop souvent : l'ampleur imaginaire. […] Les auteurs francophones des années quatre-vingt-dix s'intéressent à l'informatique, à l'espace, à la génétique. Ils ont acquis un sens du récit digne de leurs confrères anglo-saxons. […] le genre, nous le pressentons, est en passe de vivre un nouvel âge d'or[147]. [1er numéro]

> Cette rentrée littéraire nous confirme dans notre conviction : il y avait longtemps que la SF en France n'avait pas connu une telle avalanche d'événements littéraires et d'initiatives novatrices. […] Cette véritable renaissance de la SF française […] n'en est encore qu'à ses débuts[148]. [2e numéro]

Une nouvelle génération d'auteurs français est célébrée (et prophétiquement annoncée), qui afficherait son égale valeur aux auteurs anglo-saxons et marquerait un tournant narratif dans l'imaginaire du genre :

> On le murmure, on le dit, on le proclame : la SF est en passe de connaître en France une nouvelle renaissance. Les collections et les revues se multiplient. Les écrivains francophones séduisent de plus en plus de lecteurs, de nouveaux talents se révèlent – en témoigne *Escales sur l'horizon*, l'anthologie de Serge Lehman, qui reprend brillamment le flambeau d'Ayerdhal et de ses *Genèses*[149].

« Ceux dont on parle le plus[150] », pour reprendre la presse généraliste, ce sont alors Ayerdhal et Lehman, élevés au rang de figures tutélaires de ce renouveau. Le premier en apparaît comme le chef de file avec l'anthologie *Genèses* (J'ai Lu, 1996), où il rassemble les signatures de Vonarburg, Ligny, Dunyach, Bordage ou encore Lehman. L'ouvrage est accueilli comme un signe incontestable : « Cette antho fait déjà date. Parce que c'est la première d'auteurs français depuis une dizaine d'années, sans doute. Parce qu'elle est de grande qualité surtout[151]. » Les publicités insérées dans *Bifrost* promettent rien moins que « les étoiles de la jeune SF française[152] ». Le second, Lehman, en est désigné comme le théoricien, avec l'anthologie *Escales sur l'horizon*[153] (Fleuve noir, 1998), où figurent Denis, Genefort, Wagner, Ayerdhal et Day. En 1997, le festival des Galaxiales montre une réflexion historiographique en cours avec la table ronde « SF, le renouveau français ?[154] » – ce qui conduit à repérer dans cette manifestation elle-même la preuve de la renaissance (le « grand "space opera" du renouveau[155] », dans *Le Soir*) qu'il s'agit de décrire. En 1998, *Bifrost* le confirme avec emphase et non sans ironie : « Mes frères, mes sœurs, la Science-

[147] Stéphane Nicot, « Éditorial », *Galaxies*, n° 1, été 1996, p. 1-2.
[148] Stéphane Nicot, « Éditorial », *Galaxies*, n° 2, automne 1996, p. 1.
[149] Stéphane Nicot, « Éditorial », *Galaxies*, n° 8, printemps 1998, p. 3.
[150] Jean-Claude Vantroyen, « La SF française dans les étoiles aux Galaxiales », *Le Soir* [en ligne], mis en ligne le 9 avril 1997, URL : http://www.lesoir.be/archive/recup/la-sf-francaise-dans-les-etoiles-aux-galaxiales_t-19970409-Z0DK01.html (09/04/2018).
[151] *Ibid.* Voir aussi dans S. Nicot, « Éditorial », *Galaxies*, n° 2, art. cité : « la première anthologie francophone professionnelle depuis dix ans […] qui témoigne de la vitalité retrouvée de la SF en France ».
[152] *Bifrost*, n° 7, janvier 1998, quatrième de couverture.
[153] Serge Lehman (dir.), *Escales sur l'horizon. Seize récits de science-fiction*, Fleuve noir, 1998.
[154] Avec entre autres Ayerdhal, Dunyach, Klein, Lehman et Wagner.
[155] J.-C. Vantroyen, « La SF française dans les étoiles aux Galaxiales », art. cité.

Fiction arrive, elle est là, accrochez-vous ! Car un vent de folie, ni plus, ni moins, s'est abattu sur un genre que beaucoup affirmaient, en France, sinon mort pour le moins moribond[156]. »

La nouveauté unanimement repérée, c'est celle d'un *retour du* et *au récit* qui ferait rupture avec les orientations politiques et formelles passées des deux décennies précédentes. Nicot célèbre le retour des « véritables raconteurs d'histoires[157] », quand Baudou affirme plus radicalement que « la SF française est enfin sortie de la léthargie où l'avaient plongée trop longtemps les échecs publics consécutifs de la pesante vague soixante-huitarde et de l'évanescente vaguelette formaliste qui, en réaction, lui succéda[158] » – comprenez : la science-fiction politique (trop) militante de la NSFFP et l'expérience (trop) littéraire de Limite. La continuité est ailleurs affirmée, mais confirme l'idée que la science-fiction française ferait peau neuve narrative : « Et s'il est vrai que les jeunes sont de fameux raconteurs d'histoires, ils n'ont oublié aucune des deux leçons de leurs aînés[159]. » Or, cette construction du discours critique s'appuie assez peu sur le nom de Bordage, absent de ces éditos et des sommaires de *Galaxies*, alors même que sa trilogie *Les Guerriers du silence* (1993-1995) constitue, pour cette décennie, le plus gros succès de librairie de la science-fiction française[160]. La chose est d'autant plus étonnante que Bordage s'est construit, dès le début de sa carrière, l'image d'un écrivain conteur, reconnu pour la qualité de ses récits par un large public. Ses romans sont aussi souvent interprétés comme un renouveau français du *space opera*, partie prenante du « retour à l'espace » de la nouvelle génération.

Qu'il s'agisse des témoignages de l'auteur ou des propos des éditeurs, le paratexte bordagien construit une position ambivalente dans le genre. D'un côté, il fait de l'écrivain l'une de ces signatures qui redorent l'écriture du genre et lui redonnent son pouvoir de séduction, comme l'affirme Rivalland à l'Atalante – maison devenue, grâce au succès des *Guerriers du silence*, un des éditeurs majeurs du genre en France :

> depuis quelques années, les auteurs français jouent un rôle important dans la science-fiction contemporaine […]. Ceux sont de bons conteurs, des gens qui savent raconter des histoires. Pierre Bordage en fait partie, tout comme Jean-Marc Ligny ou bien encore Roland C. Wagner, Serge Lehman et quelques autres. […] les amateurs ont pu retrouver une veine qui un moment

[156] Père Girard, « Éditorial », *Bifrost*, n° 7, janvier 1998, p. 2.
[157] S. Nicot, « Éditorial », *Galaxies*, n° 2, art. cité, p. 1.
[158] Jacques Baudou, « Ayerdhal ou le jongleur de mondes », *Galaxies*, n° 2, automne 1996, p. 109-116, p. 109-110.
[159] J.-C. Vantroyen, « La SF française dans les étoiles aux Galaxiales », art. cité.
[160] Cette trilogie est un succès public inattendu, avec 50 000 exemplaires vendus, et un succès critique indéniable (Grand Prix de l'Imaginaire et prix Julia-Verlanger en 1994 pour le premier volume).

> a semblé tarir et, avec un engouement patent, renouer avec le genre qui devient plus abordable[161]...

D'un autre côté, Bordage revendique un positionnement « relativement marginal » : il présente son parcours littéraire comme assez différent de celui des autres écrivains français, atypique car moins intégré aux sociabilités, aux circuits de diffusion et à la culture érudite du genre. Cet argumentaire lui permet revendiquer une certaine indépendance vis-à-vis du milieu spécialisé, qu'il convertit en signe de son originalité :

> Je suis arrivé dans le milieu de la science-fiction de façon plutôt inattendue puisque lors de la parution de mon premier livre, on a souvent parlé d'O.V.N.I. […] les auteurs français n'avaient pas l'habitude, à cette époque, de publier des livres au-delà des cent quatre-vingt-six pages réglementaires du Fleuve Noir. L'Atalante […] m'a permis de faire paraître *Les Guerriers du Silence*, ce gros roman de sept cents pages alors que je n'étais absolument pas connu dans le milieu. De leur côté, la plupart des auteurs français se sont beaucoup fabriqués par le biais de l'écriture de nouvelles. Les fandoms […] ouvraient leurs pages aux nouvelles des auteurs, ce qui a permis à beaucoup d'entre eux de se faire connaître. Ce fut le cas par exemple pour Roland C. Wagner et Serge Lehman. Dans la mesure où je n'ai pas emprunté le même chemin, tous ces auteurs m'ont vu débarquer un peu comme un Martien, un extraterrestre[162].

Bordage décrypte (c'est-à-dire produit) sa posture dans le champ par contraste systématique avec ce qu'il envisage comme la trajectoire classique de l'écrivain français de science-fiction : il n'est pas issu du fandom, mais a mûri seul son projet d'écriture ; il n'est pas venu à l'écriture par la publication de nouvelles en fanzines, en revues ou anthologies, mais s'est imposé avec une trilogie littéraire d'ampleur conséquente ; il s'est fait publier chez un éditeur nouveau et non dans les circuits de diffusion bien rodés du Fleuve Noir, etc. La mise en récit autobiographique identifie la marque d'une singularité originelle qui rend possible l'explication téléologique des expériences transmédiatiques à venir, et notamment des novellisations : celles-ci seraient la conséquence logique de cette existence culturelle atypique dans le genre.

Cette dernière relève aussi, pour Bordage, d'un dépassement des frontières du lectorat traditionnel de science-fiction. L'écrivain connaît effectivement un grand succès public et considère que ce statut d'*outsider* a fait de lui un ambassadeur du genre auprès de ses novices : « je pense que je suis sorti du cadre strict des lecteurs de science-fiction », dit-il en 2013. Ouvrir la science-fiction à d'autres publics et d'autres sensibilités génériques, lutter contre les « préjugés » qui affectent le genre, surtout sur son versant littéraire : Bordage réaffirme récemment son désir de « poser des passerelles pour tous les lecteurs »,

[161] Rivalland dans Patricia Mevel, « Rencontre avec Pierre Bordage », *Mauvais genres Rade de Brest* [en ligne], publié dans le comité de lecture n° 12 du réseau brestois des bibliothèques municipales, juin 1999, URL : http://www.mgrb.org/animations.php?anim=2000/cl-bordage (30/05/2017).
[162] Bordage *in ibid.*

se situant à la croisée des publics[163]. D'ailleurs, en 2001 (*L'Évangile du serpent*), Bordage quitte l'Atalante, spécialisée en science-fiction, pour rejoindre Au Diable Vauvert, une toute jeune maison d'édition fondée l'année précédente par Mazauric (auparavant son éditrice chez J'ai Lu) pour rompre avec le hiatus entre science-fiction, littératures de l'imaginaire et littérature générale. La polyvalence générique de Bordage s'est renforcée depuis comme *topos* critique, relayé aussi bien par le fandom[164] que par les éditeurs. Rivalland repère une dynamique précoce, prolongée depuis l'Atalante jusque chez J'ai Lu et Au Diable Vauvert : « Avec Pierre Bordage, le lectorat n'a plus de limite ![165] ». Se construit ici l'idée d'un « capital Bordage » qui aurait été très rentable pour les éditeurs, grâce à une science-fiction thématiquement plus accessible, moins ancrée dans les référents spécialisés du genre, ou qui, lorsqu'elle les manipule (comme pour le *space opera*), les mêle à des préoccupations personnelles moins déterminées par la subculture. Affrontements des spiritualités, inspiration mythologique, quête identitaire, questionnements philosophiques : ces orientations romanesques offriraient « matière pour tout un chacun[166] », par contraste avec la vraisemblance scientifique ou technologique dont Bordage fait le cœur de métier des auteurs de science-fiction. Se dessine l'opposition entre une science-fiction française spécialisée, qui peinerait malgré son renouveau à sortir de son ghetto, et l'écriture bordagienne qui, tout en s'ancrant dans une identité « science-fiction », parviendrait dépasser les limites par une sensibilité plus universelle.

Or ces représentations expliquent que Bordage soit apparu, en 1998, comme une signature fiable pour engager des croisements entre littérature et multimédia. Mizio, dans *Libération*, le suggère à propos de la genèse d'*Atlantis*, planifiée par Cryo Interactive et J'ai Lu :

> J'ai lu [...] amorce un tournant dans sa politique éditoriale. Marion Mazauric, directrice de collection chez J'ai lu, et Philippe Ulrich, directeur artistique de Cryo, se sont compris. En s'appuyant sur la démocratisation des jeux vidéo, l'éditeur poche filiale de Flammarion veut permettre aux auteurs français comme Pierre Bordage de se faire connaître outre-Atlantique[167].

[163] Entretien avec l'auteur à Boy, 9 avril 2013 consultable dans « Pierre Bordage », *YouTube* [en ligne], mis en ligne par BDP85emedia, le 13 novembre 2013, URL : https://www.youtube.com/watch?v=lcvxg122ENQ (26/04/2018).
[164] Comme en témoigne sa présentation sur le site des *Imaginales* : « [Bordage] est l'un des rares auteurs d'imaginaire français de sa génération à s'être acquis un véritable lectorat personnel, très au-delà des amateurs de littératures de genre ». « Pierre Bordage », *Imaginales* [En ligne], URL : https://www.imaginales.fr/invites/bordage-pierre/ (29/05/2017).
[165] P. Mevel, « Rencontre avec Pierre Bordage », art. cité.
[166] Rivalland *in ibid.*
[167] F. Mizio, « La société des multiloisirs », art. cité.

Bordage confirme l'initiative de Mazauric, « toujours à l'affut des nouveautés et bonnes idées[168] », dans cette expérience de novellisation qui est reçue, à l'époque, dans la continuité des premiers « flirts » de J'ai Lu avec le multimédia – pour reprendre Guiot[169]. Après *Myst. Le livre d'Atrus* (20 000 exemplaires vendus entre mars 1996 et avril 1998) et sa suite *Livre de Ti'ana* (1997) (10 2000 exemplaires en 1998), après *La Troisième Force* (adaptation en 1994 du jeu d'aventure *Gadget* édité par Cryo), *Atlantis* prolonge l'exploitation d'un filon multimédia rentable – mais pour un auteur français. L'entreprise est inédite : « il n'y avait pas de prévision puisque c'était la première fois qu'on faisait un truc pareil[170] », témoigne Bordage. Il s'agit de miser sur un best-seller vidéoludique international pour faire fructifier en France et à l'étranger la figure de grand conteur dont jouit alors Bordage – et, par extension, diffuser l'écriture de science-fiction française sur le marché américain, particulièrement imperméable aux productions importées autres que britanniques[171]. *Atlantis* est d'ailleurs le premier roman de Bordage à être traduit en anglais et diffusé à l'étranger. La version électronique, parue sur le site 00h00.com et mentionnée en quatrième de couverture du livre papier, propose le livre dans les deux langues. C'est ici le jeu vidéo, secteur dynamique des productions françaises, qui doit promouvoir la novellisation, par inversion des stratégies transmédiatiques habituelles.

Sous l'influence de Mazauric, *Atlantis* inaugure d'autres projets destinés à faire fructifier la signature Bordage pour expérimenter d'autres convergences entre le livre et les « nouveaux médias », et notamment la publication littéraire conçue pour les supports dématérialisés en ligne. En 2010, Au Diable Vauvert réédite sous forme de feuilleton numérique *Les Derniers Hommes*, initialement paru en roman-feuilleton papier inédit (6 épisodes mensuels, J'ai Lu, « Librio »). Les épisodes numériques (dont le premier est gratuit) paraissent au format .epub ou .pdf chaque semaine sur les sites de téléchargement légaux. La formule réussit : trois ans plus tard, *Les Derniers Hommes* reste le livre numérique le plus vendu de Au Diable Vauvert[172]. En 2013, l'éditeur renouvelle l'expérience et fait valoir un défi supplémentaire : d'emblée écrit pour la publication en ligne, le roman-feuilleton *Chronique des ombres* contraint Bordage à un rythme de

[168] Citation tirée d'un entretien réalisé par Prisca Grignon avec Pierre Bordage, au domicile de l'auteur, en juin 2007, aimablement porté à ma connaissance. Désormais : P. Grignon, entretien non publié.
[169] Denis Guiot, critique d'*Atlantis. Les fils du rayon d'or*, rubrique « Lectures », *Galaxies*, n° 9, été 1998, p. 182. Consultable sur *NooSFere* [en ligne], URL : https://www.noosfere.org/icarus/livres/niourf.asp?numlivre=-847175424 (23/09/2018).
[170] P. Grignon, entretien non publié, art. cité.
[171] L. Burin des Roziers, *Du cinéma au multimédia, une brève histoire de l'exception culturelle*, *op. cit.*, p. 24.
[172] Voir « Chroniques des Ombres de Bordage : le feuilleton numérique bientôt diffusé », *L'Express* [en ligne], mis en ligne le 21 juin 2013, URL : http://www.lexpress.fr/culture/livre/chroniques-des-ombres-de-bordage-le-feuilleton-numerique-bientot-diffuse_1259437.html (29/05/2017).

production régulier et serré. De juin à septembre 2013, trois épisodes sont diffusés chaque semaine en ligne[173] et aboutissent à une double intégrale, numérique et papier[174]. Les enjeux commerciaux (gagner un nouveau public et le fidéliser) vont de pair avec la valorisation d'un projet médiatique innovant : Ecken, dans *Bifrost* (2014) parle d'un « challenge » dont l'écrivain se sort « brillamment »[175]. Cette expérience fait en réalité suite à une double innovation médiatique, éditée par Mp3 Minutes, en 2008 : à l'origine, *Chroniques des ombres* est à la fois un feuilleton audio en ligne, sur le principe des séries mp3[176], et une « BD filmée[177] », composée d'une série de vidéos[178] avec montage d'images fixes dessinées (le dessinateur change à chaque épisode), une bande-son et une *voice-over* narrative jouée par différents acteurs. Le projet suit de près l'expérience menée par Les Humanoïdes associés avec *Megalex*, de Jodorowsky et Beltran, en 2008 aussi : composée de trois épisodes téléchargeables, cette adaptation vidéo associe les cases de l'album papier filmées, sans les phylactères, et une bande-son qui confie le récit à un narrateur verbal[179]. Il s'agit alors d'investir les nouvelles formes de consommation fictionnelle associées entre autres aux plateformes portables comme les smartphones – la gamme iPhone est créée par Apple en 2007. Bordage est une figure importante de l'invention de ces nouveaux objets hybrides dans la science-fiction française, sous l'impulsion de Au Diable Vauvert.

Ses projets nous mènent au-delà de notre période d'étude mais montrent que l'expérience d'*Atlantis* doit être ressaisie à travers la mise à profit intermédiatique ultérieure de la figure de l'auteur. Marquée du sceau de la *sci-fi*, pas encore installée dans le paysage culturel français, la novellisation pose alors des défis de légitimité sensibles dont témoigne la ligne de défense de Bordage, centrée sur la valeur du littéraire et le rejet des connotations industrielles. Si novellisation il y a, elle n'est acceptable et légitime pour Bordage qu'à certaines conditions.

[173] Les deux premiers des trente-six épisodes étaient gratuits, les autres payants.
[174] Pierre Bordage, *Chronique des ombres*, Au Diable Vauvert, 2013.
[175] Claude Ecken, « Chroniques des ombres », *Bifrost*, n° 73, janvier 2014, p. 105.
[176] Rendues célèbres en France par la saga mp3 de John Lang, *Le Donjon de Naheulbeuk*, diffusée à partir de 2001, qui campe un univers d'*heroic fantasy* inspiré du jeu de rôle.
[177] C. Ecken, « Chroniques des ombres », art. cité., p. 105.
[178] La première saison comporte vingt-trois épisodes de douze minutes chacun, proposés au téléchargement chaque semaine sur les plateformes légales.
[179] Aub, « Notre avis sur l'album *L'anomalie (Vidéo BD)* », *Sceneario.com* [en ligne], mis en ligne le 16 mars 2008, URL : http://www.sceneario.com/bande-dessinee/megalex/l-anomalie-video-bd/9283.html (25/04/2018).

2. La novellisation comme distinction

Matériellement, les livres *Atlantis* et *Kaena* manifestent leur statut de fictions dérivées par les signaux péritextuels dont on a parlé : illustration et typographie tirées du jeu ou du film, sérialisation du titre original, mentions de crédits, déclinaison médiatique signalée dans le résumé de quatrième de couverture... Aucun des deux romans, toutefois, ne comporte la mention « novellisation » et le nom de Bordage figure sans ambiguïté comme seul nom d'auteur en couverture. La poétique matérielle suggère en réalité un léger tiraillement entre l'affichage transmédiatique (surtout visuel) et l'affichage auctorial, porteur d'une tentative d'autonomie littéraire. Sur la quatrième de couverture d'*Atlantis*, la référence au jeu vidéo de Cryo n'apparaît qu'à la toute fin, après le condensé biographique consacré à Bordage (« un romancier exceptionnel ») et le résumé diégétique qui se clôt par un éloge du grand conteur des temps modernes : « Pierre Bordage, prêtant à l'univers du jeu son sens de l'épique et la beauté de ses visions, nous livre ici un grand roman d'aventures[180] ». Toute la rhétorique de légitimation de Bordage implique cette reconnaissance intermédiatique ambiguë.

2.1. Une défense du littéraire

Les entretiens de Bordage sur ses expériences de novellisation déploient un argumentaire cohérent : la littérature offrirait des potentialités propres à l'invention narrative et fictionnelle, inaccessibles au cinéma comme au jeu vidéo. La novellisation regagnerait par là la légitimité créatrice que les péritextes matériels et la logique génétique offusquent. À son sujet, Bordage marque à plusieurs reprises l'avantage comparatif du mot par rapport à l'image – y compris par rapport au *sense of wonder* immersif valorisé par l'infographie 3D du jeu vidéo et de l'animation. À propos d'*Atlantis*, il fait valoir la liberté qu'offrirait le texte pour élaborer les novums science-fictionnels et les proposer à l'imagination du récepteur : « moi, en tant qu'auteur, […] je suis très libre, […] le mot ne coûte pas cher, […] les effets spéciaux sont gratuits[181] ». Ce privilège sémiotique est rapporté aux limites structurelles du média vidéoludique, comme le coût technique et financier de la simulation des environnements graphiques (espace de stockage, capacité de calcul des machines informatiques), l'exigence à tenir du réalisme perceptif, et la

[180] P. Bordage, *Atlantis*, *op. cit.*, quatrième de couverture.
[181] P. Grignon, entretien non publié, art. cité.

subordination de la construction xéno-encyclopédique à l'impératif ludique (cohérence du système de jeu). Évoquant ses discussions avec le scénariste d'*Atlantis* Robson, avant l'écriture de la novellisation, Bordage déclare :

> […] nous, les écrivains, on a un privilège inouï, (on doit gagner bien moins d'argent par contre) mais il y a une liberté qui est incomparable, et moi je lui ai prêté ma liberté [à Robson] en quelque sorte et moi je me suis inspiré de ses contraintes. Je suis entré dans sa prison avec un esprit très libre[182].

L'antithèse déploie ses connotations axiologiques : si l'écriture de scénario de jeu vidéo est si contrainte qu'elle finit par constituer une « prison » pour la création, la littérature rend possible une *libération* transmédiatique de l'imaginaire science-fictionnel en ouvrant la voie de sa complétion, c'est-à-dire, dans la rhétorique, de sa *complétude* au sens mélioratif d'achèvement et de perfection. Bordage évoque les réactions de Robson vis-à-vis de son roman :

> […] ça lui a plu, il a bien vu que je m'étais installé dans ses frustrations et qu'en tant que romancier j'avais pu dire ce que lui n'avait pas pu dire, ça c'est la souplesse de l'écrit par rapport à la technologie du jeu vidéo […][183].

En contrepoint du nouvel horizon culturel du multimédia et de l'imaginaire de l'immersion reformulé par les technologies numériques (nous y viendrons), Bordage maintient l'atout fictionnel concurrentiel de la littérature – son pouvoir d'évocation – au sein de la hiérarchie des médias. C'est cette efficacité suggestive qu'il met d'ailleurs, de plus en plus, au service d'un prosélytisme catholique dont témoignent ses romans contemporains, comme *L'Évangile du serpent* en 2001, au croisement entre littérature générale (avec Au Diable Vauvert) et goût pour la réécriture science-fictionnelle des mythes (dont témoigne *Atlantis*).

À travers la novellisation, Bordage produit sa propre défense intermédiatique et maintient l'idée d'une supériorité du verbe. Cette pensée de la concurrence intersémiotique glisse ailleurs vers celle d'une coopération entre des supports et des médiativités différentes : « l'univers des images est suffisamment généreux et interactif pour permettre aux mots de s'y faire une petite place et de s'y épanouir en toute in(ter)dépendance[184] ». La symbiose désignée (« interdépendance ») implique en même temps un oxymore, puisque l'idée d'indépendance vient nier le sens de la réciprocité, révélant toute l'ambivalence de Bordage vis-à-vis de ses novellisations. La recherche d'une posture légitime passe par la

[182] P. Grignon, *Le Champ d'existence de la novélisation francophone actuelle*, *op. cit.*, p. 193.
[183] P. Grignon, entretien non publié, art. cité.
[184] Bordage cité dans D. Guiot, critique d'*Atlantis. Les fils du rayon d'or*, art. cité.

distinction de l'écriture de science-fiction, au sein même de circulations transmédiatiques dont elle ne peut s'abstraire, voire qui consacrent son statut dérivé. Du film au livre, la rhétorique pro-verbe de Bordage inverse celle d'un Laloux dont la ligne de défense, du livre au film, repose tout entière sur la puissance des images. Pour l'un, « l'image est une limite par rapport au pouvoir d'évocation du verbe », comme le résume Grignon[185], pour l'autre, elle est la clé des mondes, que l'œuvre littéraire (Wul, Andrevon) ne peut qu'appeler mais jamais réaliser. Dans les deux cas, c'est la capacité à l'imaginaire qui sous-tend la stratégie de distinction médiatique et polarise les rapports entre texte et image à travers le cas de l'adaptation.

L'interprétation que Bordage fait de son travail de novellisateur évoque le programme que Klein adresse, en 1994, à « l'auteur inconnu » : éviter la double impasse de l'élitisme formel et de l'appauvrissement stéréotypé du genre, pour produire un « ouvrage de bonne facture et d'intérêt soutenu » allant à la « conquête du Grand Public »[186]. Au lieu de pointer du doigt, comme Priest, les limites de l'exercice de novellisation mais sans le condamner, Bordage situe ses novellisations dans la continuité directe de ses romans originaux et les intègre au discours critique du renouveau narratif identifié alors comme signe de la vigueur et de la valeur retrouvées de la science-fiction française littéraire. En témoigne la convergence entre les péritextes, qui fait prévaloir l'identité romanesque sur l'identité transmédiatique. Promettant un « grand roman d'aventures » aux visions « épiques » écrit par « un romancier exceptionnel[187] », la quatrième de couverture d'*Atlantis* s'accorde parfaitement à la rhétorique promotionnelle dont témoigne la réédition des *Guerriers du silence*, un an plus tôt, chez J'ai Lu : « extraordinaire conteur [qui] a su conquérir les faveurs du grand public avec ses épopées mythologiques et profondément humanistes[188] ». En 2003, *Kaena* présente Bordage comme « un fabuleux créateur de mondes et un conteur fascinant qui a déjà conquis des millions de lecteur[189] ». À la fin du livre, la page consacrée à l'auteur affirme : « Grâce à ses extraordinaires talents de conteur, Pierre Bordage est l'auteur de SF qui rencontre le plus grand succès public[190]. » Par ces discours d'annonce, la novellisation participe de la construction discursive de la figure d'auteur, en articulant, comme les romans originaux, une triple promesse : ravissement du récit, émerveillement

[185] P. Grignon, *Le Champ d'existence de la novélisation francophone actuelle*, *op. cit.*, p. 194.
[186] Gérard Klein, « À l'auteur inconnu. 12 », *Nous les Martiens*, 1994. Consultable sur *Quarante-Deux* [en ligne], URL : http://www.quarante-deux.org/archives/klein/inconnu/12.html (29/11/2017).
[187] P. Bordage, *Atlantis*, *op. cit.*, quatrième de couverture.
[188] Pierre Bordage, *Les Guerriers du silence*, J'ai Lu, 1997 [Atalante, 1993], quatrième de couverture.
[189] P. Bordage, *Kaena*, *op. cit.*, quatrième de couverture.
[190] *Ibid.*, p. 205.

du monde, plaisir de lecture pour tous. C'est ce qui explique que Bordage différencie l'expérience d'écriture de *Kaena,* qui adapte la trame narrative du scénario du film, de celle d'*Atlantis*, qui invente une préquelle au scénario du jeu. L'argument de la qualité narrative l'amène à opérer ici une discrimination entre ce que Grignon appelle la « novélisation standardisée[191] », fondée sur un principe narratif de « réitération » et de « ressassement », et la « novélisation liée[192] », dont « le plaisir est celui du prolongement d'une histoire, de l'approfondissement d'un univers ou d'un personnage ». De ces deux manières, pour le livre, de s'approprier un univers préexistant, Bordage privilégie celle qui assouplirait le plus les contraintes imposées par la relation transmédiatique et garantirait ainsi à l'écriture sa pleine puissance science-fictionnelle. En témoigne le récit qu'il fait des origines d'*Atlantis*[193], mettant systématiquement en avant les conditions qu'il aurait posées à sa participation – et notamment son refus d'adapter le scénario du jeu, au motif que cette démarche aurait peu d'intérêt pour le lecteur (joueur ou non-joueur) :

> […] j'ai donné mon accord à condition que je ne fasse pas le scénario du jeu, ce qui fait que du coup ce n'est pas vraiment une novélisation, mais plutôt une confrontation avec l'imaginaire du scénariste, et en apportant mon propre imaginaire[194].

La valorisation de l'écrivain, dans la négociation fictionnelle, conduit à récuser le terme même de *novellisation*, grevé de connotations péjoratives, alors même qu'à ce moment-là, comme on l'a dit, le terme est rendu de plus en plus visible dans l'édition française. Insistant sur l'imaginaire d'auteur en amont (Robson) comme en aval du jeu (sa novellisation), Bordage veut écarter le reproche de réduplication médiatique en insistant sur les initiatives et la liberté qu'il prend en tant que *créateur* de monde. Celles-ci visent aussi bien la complétion, et même la correction des « zones d'ombre » laissées dans le jeu vidéo du fait des « contraintes techniques »[195] – qui sont, selon Bordage, sources de « frustrations » pour Robson – que l'exploration d'un imaginaire personnel. L'écrivain novellisateur promu par Bordage, c'est celui qui sait exprimer son univers fictionnel dans la relation transmédiatique, et le faire servir à un enrichissement xéno-encyclopédique cohérent de la fiction première, en lui ouvrant d'autres modes expressifs. Cette compensation intersémiotique est à la fois un prolongement, un comblement et une réinvention : l'appropriation de l'imaginaire de monde préalable est présentée comme la condition *sine*

[191] Fondée sur une reprise étroite du scénario. P. Grignon, *Le Champ d'existence de la novélisation francophone actuelle*, *op. cit.*, p. 210.
[192] Qui inclut par exemple les préquelles et les *sequels* (*ibid.*).
[193] C. Bauchat, « Interview de Pierre Bordage (2003) », art. cité.
[194] P. Grignon, entretien non publié, art. cité.
[195] *Ibid.*

qua non pour que s'expriment les atouts créatifs du média littéraire et, inversement, c'est par sa compétence médiatique propre que l'écrivain saurait faire de la novellisation autre chose qu'une répétition narrative stérile. *Atlantis* est alors érigé en modèle de novellisation, fondé sur l'idée (paradoxale, en l'occurrence) d'une étanchéité des expériences médiatiques fictionnelles :

> Je me suis totalement et formellement interdit de rentrer dans le jeu Atlantis pour essayer de conserver ma fraîcheur pour le projet de sa novélisation. Je me suis contenté de discuter avec le scénariste qui m'a confié toutes ses frustrations par rapport au produit fini. […] c'est à ce niveau-là que je me suis installé et pas dans le cadre du scénario lui-même parce que je n'avais pas du tout envie de le romancer. Ce qui m'intéressait c'était d'écrire un vrai roman en partant de l'imaginaire du créateur du jeu qui, bien sûr, existait avant que le livre ne voie le jour[196].

On verra néanmoins, à propos des mondes transmédiatiques, que la novellisation préquelle de Bordage récupère certains ressorts ludiques de l'expérience du jeu – certes, pour les intégrer à une invention xéno-encyclopédique massive qui porte la signature science-fictionnelle de l'écrivain[197]. L'affirmation, en tous cas, tranche avec l'intérêt d'un Damasio transmédia, dix ans plus tard, pour la conception vidéoludique. Dans le discours de Bordage, la fonction-auteur exige l'autonomie créative aussi bien des acteurs que des médias. C'est une pensée classique de la légitimité culturelle qui s'exprime, à rebours des logiques sérielles des fictions de grande consommation : pour Bordage, la novellisation ne gagne sa valeur de « vrai roman » qu'en exhibant sa distance, et même son arrachement, à l'œuvre-source. Le refus (littéral comme métaphorique) de « rentrer dans le jeu » montre une peur de la contamination médiatique par ce qu'elle impliquerait d'aliénation fictionnelle pour l'imaginaire de l'écrivain. Certes, comme le rappelle Baetens, l'écriture de novellisation est très rarement transmédiatique dans sa genèse, puisqu'elle adapte des scénarios (de films ou de jeux)[198]. Elle l'est toutefois du côté de sa réception, puisque la novellisation, appuyée par le paratexte, est *lue comme* une adaptation[199], comme le rappelle Carcaud-Macaire. Bordage investit cette réalité pragmatique d'une signification idéologique. Tandis que Priest présente la myopie du novellisateur vis-à-vis du film comme un obstacle à la vraisemblance du récit littéraire[200], il en fait le fondement de sa qualité et

[196] P. Mevel, « Rencontre avec Pierre Bordage », art. cité.
[197] *Infra*, chapitre 7, 2. « L'expansion transmédia orchestrée dans "Atlantis" ».
[198] Selon Baetens, la novellisation est une « anti-adaptation » dans le sens où il lui manque, le plus souvent, « le caractère transmédial, lié au passage d'un média à l'autre ». En effet, comme ici pour *Kaena*, l'écriture de la novellisation du film se fait souvent à partir du scénario, donc d'un texte écrit. J. Baetens, *La Novellisation. Du film au roman. Lectures et analyses d'un genre hybride*, *op. cit.*, p. 69.
[199] Monique Carcaud-Macaire, « Écrire d'après, écrire après : la novellisation et le remake comme pratique et création culturelles », *in* Jeanne-Marie Clerc (dir.), *Cinéma, littérature, adaptations*, Éditions du CERS, coll. « Études sociocritiques », 2009, p. 313-341, p. 320.
[200] Il raconte avoir assisté à une projection du film avant sa sortie pour corriger la première version du manuscrit de la novellisation d'*eXistenZ*. T. Van Parys, L. Jansen, E. Vanhoutte, « *eXistenZ*, a different novelization ? », art. cité.

de son intérêt. Dans cette perspective, la formule de la novellisation préquelle offre toutes les garanties exigées par la défense intermédiatique de Bordage : elle fait entrer la littérature en relation avec le jeu vidéo, mais pour son propre profit (en montrant ses atouts sémiotiques), pour le profit de son auteur (en valorisant un imaginaire personnel) et *par conséquent* pour le profit de l'effet-monde partagé. À rebours des critiques visant la *sci-fi*, Bordage développe une pensée de la novellisation comme moyen d'autonomie, voire comme résistance culturelle durable du littéraire en régime transmédiatique.

En contrepoint, le roman *Kaena* est relégué au rang de « novellisation » (le terme est cette fois posé) parce qu'il ne développe pas de contenu narratif original par rapport au film. Cela n'empêche pas la rhétorique de légitimation de s'exercer aussi, dans un sens similaire, à travers une autre comparaison : celle qui oppose l'écriture du scénario du film à celle de la novellisation.

> […] la novellisation n'as *[sic]* pas été frustrante dans la mesure où, contrairement au scénario, il y avait un véritable travail d'écriture à fournir. L'écriture scénaristique, elle, est frustrante parce qu'elle n'habille pas, elle reste sèche, descriptive, pratique, tandis que l'écriture romanesque est l'interface directe avec le lecteur[201].

C'est la qualité narrative qui sauverait la novellisation du film, et par conséquent le film par sa novellisation : Bordage explique avoir voulu y redresser le « mauvais tournant » pris par l'intrigue cinématographique, dans une sorte de revanche médiatique qu'il désigne comme la « vengeance de l'écrivain sur le scénariste raté »[202]. Cette rectification est reversée au profit symbolique de la novellisation, qui aurait clarifié un scénario trop embrouillé :

> […] j'avais de grosses frustrations par rapport au scénario car je n'avais pas pu aller au bout du projet. […]. Lorsqu'on me l'a donné [le scénario final], j'ai trouvé qu'il comportait beaucoup de défauts. […]. N'ayant pas les images en support, [il] me semblait un peu embrouill[é] mais je n'avais aucun moyen de me rendre compte si ça passait ou pas. J'ai donc travaillé différemment et écrit un livre beaucoup plus linéaire que le scénario[203].

Que ce soit pour la science-fiction filmique (*Kaena*, *Eden Log*, *Dante 01*) ou vidéoludique (*Atlantis*), Bordage relève les mêmes insuffisances fictionnelles et narratives, qu'il attribue conjointement aux limites sémiotico-techniques et aux contraintes économiques. Le constat permet de faire valoir, par contraste, les améliorations proposées par le roman *Kaena*, et notamment la linéarisation de l'intrigue, par la focalisation interne sur le personnage, qui tranche avec l'alternance des trames narratives centrées sur divers

[201] F. Fauconnier, « Interview : Kaena », art. cité.
[202] P. Grignon, entretien non publié, art. cité.
[203] C. Bauchat, « Interview de Pierre Bordage (2003) », art. cité.

groupes de protagonistes dans le film – nous y reviendrons[204]. Bordage confie à Grignon : « le principe même du roman, pour moi est un roman de quête, c'est-à-dire que le personnage principal *Kaena* est jeune, dans la *fantasy* on a toujours des jeunes héros, et elle va découvrir peu à peu son monde et comprendre son monde[205] ». La simplification narrative permettrait une adaptation générique nécessaire (de la science-fiction à la *fantasy*) : la novellisation serait ainsi plus fidèle à l'esprit de la fiction que le film lui-même, qui aurait surtout misé sur les effets spéciaux liés aux novums science-fictionnels (extraterrestres, cerveau informatique, technologies). La transformation est justifiée aussi par la référence au public : « vu le public auquel s'adresse le film, young ados hein, l'adolescent en gros, je pense qu'il fallait partir avec le personnage de façon plus simple pour ne pas perdre son spectateur ou lecteur[206]. » Notons que l'incapacité postulée du lectorat *young adult*[207] à maîtriser des récits complexes, éclatés ou polyphoniques, ne résulte guère ici que des préjugés de Bordage envers le jeune public qu'il découvre. Cette simplification de l'intrigue, succession de péripéties sans construction efficace du suspense, a d'ailleurs été critiquée à la réception du roman. Alors même qu'elle devait faire fructifier, sur un secteur éditorial fécond, la signature du grand conteur de la science-fiction française, l'incursion de Bordage en territoire de jeunesse a en fait soldé l'échec du double pari de *Kaena* – miser sur la jeunesse et sur la novellisation – en éclairant le caractère très délicat de cette entreprise sur le plan de la valeur dans l'univers culturel français.

L'argumentaire en faveur de la continuité des imaginaires, entre novellisations et romans originaux, ne l'a pas empêché. Mettant en avant son savoir-faire générique sur *Kaena*, Bordage fait de la novellisation une manière d'exprimer ses « propres thèmes » fictionnels : « j'ai ressenti cette histoire comme une aventure initiatique[208] ». En intensifiant la structure de la quête et en déplaçant l'ancrage architextuel vers la *fantasy*[209], il imprime effectivement les schèmes de son imaginaire personnel à l'univers transmédiatique (récit épique, connotations mystiques, portée mythologique, grands conflits de civilisation) tout en privilégiant une forme narrative où l'apprentissage thématisé du personnage favorise, au niveau extradiégétique, le didactisme spirituel qu'il adresse au lecteur (et au jeune lecteur en particulier). Dans *Kaena* comme dans *Atlantis*, l'écriture de novellisation

[204] *Infra*, chapitre 8, 2. « Le cross-média de "*Kaena*" : des versions du monde ».
[205] P. Grignon, entretien non publié, art. cité.
[206] *Ibid.*
[207] Guiot demande à Bordage de cibler un public de 14 à 17 ans alors qu'« Autres Mondes » s'adresse plutôt à des enfants d'une dizaine d'années. Voir C. Bauchat, « Interview de Pierre Bordage (2003) », art. cité.
[208] *Ibid.*
[209] Ce qui, selon Guiot, caractérise la science-fiction bordagienne dans son ensemble : « Bordage a plus une sensibilité d'écrivain de fantasy, que de science-fiction ». D. Guiot, critique d'*Atlantis. Les fils du rayon d'or*, art. cité.

réaliserait cette « greffe[210] » en accentuant l'affrontement idéologique entre deux univers de croyance et en réorganisant les oppositions narratives : magie contre science, barbarie contre civilisation, croyance contre savoir[211]. Cette « patte » Bordage, identifiée par la critique, consolidée par les péritextes, est évoquée par Guiot en 1998 à propos d'*Atlantis* :

> *Les fils du rayon d'or* reste un roman très bordagien, tant thématiquement (l'importance des mythes et des légendes, l'opposition dynamique entre deux mondes, la préférence accordée à l'esprit des peuples plutôt qu'à leurs réalisations) que structurellement (l'équilibre subtil entre improvisation des péripéties et rigueur de la trajectoire narrative) et stylistiquement (le roman est porté par un souffle quasiment hugolien ... […])[212].

Dans l'arène éditoriale qui a mené la charge contre la novellisation deux ans plus tôt (*Galaxies*), ce propos révèle l'ambiguïté d'une rhétorique qui veut rendre acceptables les novellisations françaises de Bordage, y compris auprès du lectorat qui leur est *a priori* le plus farouchement opposé, en détournant le rapport de force médiatique et en insistant sur la signature science-fictionnelle spécifiquement littéraire qui s'y exprime. Difficiles à négocier, les fondements de la légitimation, chez Guiot comme chez Bordage, montrent une dénégation honteuse. S'il écrit bien des novellisations et s'il est conscient du caractère innovant de cette pratique, alors, en France, Bordage multiplie en même temps les déclarations visant à se garder des jugements péjoratifs portés sur la novellisation de type industriel, ce qui l'amène à recycler des arguments fondés sur la concurrence des médias, pour défendre l'irréductible différence du littéraire et asseoir son positionnement d'auteur à travers ce qui est d'ordinaire interprété comme leur mise en échec commune. La négociation rhétorique n'est pas sans contradiction, ce qui éclaire les réceptions très décevantes qu'ont connues les deux romans.

2.2. La stratégie d'auteur face aux réceptions

Selon Bordage, *Atlantis* est son roman qui s'est le moins bien vendu[213]. La réception critique très mitigée, comme pour *Kaena*, appelle deux interprétations. Ces deux novellisations auraient été disqualifiées du fait même qu'il s'agissait de productions dérivées, *a priori* peu légitimes aux yeux des amateurs, malgré la signature prestigieuse de l'auteur. De plus, dans le contexte français, ces romans auraient souffert d'une identité

[210] P. Mevel, « Rencontre avec Pierre Bordage », art. cité.
[211] Dans *Kaena*, l'opposition s'exprime entre le peuple de l'héroïne, les Sapiens, marqués par les croyances légendaires, et les Vécariens et les Sélénites, qui incarnent des peuples technologiquement évolués, acquis à la maîtrise de la science (informatique ou génétique). Dans *Atlantis*, elle se manifeste par l'antagonisme entre le monde sauvage des clans de la taïga sibérienne, incarnés par Tcholko, et le monde civilisé atlante représenté par Arthéa.
[212] D. Guiot, critique d'*Atlantis. Les fils du rayon d'or*, art. cité.
[213] P. Grignon, entretien non publié, art. cité.

culturelle brouillée et n'auraient tout simplement pas été *lisibles* et donc *lus* comme des novellisations.

En France, *Atlantis* comme *Kaena* ont prêté le flanc aux critiques négatives en tant qu'adaptations. C'est alors moins la nature du média-source qui est visée, que le statut en soi d'œuvre dérivée, implicitement perçu comme le signe d'une pauvreté des récits et des imaginaires. Ainsi peut-on lire, juste avant la sortie du film *Kaena*, sur le site de l'association d'amateurs *Elbakin*[214] :

> Il faut croire que Bordage n'est décidément pas à l'aise dans les adaptations, avec des personnages et un univers qui ne sont pas sortis de sa propre imagination. Le syndrome *Atlantis* (la novelisation *[sic]* du jeu vidéo de *Cryo* par Bordage) a frappé de nouveau[215].

Si « syndrome » il y a, c'est que des symptômes similaires sont identifiés. Pour un certain nombre de lecteurs, le roman *Kaena* échoue à être autre chose que le film « raconté » :

> on aurait aimé d'un écrivain du calibre de Pierre Bordage un peu plus d'audace et d'appropriation face à l'histoire de base. Ici, tout est convenu, et n'importe qui ou presque aurait pu coucher sur papier ce qui n'est rien de plus que le film presqu'image par image. Kaena et les enjeux dont elle est la clé ne sont pas véritablement attachants, l'héroïne se contentant de passer d'une épreuve à une autre, comme dans… un jeu vidéo[216].

La divergence entre légitimation auctoriale et effets lecturaux atteint son point culminant. Au-delà du jugement de valeur, non dénué de fondement, ces reproches dessinent une critique globale de la novellisation-adaptation, fondée sur la comparaison avec la production romanesque originale de l'auteur. Si *Atlantis* est jugé moins sévèrement sur ce même site, la réception critique lui assigne malgré tout une place très mineure au sein de l'œuvre de Bordage : il est qualifié de « mélange intéressant entre les temps rudes de l'ère post-glaciaire et les mythes de l'Atlantide », proposant un « one shot divertissant qui permet de faire une pause entre deux cycles plus importants[217] ». La novellisation fait office de détente ponctuelle par rapport aux « *Guerriers du silence* » et à « *Wang* » qui ont imposé le succès public de l'auteur. En contrepoint de cette réception en demi-teinte des lecteurs, la critique de Guiot dont on a parlé ne peut être élogieuse qu'au prix, à nouveau, d'une mise à distance du mot *novellisation* – « Bordage ne novélise absolument pas le jeu :

---

[214] Association très impliquée dans les manifestations culturelles du *fandom* français de *fantasy*.
[215] Gillossen, « *Kaena, la prophétie*. Critique », *Elbakin* [en ligne], mis en ligne le 29 mai 2003, URL : http://www.elbakin.net/fantasy/roman/kaena-la-prophetie-954 (30/05/2017).
[216] *Ibid.*.
[217] Belgarion, « *Atlantis. Les fils du rayon d'or*. Critique », *Elbakin* [en ligne], mis en ligne le 19 août 2007, URL : http://www.elbakin.net/fantasy/roman/atlantis-les-fils-du-rayon-d-or-410 (30/05/2017).

explorant l'envers du décor d'Atlantis, il en donne un autre éclairage » – qui n'empêche pas de regretter quelques « longueurs » dans le récit du périple jusqu'à Atlantis[218].

Cette ambivalence des réceptions amène à envisager une autre raison à l'échec commercial : ces deux romans auraient constitué des objets culturels difficilement appréhendables par les lecteurs. En 1998, la novellisation de jeu vidéo *Atlantis* aurait été mal identifiée, ou simplement méconnue des joueurs, prenant en défaut le projet initial de Cryo et J'ai Lu. Bordage explique qu'il y eu très peu, voire pas du tout de retours des joueurs : « c'est très étonnant, par ce qu'on pensait que, comme le jeu avait été un best-seller en jeu vidéo, on pensait que ça allait avoir des répercussions sur le livre […][219]. » Il est vrai qu'aucune indication, sur la boîte de jeu, ne mentionne l'existence du roman. Selon Bordage, le roman *Atlantis* aurait rencontré son public littéraire dans la mesure où la relation transmédiatique aurait été occultée ou ignorée : « j'ai eu des réactions de lecteurs ne connaissant pas le jeu, et [qui] sont rentrés dans le roman comme une énième version de l'Atlantide ». Et d'ajouter : « Cette déclinaison multimédia, multi univers ne crée pas forcément de passerelle, il y a eu une coupure très nette entre le monde du jeu et le monde du livre, je pense que cette coupure est moins importante pour le cinéma et le livre[220]. » Selon Grignon, *Atlantis* a ainsi souffert, en 1998, du fait que « le public de jeux numériques n'était […] pas encore familiarisé avec ce type d'ouvrages[221] » en France.

Si, pour Bordage, la novellisation vidéoludique échoue davantage que la novellisation filmique à produire des réceptions effectivement transmédiatiques, son origine cinématographique n'a pas empêché *Kaena*, cinq ans plus tard, de subir une identification médiatique également dysfonctionnelle. Elle s'explique notamment par une confusion éditoriale des parutions. L'édition de mai 2003, concomitante de la sortie du film, est en réalité précédée par une première édition, six mois plus tôt, en octobre 2002, chez Mango jeunesse également. Outre une fatale erreur d'impression, qui fait disparaître la page 14 et oblige l'éditeur à récupérer le plus grand nombre des 15 000 exemplaires déjà commercialisés pour les pilonner, cette parution précoce découple la novellisation de la sortie en salles, plusieurs fois retardée, et prive de la visibilité et de la lisibilité que cette convergence aurait permises. Ce décalage chronologique conduit Mango à écarter les mentions de crédit en quatrième de couverture de la novellisation de 2002[222], pour les

[218] D. Guiot, critique d'*Atlantis. Les fils du rayon d'or*, art. cité, p. 182.
[219] P. Grignon, entretien non publié, art. cité.
[220] *Ibid.*
[221] P. Grignon, *Le Champ d'existence de la novélisation francophone actuelle*, *op. cit.*, p. 190.
[222] En quatrième de couverture, et au verso de la page de faux titre sous cette forme : « © 2003 Xilam Films, Studio Canal, TVA International IV Inc ».

réintroduire en 2003. Ce stratagème ne clarifie guère la réception de la première édition : l'empreinte filmique demeure par l'image de couverture, la lettrine du titre et le cahier illustratif hors-texte, dont les photogrammes légendés, tirés du film, ne voient nulle part leur origine manifestement transmédiatique explicitée – pour un brouillage accru du parcours de lecture et du statut culturel du roman. La dynamique marketing de promotion synergique des produits s'enraie : novellisation antérieure au film qu'elle novellise, non construite et non pensable comme telle, la première édition de *Kaena* occupe une place médiatique indéchiffrable pour les lecteurs – comme le montre la critique parue dans *Bifrost* en janvier 2003.

> Quant à *Kaena*, chez Mango cette fois, il s'agit d'une *fantasy* qui semble être la novellisation d'un film d'animation à venir distribué par Bac Films et produit par Chaman Productions (à l'heure où nous bouclons, n'ayant pas encore reçu ce dernier titre, nous ne pouvons vous en dire plus)[223].

Les précautions rhétoriques trahissent le flou du projet aux yeux du public. Malgré la clarification des péritextes dans la seconde édition, entre autres par le changement de l'illustration de couverture pour correspondre à l'affiche définitive du film et au support DVD, cette illisibilité culturelle persiste – en témoignent ces questions adressées à Bordage, en mai 2003, dans *Bifrost* à nouveau : « KAENA sort quasiment en même temps que le film éponyme. Le livre est-il une novellisation du film ou le film une adaptation du livre[224] ? » L'alternative peut s'expliquer par le hiatus chronologique évoqué, comme par la légitimité d'auteur de Bordage jugée peu compatible avec le geste adaptatif. L'ambivalence relative au sens du transfert médiatique montre surtout un impensable ou un difficilement pensable de la novellisation française de science-fiction à cette date.

Les rééditions d'*Atlantis* montrent un processus inverse à ce rattachement transmédiatique en deux temps de *Kaena*, tout en permettant de valider les mêmes hypothèses. En 2004, chez J'ai Lu toujours[225], l'origine médiatique de la novellisation vidéoludique fait en effet l'objet d'une stratégie d'occultation. L'image de couverture tirée du jeu vidéo est remplacée par un dessin original de Caza, illustrateur attitré de Bordage chez J'ai Lu entre 1997 et 2006[226].

---

[223] Rubrique « Infodéfonce & Vracanews », *Bifrost*, n° 29, janvier 2003, p. 188.
[224] F. Fauconnier, « Interview : Kaena », art. cité.
[225] Pierre Bordage, *Atlantis. Les fils du rayon d'or*, J'ai Lu, coll. « Science-Fiction », 2004 [1998]. Deux rééditions sont publiées sous la couverture tirée du jeu vidéo en mai 1998, deux mois après l'édition originale, et en mars 1999.
[226] Le premier roman de Bordage illustré par Caza est la réédition, chez J'ai, en 1997, du premier volume des *Guerriers du silence*. Viennent ensuite, en réédition chez J'ai Lu aussi : *Terra Mater* (1998) ; *La citadelle Hyponéros* (1998) ; *Les portes d'Occident* (1999) ; *Les aigles d'Orient* (1999) *Abzalon* (2002) ; *Les Derniers Hommes* (2005) ; *Orchéron* (2006).

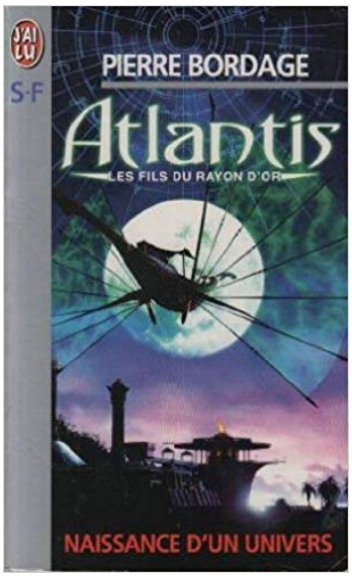


Figure 8 : Couverture tirée du jeu vidéo. Bordage, *Atlantis*, 1998

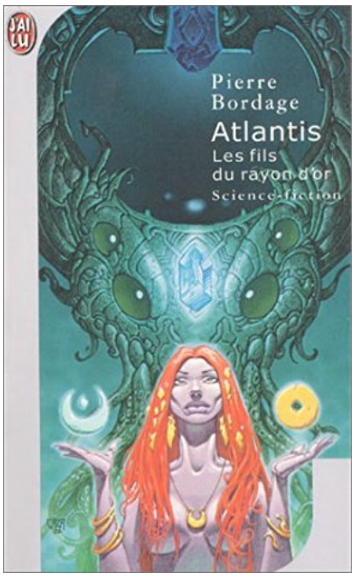


Figure 9 : Couverture de Caza. Bordage, *Atlantis*, rééd., 2004

En 2004, le graphisme de Caza a déjà configuré l'identité visuelle éditoriale de l'univers de Bordage, à la manière dont il a aussi servi de signature-monde pour la cohésion de la fiction partagée « Gandahar », comme nous le verrons[227]. La réédition d'*Atlantis* sous cette couverture remodèle donc en profondeur l'horizon de la réception et réalise visuellement ce que la stratégie de la distinction produisait rhétoriquement : l'appartenance pleine et entière d'*Atlantis* aux grands romans bordagiens et à l'imaginaire d'auteur, décorrélée de l'origine vidéoludique. Les autres modifications du péritexte vont en ce sens : le sous-titre « Naissance d'un univers » disparaît, la typographie du jeu est abandonnée au profit de celle de la maquette de collection, et les mentions de crédit sont effacées. La notation ambivalente déjà mentionnée (« Pierre Bordage, prêtant à l'univers du jeu son sens de l'épique et la beauté de ses visions ») connaît un effacement en deux temps de la quatrième de couverture. En 2004, elle est déplacée dans la présentation de l'auteur, mais reformulée afin de sanctionner l'émancipation achevée de la novellisation par rapport au jeu :

> Né en 1955, cet extraordinaire auteur a su conquérir les faveurs du grand public avec ses épopées mythologiques, métaphysiques et profondément humanistes (le cycle des *Guerriers du silence*, *Wang*...) pour lesquelles il a reçu les plus prestigieuses distinctions francophones. *Atlantis*, conçu initialement comme complément d'un jeu vidéo, est une œuvre à part entière où son talent s'impose une nouvelle fois.

L'origine vidéoludique n'est alors évoquée qu'au titre d'élément anecdotique de l'histoire de la genèse romanesque[228] et minorée au profit d'un éloge du style science-fictionnel de Bordage. Dans la réédition suivante, en 2007, toujours sous la couverture de

[227] *Infra*, chapitre 7, 1.2. « La signature-monde cohésive de Caza ».
[228] Ce que souligne aussi P. Grignon, *Le Champ d'existence de la novélisation francophone actuelle*, *op. cit.*, p. 190.

Caza, la dernière phrase du texte de présentation est purement et simplement supprimée, entérinant ce que les glissements de la poétique matérielle ont produit en l'espace de dix ans : l'autonomisation par rapport au jeu vidéo, l'arrachement à l'identité transmédiatique de la novellisation, et la réinscription du livre dans le réseau intertextuel et intericonique des fictions originales de l'écrivain. Bordage résume cette stratégie éditoriale initiée après l'échec commercial d'*Atlantis* : « les éditions J'ai Lu ont décidé de relancer le livre avec une couverture de Caza pour le décoller complètement du jeu puisque ça n'avait pas fonctionné comme prévu[229] ». Puisque comme novellisation, le livre n'a pas trouvé son public, c'est comme roman original qu'il s'agit désormais de le vendre. L'ambition a encore manqué son but, et largement, puisqu'en 2015, la dernière édition d'*Atlantis* parue à ce jour chez J'ai Lu fait du roman un support éditorial purement promotionnel, offert gratuitement pour l'achat de deux titres du catalogue[230]. Ce parcours éditorial montre que la novellisation forme, autant qu'une pratique d'écriture concrète, un ensemble de conventions matérielles, péri- et paratextuelles qui modèlent l'identité et la réception culturelles des fictions littéraires dérivées. C'est davantage sur cette seconde dimension que s'est joué le destin commercial décevant d'*Atlantis* : c'est donc par ce prisme que la novellisation de Bordage éclaire aussi les stratégies multi-supports élaborées autour du multimédia de science-fiction pour faire valoir la séduction de la French Touch.

3. La novellisation dans le multimédia French Touch

Issus des domaines alors en pleine expansion du jeu vidéo d'aventure PC et de l'animation de synthèse 3D, ayant en partage le fait de miser sur la culture mondialisée de science-fiction pour élaborer leurs univers, les ensembles « *Atlantis* » et « *Kaena* » éclairent les tremplins technologiques et médiatiques sur lesquels s'est structuré le moment multimédia français face aux défis de la mondialisation culturelle. Surtout, ils en dégagent les soubassements idéologiques. Les discours de légitimation dont ils font l'objet prolongent le *storytelling* de la French Touch des productions nationales et révèlent les moyens rhétoriques de la distinction culturelle. Enfin, les déclinaisons transmédiatiques

[229] P. Grignon, entretien non publié, art. cité.
[230] Voir par exemple, sur les sites amateurs : « Atlantis de Pierre Bordage offert pour 2 j'ai lu imaginaire acheté », *ActuSF* [en ligne], mis en ligne le 14 octobre 2015, URL : http://www.actusf.com/spip/+Atlantis-de-Pierre-Bordage-offert+.html (11/04/2018).

qu'ils engagent montrent comment l'exportation du multimédia national se pense alors par l'appropriation (voire l'acculturation) des stratégies transmédiatiques forgées par les industries culturelles américaines, mais toujours par le discours de l'exception française : entre le « multiloisirs » d'*Atlantis* et le proto-transmédia de *Kaena*, la novellisation dessine l'évolution culturelle d'une intermédialité impulsée par la puissance d'attraction médiatique de l'audiovisuel et du jeu vidéo.

3.1. Jeu vidéo, animation 3D : les tremplins du multimédia français

En faisant du jeu vidéo d'aventure sur ordinateur son créneau de prédilection dès sa création, Cryo Interactive apparaît en France comme un développeur précurseur pour l'exploitation du nouveau support incarnant la révolution multimédia[231] : le CD-ROM, pour lequel se crée un véritable marché de masse autour de 1992-1993[232]. Cryo assoit sa célébrité sur des réalisations pionnières en la matière : *Dune* sort en version CD-ROM dès 1992[233] (avant celle, célèbre, de *Myst*, en septembre 1993[234]) et fait l'objet d'un accord avec SEGA pour un développement sur la Mega Drive, une des premières consoles de jeu avec lecteur de CD-ROM[235]. En 1996, *Versailles 1685. Complot à la cour du roi* apporte un succès considérable au nouveau CD-ROM ludo-culturel inventé en collaboration avec la Réunion des Musées Nationaux pour exploiter le patrimoine culturel français[236]. En 1997, par ses performances techniques, *Atlantis* s'inscrit dans cette continuité. En France, Cryo incarne donc l'une de ces entreprises du numérique ludique qui ont tiré tout le profit technologique, fictionnel et esthétique de la force de frappe culturelle du CD-ROM et du micro-ordinateur, puisque l'augmentation des capacités de stockage améliore considérablement la qualité graphique et vidéo des jeux. En plus de cette première ligne de fond culturelle du « tournant multimédia[237] » identifié par Lessard en 1993, *Atlantis* en incarne deux autres. D'une part,

[231] Daniel Ichbiah, *La Saga des jeux vidéo*, Pix'n love éditions, 2008 [1998], p. 186.
[232] Il est inventé au début des années 1980 et apparaît alors déjà comme une innovation majeure pour le développement de l'informatique. Il devient un outil décisif de la convergence numérique à partir du moment où il se trouve intégré à l'équipement standard du micro-ordinateur par un lecteur spécifique, en 1993 (sur PC, Mac, Amiga), alors que l'ordinateur personnel connaît un moment de démocratisation massive (1990-1994). Voir J. Lessard, *Histoire formelle du jeu d'aventure sur ordinateur*, *op. cit.*, p. 216 ; Martin Campbell-Kelly, *Une histoire de l'industrie du logiciel. Des réservations aériennes à Sonic le Hérisson*, Vuibert Informatique, 2003, traduit de l'anglais (Royaume-Uni) par Pierre Mounier-Kuhn, p. 320.
[233] Cryo Interactive, *Dune*, France, Virgin Interactive, PC/Amiga/Mega-CD, 1992.
[234] D. Ichbiah, *La Saga des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 210.
[235] Le périphérique Mega-CD est commercialisé en Europe à partir de 1993. Le projet de CD-ROM Super Nintendo, un périphérique semblable destiné à la console Super Nintendo, est développé à partir de 1988 avec Sony, fait ensuite l'objet d'un accord avec Philips mais n'aboutit pas.
[236] Cryo Interactive, *Versailles 1685. Complot à la cour du Roi Soleil*, France, Cryo Interactive/Canal + Multimedia/Réunion des Musées Nationaux, Windows/Mac OS/PlayStation, 1996.
[237] J. Lessard, *Histoire formelle du jeu d'aventure sur ordinateur*, *op. cit.*, p. 215 *sqq.*

le développement des « technologies de production d'images par infographie 3D[238] », dans lequel la création vidéoludique a été décisive (*Myst*, *The 7th Guest* et *Doom*, en 1993[239]), et qui construit alors un biotope techno-culturel commun avec le cinéma (*Jurassic Park*, 1993) et l'animation de synthèse (*Toy Story*, 1995). Dans ce dernier domaine, c'est *Kaena* qui fait office de précurseur français. D'autre part, sous l'effet de ces mutations, cinéma, animation, jeu vidéo et infographie reconfigurent le paradigme dominant de l'immersion fictionnelle par l'imaginaire de la « réalité virtuelle[240] ». S'y entrecroisent deux idéaux : celui de l'immersion sensorielle accrue par le pouvoir attractionnel des effets spéciaux hyperréalistes, qui vient structurer plus fortement le mega-text science-fictionnel par son domaine filmique[241] ; celui de l'immersion actancielle interactive, associée à l'exploration spatiale vidéoludique, en particulier dans les jeux d'aventure en *point-and-click* dont relève *Atlantis*.

Par son positionnement précoce sur tous ces secteurs, Cryo incarne explicitement les espoirs français en matière d'exportation du multimédia national. Comme l'explique Herbulot, concepteur d'*Atlantis*, le développeur français se tourne d'emblée vers la diffusion internationale pour vendre la qualité française vidéoludique :

> L'idée qu'on a eue avec Cryo était de monter une force de développement en France, pour produire des jeux qui, ensuite, seraient distribués par des grands éditeurs. […] Je pense qu'historiquement, en France, on a des atouts pour faire des images de meilleure qualité que les Américains ou les Japonais[242].

À l'heure du défi concurrentiel que le numérique lance à la convergence industrielle (audiovisuel, télécommunications, informatique)[243], les entreprises du jeu vidéo, dont Cryo explicitement, apparaissent décisives pour porter les productions françaises :

> La France serait presque absente de ce domaine s'il n'y avait les jeux, secteur dans lequel nous disposons de plusieurs éditeurs au rayonnement mondial, tels Infogrames, Delphine, Cryo ou Coktel Vision[244].

---

[238] *Ibid.*, p. 221.
[239] Deux jeux qui constituent, selon Lessard, le moment de gloire du jeu d'aventure. *Ibid.*, p. 223.
[240] *Ibid.*, p. 224-226.
[241] *Infra*, chapitre 5, 1.2. « Icône, indice et estrangement visuel ».
[242] Voir Rémi Herbulot dans la rubrique « Pipole », *Joystick*, n° 84, juillet-août 1997, p. 206-207, p. 206.
[243] A. Le Diberder, « Histoire du multimédia : un succès et deux enterrements », art. cité, p. 35 *sqq*. L'utopie de la première convergence industrielle des « groupes multimédia » (1981-1986), liée à la numérisation des signaux, connaît une nouvelle actualité autour de 1993-1995 avec le développement du réseau numérique de fibre optique sur le sol américain, destiné à généraliser les transmissions à haut débit – et avec la formulation mémorable qu'en fournit Al Gore en 1992 en parlant des « autoroutes de l'information ». Cette cristallisation médiatique suscite alors en France des *storytellings* médiatiques et des inquiétudes autour des grandes manœuvres industrielles du multimédia – ainsi de la prise de contrôle de Canal + en 1993, mentionnée par Ichbiah comme son « épisode le plus marquant ». D. Ichbiah, A. de La Pommeraye, S. Larcher, *Planète multimédia*, *op. cit.*, p. 56-58.
[244] D. Ichbiah, A. de La Pommeraye, S. Larcher, *Planète multimédia*, *op. cit.*, p. 48.

Ces mutations qui voient l'avènement progressif du « multimédia numérique » comme « quatrième filière » des industries culturelles[245] relancent toutefois l'anxiété identitaire française par rapport à l'impérialisme culturel américain, comme le diagnostique Burin des Roziers en 1998[246]. Quatre ans avant *Atlantis*, les négociations sur les accords du GATS (General Agreement on Trade in Services)[247] déclenchent les crispations nationales au sujet de la libéralisation des échanges de services, en particulier de l'audiovisuel européen, qui bénéficie depuis l'après-guerre d'une réglementation publique fondée sur la préférence nationale et communautaire que la France a largement contribué à construire. S'ensuit une crise politique, à l'automne 1993, où s'exprime une défense française du volontarisme politique en matière culturelle, sous le slogan de l'« exception culturelle[248] », qui dénonce la concurrence économique inégale avec les États-Unis[249]. Soldé par l'absence de tout accord[250], ce différend commercial cristallisé en débat politique et public éclaire la manière dont Cryo a permis d'écrire, à l'inverse, la *success story* du multimédia français par l'exportation du jeu vidéo, aux côtés d'Ubisoft et d'Infogrames notamment. En 1998, Cryo réalise environ 70 % de son chiffre d'affaires à l'étranger[251]. Les titres français occupent alors une place importante sur le marché européen des jeux vidéo[252]. Précurseur dans la création de jeux vidéo dès les années 1970, produisant plusieurs succès internationaux dans les années 1980[253], bénéficiant, à partir de 1989, d'aides publiques au financement qui sont renforcées dans les années 2000[254], le jeu vidéo français est l'industrie culturelle française la plus intégrée aux circulations médiatiques mondialisées. Selon Le Diberder, en 2002, ce

[245] Aux côtés du livre, du disque et de l'audiovisuel (cinéma, télévision, VHS). M. Chaudron, *L'Exception culturelle, une passion française ?*, *op. cit.*, p. 46.
[246] L. Burin des Roziers, *Du cinéma au multimédia, une brève histoire de l'exception culturelle*, *op. cit.*, p. 8 et p. 77.
[247] Il s'agit de l'un des trois secteurs concernés par les Accords de Marrakech, qui ont refondé les anciens accords du GATT (General Agreement on Tariffs and Trade) de 1947 dans un nouvel accord multilatéral sur la libéralisation des échanges, et qui ont institué l'OMC (Organisation Mondiale du Commerce)
[248] Par la suite déplacé vers une défense de la « spécificité culturelle » européenne. L. Burin des Roziers, *Du cinéma au multimédia, une brève histoire de l'exception culturelle*, *op. cit.*, p. 52.
[249] *Ibid.*, p. 41.
[250] L'audiovisuel européen n'est finalement pas tenu par les obligations liées à la libéralisation du marché des services, mais il n'est pas non plus explicitement exclu du champ d'application des accords du GATS.
[251] Jean-Christophe Féraud, « Cryo entre en Bourse pour devenir un grand du jeu interactif », *Les Échos* [en ligne], mis en ligne le 27 novembre 1998, URL/ https://www.lesechos.fr/27/11/1998/LesEchos/17783-068-ECH_cryo-entre-en-bourse-pour-devenir-un-grand-du-jeu-interactif.htm (26/04/2018).
[252] L. Burin des Roziers, *Du cinéma au multimédia, une brève histoire de l'exception culturelle*, *op. cit.*, p. 26.
[253] Par exemple : ERE Informatique, *L'Arche du Captain Blood*, France, Atari ST, 1988. Voir Nicolas Gaume, « La France dans le marché mondial du jeu vidéo », *Géoéconomie*, n° 63, 2012, p. 35-47, p. 39.
[254] Pour l'historique du soutien du CNC au secteur du jeu vidéo, voir V. Bourgoin, « Les dispositions françaises en faveur du jeu vidéo », art. cité. En 1989 est créé le Fonds d'aide à l'édition multimédia (FAEM), cofinancé par le CNC et le ministère en charge de l'Industrie. En 2003, dans le cadre de la FAEM, un soutien plus affirmé est apporté aux projets de création graphique interactive. Mis en œuvre depuis septembre 2008, le Crédit d'impôt pour les dépenses de création de jeux vidéo (CIJV) confirme cette prise de position des pouvoirs publics vis-à-vis du secteur, et consacre la reconnaissance du jeu vidéo comme industrie culturelle à part entière. Le CIJV « permet aux entreprises de création de jeu vidéo installées en France de déduire 20 % des dépenses éligibles de leur impôt dû pour la production de jeux vidéo, contribuant à la diversité de la création française et européenne » (p. 70). On peut citer également, en 2009, la mise en place d'un crédit d'impôts à destination des acteurs du secteur du jeu vidéo.

secteur représente « la seule industrie culturelle où les entreprises françaises exportent plus des trois quarts de leur production, éditant régulièrement des succès internationaux[255] ». Au début de la décennie, la France figure effectivement sur le podium de la production occidentale[256]. L'entrée en Bourse de plusieurs studios français, comme Cryo en 1998, un an après *Atlantis*[257], dans la lignée d'Infogrames en 1993 et d'Ubisoft en 1996, témoigne de l'attractivité financière de ces entreprises et d'un désir de se rendre visible et crédible à l'international, alors que le secteur vidéoludique connaît un mouvement de concentration croissant et voit augmenter l'intérêt des marchés, conjointement à celui relatif aux nouvelles technologies de l'information et de la communication – la spéculation entraînant, au début des années 2000, l'éclatement de la « bulle Internet » et la faillite de Cryo. L'audiovisuel et le multimédia occupent toujours aujourd'hui une place dominante dans les industries culturelles françaises, en particulier par l'édition de jeux vidéo, ce qui contraste avec la situation d'autres pays européens qui s'imposent plutôt sur le marché européen par le livre et la presse (Royaume-Uni, Allemagne) ou par la programmation et la diffusion télévisées (Italie)[258].

Puisqu'ils ont été porteurs de ces espoirs du multimédia français dans la décennie 1990, il n'est pas étonnant que le jeu vidéo (d'aventure, surtout) et l'animation en image de synthèse 3D aient fait l'objet d'un *storytelling* patriotique finement rodé que révèlent *Atlantis* et *Kaena*, et dont les novellisations de Bordage ont voulu être partie prenante.

3.2. *Atlantis* et *Kaena* : le *storytelling* de la French Touch

Appliquée à *Atlantis* lors de sa sortie, l'étiquette « French Touch » identifie une lignée du jeu vidéo français née au milieu des années 1980 mais concerne bien d'autres domaines, comme la musique et l'animation. Signifiant polysémique, le terme a d'abord l'intérêt de structurer la construction idéologique des usages culturels et d'inviter à l'analyse des discours. Appliqué à divers supports, il implique une commune opposition à d'autres aires

[255] Ministère de la culture et de la communication, *Développement culturel* (bulletin du Département des études et de la prospective), n° 139 : « La création de jeux vidéo en France en 2001 », résultats d'une enquête menée par Alain et Frédéric Le Diberder, juillet 2002, p. 2.
[256] N. Gaume, « La France dans le marché mondial du jeu vidéo », art. cité, p. 41.
[257] Voir J.-C. Féraud, « Cryo entre en Bourse pour devenir un grand du jeu interactif », art. cité.
[258] Roxane Laurent, « Les industries culturelles en France et en Europe : points de repère et de comparaison », *Culture chiffres*, n° 7, 2014, p. 1-20. En 2011, la valeur ajoutée des industries culturelles de l'audiovisuel et du multimédia en France constitue 49 % de la valeur ajoutée totale des industries culturelles françaises, par comparaison avec une moyenne européenne qui s'établit à 39 % (p. 358).

culturelles et désigne un « je ne sais quoi » de spécifique, un « style […] particulier[259] », une patte aussi reconnaissable qu'insaisissable, dont peuvent se prévaloir les « artistes » du multimédia français selon la revue *S.F.X.* en 1996 :

> La particularité la plus appréciée chez nos artistes est, semble-t-il, cette qualité indéfinissable que les Américains appellent la « French Touch ». Peut-être une manière différente de voir les choses, d'appréhender les problèmes[260].

Le flou de la paraphrase vise surtout l'expression d'une différence et d'une exception (valorisée) de l'identité culturelle française. Les discours promotionnels autour d'*Atlantis* et de *Kaena* révèlent la polarisation conjointement technique, esthétique, générique, industrielle et économique de ce patriotisme culturel au milieu des années 1990. Le moment multimédia de la science-fiction française retrouve alors certaines lignes de partage symboliques déjà tracées pour d'autres scansions de son histoire intermédiatique.

3.2.1. Filiations

Selon le site français *Abandonware*, qui a documenté une base importante d'anciens jeux PC français obsolètes proposés au téléchargement[261], *Atlantis* marquerait le moment où Cryo atteint le « sommet de son art ». Après les premiers succès qui l'ont fait connaître (*Dune* et *KGB* en 1992), et l'immense fortune de *Versailles* (1996), ce deuxième « hit[262] » signerait la « reconnaissance internationale de ce que l'on a convenu d'appeler la French Touch[263] ». La généalogie trace une filiation entre *Atlantis* et un certain nombre de jeux et de studios français nés au milieu des années 1980, dont les parentés auraient constitué progressivement une identité commune distincte face aux productions américaines ou japonaises. Blanchet propose de considérer l'année 1983 comme la date tournant pour l'invention de la French Touch dont Cryo Interactive revendique l'héritage une dizaine d'années plus tard[264]. Après la « révolution micro-informatique » du milieu des années 1970, l'explosion de l'édition de logiciels pour le marché de masse, et la sortie de l'Atari

[259] Julien Chièze, « Les Histoires du Jeu Vidéo #11 : la French Touch », *Gameblog* [en ligne], mis en ligne le 14 janvier 2013, URL : http://www.gameblog.fr/news/32858-les-histoires-du-jeu-video-11-la-french-touch (07/09/2018).
[260] Alain Bielik, « Éditorial », *S.F.X.*, n° 30, janvier 1996.
[261] L'*abandonware* y est défini comme le fait de « proposer en libre téléchargement d'anciens jeux qui ne sont plus disponibles dans le commerce à ce jour, et dont le service après-vente a été lui aussi abandonné ». Il ne s'agit donc pas de jeux libres de droits mais seulement d'une pratique (illégale mais tolérée) de diffusion. L'objectif de mise à disposition s'associe au souci de réaliser l'archivage historique des jeux d'ordinateur français pour qu'ils ne tombent pas dans l'oubli. Voir « L'Abandonware selon Abandonware France », *Abandonware* [en ligne], URL : https://www.abandonware-france.org/ltf_comm/ltf_definition.php (24/08/2018).
[262] D. Ichbiah, *La Saga des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 371.
[263] « Atlantis : Secrets d'un monde oublié », *Abandonware* [en ligne], URL : http://www.abandonware-france.org/ltf_abandon/ltf_jeu.php?id=1983 (12/06/2017).
[264] Alexis Blanchet, « France », *in* Mark J. P. Wolf (dir.), *Video Games Around the World*, MIT Press, 2015, p. 175-192, p. 180 *sqq.*

2600 en 1981, apparaissent en France dans les années 1980 des créateurs de jeux vidéo dont les noms et les parcours n'ont cessé d'être encensés par les histoires (très subjectives) du média faites par les amateurs spécialisés[265] – on y reviendra. Dans ce grand récit patriotique de la French Touch, Ulrich, fondateur de Cryo, est un pionnier toujours cité[266]. En 1983, il crée avec Viau le studio ERE Informatique qui se fait connaître en France avec *Macadam Bumper* (1985)[267] et *Crafton et Xunk* (1986)[268], mais aussi aux États-Unis avec *L'Arche du Captain Blood* (1988)[269], s'orientant ainsi précocement sur le terrain de la science-fiction. Ces réussites auraient coïncidé avec l'apparition de l'expression « French Touch »[270], dont les significations puisent au succès de ces premiers jeux comme l'écrit Blanchet. Après la faillite du studio et une collaboration compliquée avec Virgin Loisirs sur l'adaptation du *Dune* de Frank Herbert, Ulrich fonde Cryo Interactive en 1992[271]. En 1983 sont aussi créés Infogrames, promis à un grand succès[272], et Loriciel, deux éditeurs qui publient principalement aussi des jeux d'aventure. En 1986, les frères Guillemot créent Ubisoft, une entreprise d'édition et de développement qui ouvre dès 1992 des studios à l'étranger, connaît un succès mondial avec *Rayman* en 1995 (conçu par Ancel), devient le dixième éditeur mondial au début des années 2000[273] et multiplie jusqu'à aujourd'hui les succès au box-office. Autant d'entreprises françaises qui s'imposent sur le marché des jeux vidéo pour micro-ordinateurs à une époque où le marché du *software* est dominé par les éditeurs anglophones. Après cette première phase, le tournant des années 1990 voit s'imposer d'autres éditeurs et créateurs indépendants. Chahi et Cuisset, chez Delphine Software, en 1989, publient *Les Voyageurs du temps. La Menace*[274], un jeu d'aventure de science-fiction remarqué pour la qualité de ses cinématiques et l'un des premiers *point-*

[265] Un exemple emblématique serait D. Ichbiah, *La Saga des jeux vidéo*, *op. cit*.
[266] Comme Frédérick Raynal, concepteur de jeu vidéo chez Infogrames, Adeline Software et Ubisoft, ou Bruno Bonnel, fondateur d'Infogrames.
[267] Jeu vidéo de flipper développé par Herbulot, le futur concepteur d'*Atlantis*.
[268] Jeu vidéo d'action-aventure de science-fiction, aussi développé par Herbulot.
[269] Conçu par Ulrich.
[270] « Rémi Herbulot -macadam Bumper, crafton et xunk,...- » [*Phenix Informatique*, juin 2003], *Amstrad* [en ligne], URL http://amstrad.eu/modules/publisher/item.php?itemid=214&keywords=herbulot (28/08/2018).
[271] Cryo Interactive est d'abord un label créé par Ulrich chez Virgin Loisirs, pour lequel il développe, avec des anciens de ERE Informatique, l'adaptation vidéoludique du roman de Herbert, *Dune* : le projet fait face à de nombreuses difficultés, dont la première est le refus qu'oppose Alper, président de Virgin Games, en septembre 1990, à la première version du jeu présentée par les développeurs français. En janvier 1992, Cryo Interactive devient une société à part entière, détachée de Virgin.
[272] En 1995, par sa stratégie d'acquisitions à l'échelle mondiale, Infogrames figure à la dixième place mondiale des éditeurs de jeux vidéo. En 1997, l'entreprise devient numéro 1 du multimédia en Europe et assure 20 % des ventes sur le Vieux Continent. D. Ichbiah, *La Saga des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 331 et p. 333 ; L. Burin des Roziers, *Du cinéma au multimédia, une brève histoire de l'exception culturelle*, *op. cit.*, p. 26.
[273] D. Ichbiah, *La Saga des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 389.
[274] Delphine Software, *Les Voyageurs du temps. La Menace*, France, Amiga/Atari ST/DOS, 1989.

and-click. Deux ans plus tard, *Another World*[275], de Chahi également, devient le second plus gros succès international de Delphine Software. Chez Infogrames, Raynal développe *Alone in the Dark* en 1992[276], considéré comme le fondateur du *survival horror* au niveau mondial. La même année, Cryo publie *Dune*, vendu à 20 000 exemplaires dès la première semaine[277], tandis que *Flashback* (1992), chez Delphine Software encore, est cité alors par le *Guiness Book* comme le plus gros succès commercial d'un jeu vidéo français. Le milieu des années 1990 est considéré comme le moment où, sous l'effet de l'internationalisation et de l'uniformisation des jeux, se serait affaiblie cette French Touch. Une nostalgie célèbre, pour la période 1985-1995, un véritable « âge d'or des jeux français » avec un lyrisme caractéristique des formes faniques et érudites de cette histoire vidéoludique : « après cette période faste, ce fut le début de la descente pour ces éditeurs français. La French Touch allait disparaître[278] ; ou encore : « une époque charnière […] [ayant apporté] un souffle d'émotion dans une industrie où les jeux commençaient déjà à se répéter[279] ». Si les acteurs français se sont donc pleinement appropriés l'expression pour leur auto-célébration, l'expression « French Touch » est d'abord forgée par la presse de langue anglaise pour désigner un air de famille reconnaissable des jeux développés en France. Blanchet résume ses significations au moment où elle s'impose dans les discours médiatiques :

> The term refers to characteristics that are at one and the same time aesthetic, technical, and thematic. The French video games of the 1990s offered sophisticated visual worlds, a firm cinematic anchorage, and a technical mastery in matters of programming and technological innovation. Its universes of predilection were those of science fiction and fantasy, guaranteeing them worldwide distribution[280].

Cette synthèse permettra de dégager les critères qui construisent rhétoriquement la French Touch et d'en éclairer l'impact pour les représentations culturelles du multimédia français : à la fois un label, une marque rentable sur le marché mondial, et un imaginaire mythique car mythifié. Si l'animation en fait pleinement partie aussi, l'identité French Touch y dessine deux filiations françaises distinctes, voire contradictoires, qui compliquent le positionnement culturel de *Kaena*. Au tournant des années 2000, c'est en effet sous un tout autre visage que celui de la synthèse 3D que l'animation française connaît, selon la

[275] Delphine Software, *Another World*, France, Delphine Software/U.S. Gold/Interplay/Virgin Interactive, 1991, Amiga/Atari ST.
[276] Infogrames, *Alone in the Dark*, France, DOS/Mac OS, 1992.
[277] D. Ichbiah, *La Saga des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 203.
[278] J. Chièze, « Les Histoires du Jeu Vidéo #11 : la French Touch », art. cité.
[279] Verocaï Marco, *French Touch. Jeux vidéo*, Viva Productions, 2001. Consultable sur *Youtube* [en ligne], URL : https://www.youtube.com/watch?v=Wx02OoV3Bpo (24/07/2017).
[280] A. Blanchet, « France », art. cité, p. 183-184.

presse, sa « révolution » mondiale. Dans la lignée de Grimault et de Laloux, le succès commercial de *Kirikou et la sorcière* d'Ocelot en 1999[281] incarne la lutte de David contre Goliath – c'est-à-dire ici *Mulan* de Disney et *Le Prince d'Égypte* de Dreamworks, sortis au même moment. La presse célèbre alors la réussite du dessin animé à la française, de la « politique d'aide à la création par les pouvoirs publics », de l'artisanat miséreux mais (*donc*, nous y viendrons) ingénieux, du graphisme traditionnel en 2D, de la sortie des canons narratifs[282]. Trois ans plus tard, ce sont encore *Les Triplettes de Belleville* (Chomet) et *La Prophétie des grenouilles* (Girerd) qui tiennent le haut du pavé, tant dans la critique que dans les salles, en matière de French Touch de l'animation. Aux États-Unis, la comparaison se fait aux dépens du *Kaena* de Delaporte[283]. Le film revendique bien la patte française, mais sur un autre créneau technique et esthétique : celui du long métrage d'animation en 3D, devenu depuis *Toy Story* de Pixar (1995) le nouveau secteur à conquérir, ce dont témoignent des sorties cumulées – *1001 pattes* (1998), *Toy Story 2* (1999), *Monsters et Cie* (2001) et *Le Monde de Nemo* (2003) pour Pixar[284], *FourmiZ* (1998) et *Shrek* (2001) pour Dreamworks[285]. Dans ce contexte, les concepteurs de *Kaena* veulent relever le défi du premier long métrage d'animation et créer « le Dreamworks européen[286] », pour concurrencer les Américains sur leur propre terrain, et imposer une French Touch, voire une « European Touch » de l'animation 3D. Le discours de légitimation dessine une autre série culturelle que celle de l'animation 2D, avec laquelle les rapports peuvent d'ailleurs être tendus[287] : le projet inachevé du *Starwatcher* de Mœbius (1991-1992) est revendiqué comme source d'inspiration décisive pour Delaporte[288]. La presse spécialisée en souligne d'ailleurs la continuité avec *Kaena*[289]. Le *storytelling*

[281] Ocelot Michel, *Kirikou et la sorcière*, France/Belgique/Luxembourg, Les Armateurs/Odec Kid Cartoons/Trans Europe Film/Studio O, 1998, 71 min.
[282] Anna Douhaire, « Festival d'Annecy : l'animation français en cinq films », *France Inter* [en ligne], mis en ligne le 8 juin 2017, URL : https://www.franceinter.fr/cinema/l-animation-francaise-en-cinq-films (13/07/2017).
[283] Mark Holcomb, « Kaena : The Prophecy », *The Village Voice*, 21 juin 2004. Consultable sur *Internet Archive* [en ligne], URL : https://web.archive.org/web/20040803122620/http://www.villagevoice.com/issues/0425/holcomb.php (26/04/2018) ; Dave Kehr, « Film in Review : 'Kaena'", *The New York Times* [en ligne], 25 juin 2004, URL : https://www.nytimes.com/2004/06/25/movies/film-in-review-kaena.html (26/04/2018).
[284] Société de production de films en image de synthèse, Pixar est à l'origine la division informatique de LucasFilm (1979), avant d'être rachetée par Jobs en 1986. Elle connaît son heure de gloire dans le domaine de l'animation par des longs-métrages coproduits avec Disney à partir de 1995. En 2006, le studio devient une filiale de Walt Disney Pictures.
[285] Qui remporte des succès bien plus importants pour ses films en 3D que pour ceux en 2D, comme *Le Prince d'Égypte* (1998) ou *Spirit* (2002), qui sont des échecs commerciaux. S. Denis, *Le Cinéma d'animation*, *op. cit.*, p. 240.
[286] Selon les mots de Virginie Guillemot, assistante de production, dans Marie Lechner, « Cahin-caha émergea "Kaena" », *Libération* [en ligne], 4 juin 2003, URL : http://next.liberation.fr/cinema/2003/06/04/cahin-caha-emergea-kaena_435711 (23/07/2017).
[287] Voir ce qu'en dit Daniel Jeannette, superviseur d'animation 3D à ILM (la célèbre société d'effets spéciaux fondée par Lucas en 1975 et rachetée par Disney en 2012 en même temps que Lucasfilm) dans Alain Bielik, « Les Frenchies d'Hollywood – IV », *S.F.X.*, n° 33, avril 1996, p. 40 : « Il faut dire aussi que les animateurs traditionnels avaient – et ont toujours – un certain a priori à l'égard de l'animation 3D. »
[288] « Entretien avec Chris Delaporte », art. cité.
[289] Réjane Vallée, « Le renouveau de l'animation française », *SFX*, n° 104, juin-juillet 2003, p. 12.

patriotique se greffe ici aux expériences infographiques non seulement de Mœbius, mais aussi de Druillet comme on l'a dit (*Kazhann*, 1987-1990)[290], d'autant plus mythifiées qu'elles n'ont pas abouti. En 2003, ce sont aussi les incursions croissantes des séries télévisées françaises vers la 3D qui font office de repère : la société de production Xilam, qui rachète les droits de *Kaena* en 2002[291], contribue pleinement à cet « âge d'or de la série d'animation » pour la jeunesse[292], en expérimentant la création 3D dès 1997[293], sous l'influence de du Pontavice, et en s'imposant au tournant des années 2000 comme l'un des trois plus grands acteurs français de la série d'animation, avec des licences à succès diffusées mondialement (*Les Zinzins de l'espace*, 1997-2006 ; *Oggy et les cafards* depuis 1999).

La valorisation de l'animation française par la French Touch recouvre donc des filiations culturelles disparates, et éclaire l'inflation croissante des usages du terme pour renvoyer globalement à une forme d'ineffable spécificité des créations françaises (œuvres culturelles, luxe, artisanat, gastronomie...). La proximité réelle entre ces domaines importe moins, dès lors, que le discours qui en légitime par distinction le positionnement sur l'échiquier de la valeur culturelle. *Atlantis* et *Kaena* engagent des argumentaires exemplairement redondants : qualité esthétique et excellence technique en forment le premier pilier.

3.2.2. Des jeux beaux mais injouables

Les critiques élogieuses d'*Atlantis*, en 1997, affichent un discours de célébration techniciste récurrent dans la French Touch, associé à l'éloge de l'excellence esthétique et concentré sur la question des graphismes, comme on le lit dans le magazine de jeux vidéo *Joystick* en 1997 :

> On n'a qu'une envie : s'embarquer vite pour cette aventure qui devient un prétexte pour admirer les créations de l'équipe de développeurs, très inspirés par le mythe d'Atlantis. Le graphisme est le premier intérêt du jeu. […] La finesse des détails m'a stupéfaite. Chaque paysage est une peinture. Le plus admirable est sans aucun doute le jeu des lumières. […] Aucun reproche à faire, Cryo surpasse sa réputation. […] Le pari esthétique est parfaitement réussi[294].

[290] *Supra*, chapitre 2, 2.2.2. « Bilal expérimentateur médiatique ».
[291] Sur le rachat de *Kaena* par Xilam Animation et le dynamisme économique et financier de l'entreprise à ce moment, voir E.P., « Xilam Animation mise sur le film "Kaena" », *Les Échos* [en ligne], mis en ligne le 8 avril 2002, URL : https://www.lesechos.fr/08/04/2002/LesEchos/18630-555-ECH_xilam-animation-mise-sur-le-film---kaena--.htm (26/04/2018).
[292] L. Valière, *Cinéma d'animation. La French Touch*, *op. cit.*, p. 99.
[293] « Entretien avec Marc du Pontavice », art. cité.
[294] Rubrique « PC CD-ROM », *Joystick*, n° 83, juin 1997, p. 84 à propos d'*Atlantis*.

Atlantis fait figure ici de parangon du multimédia immersif défini par l'hyperréalisme des simulations et la qualité de l'expérimentation sensorielle interactive. Cryo explore très tôt les potentialités du CD-ROM pour ses jeux d'aventure en *point-and-click* – un type de jeu vidéo inventé en 1987 par LucasArts (*Maniac Mansion*) où le curseur permet de cliquer directement sur l'environnement (personnage, objet, lieu) pour déclencher une action, et où l'exploration spatiale est le levier fondamental du *gameplay*. Les innovations apportées par *Atlantis* expliquent l'accueil très favorable fait au graphisme du jeu. S'inspirant du modèle fourni par *Myst* en 1993, qui proposait au joueur des déplacements entre des positions matérialisées par des vues fixes, Cryo opte pour une nouvelle forme de représentation spatiale du monde de synthèse, « à mi-chemin entre l'exploration continue et le découpage par images statiques, soit une représentation par un réseau de panoramas[295] ». Grâce à des images 3D précalculées, chacun des points quadrillant les déplacements possibles du joueur donne accès à une vue panoramique à 380°, manipulable par le curseur. Présentée comme révolutionnaire, cette technologie baptisée *warp*, associée au moteur de jeu OMNI 3D, est spécialement développée pour *Atlantis*[296]. Elle constitue l'un des arguments de vente des productions Cryo, à une époque où la 3D reste un défi technique. Cryo construit son image de marque sur ce savoir-faire technique, comme l'indiquent les mentions sur la boîte de jeu d'*Atlantis* :

> Grâce aux innovations technologiques exclusives de CRYO, vous allez ressentir une SENSATION D'IMMERSION sans comparaison dans des décors en 3D d'une incroyable beauté. […]
> Vous allez vous sentir totalement immergé dans des décors en 3D d'une incroyable beauté ! Laissez-vous émerveiller par la fluidité de l'OMNI 3D qui vous permet de balayer le décor du regard dans tous les sens sur 360°. Le son 3D vous pousse parfois à tourner la tête pour chercher d'où vient un bruit. […] La musique, réalisée avec de véritables instruments acoustiques, renforcera votre immersion en créant une ambiance chaleureuse[297].

Le discours marketing n'a pas été contredit par les critiques, à l'époque comme aujourd'hui : la réception est unanime au sujet de la qualité visuelle du jeu. Selon *Joystick* encore, en 1997, « [l]a réalisation technique d'Atlantis fait montre d'une parfaite maîtrise des dernières techniques » et permet « d'offrir au joueur des écrans de toute beauté[298] ». L'éloge concerne les environnements fictionnels de jeu (la simulation et l'animation des personnages paraissent moins réussies) mais aussi les cinématiques d'*Atlantis* : certaines,

[295] Ce choix est aussi adopté par d'autres jeux contemporains d'*Atlantis*, comme *Zork Nemesis* (Zombie Studios, 1996). J. Lessard, *Histoire formelle du jeu d'aventure sur ordinateur*, *op. cit.*, p. 243.
[296] Même si Lefranc, directeur de Cryo, finit par négocier avec Herbulot, concepteur d'*Atlantis*, que cette technologie soit aussi utilisée sur le jeu *Versailles 1685*, développé au même moment.
[297] Mentions figurant sur le revers de la boîte cartonnée du jeu (1997, version CD-ROM diffusée en France).
[298] « Previw PC », *Joystick*, n° 81, avril 1997, p. 152.

comme celle d'ouverture, ont marqué l'imaginaire d'une génération de joueurs, à une époque où la cinématique, après les désillusions du « film interactif »[299], devient le lieu vidéoludique par excellence d'une démonstration des performances de l'infographie 3D[300]. La promotion par la prouesse technique atteint la surenchère dans l'énumération finale du générique de fin de jeu :

> Il aurait fallu 25 années à un seul homme pour réaliser Atlantis :
> 120 millions de polygones modélisés.
> 50 Gigaoctets d'images.
> 950 CD pressés avant la version finale.
> 20 ans de calcul 3D sur un Pentium Pro.
> 15 ans de compression d'images.
> 60 000 images. 70 minutes d'animation.
> 50 000 lignes de programme.
> 4 387 litres de café[301].

À la qualité visuelle s'ajoute, pour *Atlantis*, l'immersion créée par la bande-son, « épine dorsale du jeu[302] » selon *Joystick*, et point récurrent de tous les panégyriques. Composée par Estève et Picq, la musique originale est envisagée comme une déclinaison transmédiatique à part entière de l'univers, éditée sous un péritexte anglophone qui la destine à l'exportation[303]. Elle apparaît très aboutie par rapport aux normes techniques de l'époque, comme en témoigne la notice d'*Abandonware* : « La musique fut intégralement enregistrée en studio, à l'époque, cherchant à dépasser les limites acoustiques de librairies MIDI et celles, structurelles, d'une lecture linéaire sur les pistes audio d'un CD-ROM (comme cela se faisait alors beaucoup)[304]. » Le moteur de son introduit en effet des variations aléatoires dans la musique composée, afin de lasser le moins possible le joueur, et relève alors un enjeu technique majeur du fait des capacités mémorielles réduites des machines. L'ambiance sonore globale du jeu et la qualité des graphiques consolident, à propos d'*Atlantis*, l'idée que la French Touch vidéoludique aurait pour créneau d'excellence la création et la simulation de mondes imaginaires inventifs, riches et documentés. Dans *Atlantis*, le traitement des éléments du décor (architecture, costumes, mobilier, objets, paysages) a été reconnu pour la cohérence des emprunts historiques à la civilisation grecque antique et l'évitement des anachronismes.

---

[299] J. Lessard, *Histoire formelle du jeu d'aventure sur ordinateur*, *op. cit.*, p. 224-230.
[300] Dès sa création, le studio Delphine Software comporte un département consacré à la réalisation des cinématiques, alors même que ce type de séquences était encore assez rare dans les jeux vidéo.
[301] Cryo Interactive, *Atlantis*, *op. cit.*, générique de fin.
[302] « Preview PC », art. cité.
[303] Pierre Estève, Stéphane Picq, *Atlantis. The Lost Tales*, Shooting Star, CD-ROM, 1997.
[304] Sur la musique, pour tout notre développement, voir « Atlantis : Secrets d'un monde oublié », *Abandonware* [en ligne], art. cité.

S'ensuit l'idée qu'il s'agirait moins d'un jeu à jouer que d'un monde à découvrir. L'argument de la supériorité fictionnelle et esthétique se retourne alors en reproche global concernant le manque de jouabilité :

> sur le plan graphique, rien à redire : mais je n'en dirai pas autant sur le plan de la maniabilité du personnage. […]. Le pari esthétique est parfaitement réussi. Mais c'est au détriment de la jouabilité avec un pointeur qui s'amuse à cache-cache. De plus, l'aventure est linéaire dans les plus petits détails. Les joueurs impénitents seront certainement déçus par ces défauts[305].

Le propos vise la progression narrative trop contrainte, les *game over* répétés et frustrants, les phases de combat maladroites et difficiles à réussir, ou encore les énigmes trop peu motivées diégétiquement. *Atlantis* exemplifie ici certaines connotations négatives tôt associées à la French Touch dans son ensemble : elle aurait produit des « jeux beaux, mais injouables[306] » (Chahi). Le reproche fait toutefois l'objet d'une appropriation distinctive. La mauvaise réputation ludique et interactive confirmerait, par l'échec, une supériorité graphique et fictionnelle conséquente des jeux d'aventure français. La rhétorique suggère jusqu'à l'incompatibilité des ambitions artistiques et des ambitions ludo-narratives – où se font entendre les échos des débats de définition qui ont structuré le milieu littéraire français de la science-fiction. Lorsqu'Ulrich affirme, en 2001, « tout le monde s'accorde à dire qu'on est fort pour l'aventure, l'imaginaire ou l'ambiance[307] », il invite à comprendre comment la construction de l'identité French Touch par ce « souci du monde » a associé la signature générique vidéoludique du jeu d'aventure à la préférence générique thématique pour les univers imaginaires de science-fiction et de fantasy.

3.2.3. La science-fiction en partage

Comme l'explique Ichbiah[308], le jeu vidéo français de la French Touch a été nourri aux racines littéraires, surtout américaines, de la science-fiction et du fantastique (Lovecraft, Herbert, Dick, Zelazny, Pohl, Asimov) ainsi qu'à leurs racines cinématographiques (*2001*, *Alien*, *Blade Runner*, *Brazil*) et graphiques (Mœbius, Jodorowsky, Giger, Frazetta)[309].

---

[305] Rubrique « PC CD-ROM », *Joystick*, art. cité.

[306] Selon Platon, Ulrich aurait proposé l'expression « French Touch » à propos de *L'Arche du capitaine Blood* en 1988, mais le terme aurait été écarté du fait de ces connotations négatives associées. Voir Éric Chahi, Alain Damasio, Frédérick Raynal, « La French Touch dans les jeux vidéo : passé, présent et avenir », table-ronde tenue lors des Conférences MAGIC, Monaco, 2015. Consultable sur *YouTube* [en ligne], mis en ligne par GamerGen, le 30 mars 2015, URL : https://www.youtube.com/watch?v=RyOWGOOvGSM (07/09/2018).

[307] Voir les propos d'Ulrich dans M. Verocaï, *French Touch. Jeux vidéo*, *op. cit.*

[308] D. Ichbiach, *La Saga des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 92.

[309] Blanchet cité dans William Audureau, « Arcade, néon et "Club Dorothée" : la nouvelle vague du jeu vidéo français », *Le Monde* [en ligne], mis en ligne le 3 décembre 2016, URL : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/12/03/bercee-par-l-arcade-et-le-club-dorothee-une-nouvelle-ecole-francaise-du-jeu-video-emerge_5042896_4408996.html (23/04/2018).

Partagées par de nombreux développeurs français, comme Ulrich et Cuisset, ces références ont nourri une familiarité transmédiatique avec le genre, dont témoignent précocement *L'Arche du Captain Blood* (1988) et *Les Voyageurs du temps. La Menace* (1989). Pour Raynal, la « French Touch » serait née du désir de certains concepteurs de « rassembler, dans la production de jeux vidéo, leurs connaissances et leur passion pour d'autres médias, notamment le cinéma et la littérature » : elle aurait fondé sa spécificité sur l'ouverture à d'autres « sources d'inspiration […] que […] l'univers référentiel pur du jeu vidéo[310] ». Cette culture partagée est mise en scène dans les « happening *high-techs* » excentriques d'Ulrich en 1988 – de fausses cérémonies rituelles de sacrifice au dieu « Exxos », divinité guerrière des programmeurs, d'après le nom d'un label d'ERE Informatique[311]. En 1990, lorsque Cryo remplace ce label au sein de Virgin, Ulrich choisit comme logo science-fictionnel le visage d'une jeune femme endormie sous un casque de cryogénisation. En 1992, il s'attaque au mythique roman de Herbert, *Dune*, qui, après avoir fait office de Graal transmédiatique pour le cinéma (avec le projet de Jodorowsky en 1973-1977 et le film de Lynch en 1984), dessine un horizon d'attente concurrentiel pour l'adaptation vidéoludique. Après une conception mouvementée, le jeu de Cryo, intitulé *Dune*, sort en 1992 quasi simultanément au premier jeu de stratégie en temps réel, *Dune II. The Building of a Dynasty*, développé par Westwood Studios, et deuxième adaptation du roman également éditée par Virgin. Ce premier titre inaugure, chez Cryo, un très grand nombre de jeux de science-fiction et de *fantasy* affichant pour plusieurs leur inspiration transmédiatique : les suites de *L'Arche du Captain Blood* (1994, 1996) ; le jeu d'action-aventure *Alien. A Comic Book adventure* (1995), qui se déroule dans l'univers du film et prolonge un *comics* de la franchise ; le jeu de *fantasy Lost Eden* (1995), qui exploite le filon des dinosaures numériques deux ans après *Jurassic Park* ; le jeu de combat spatial en vue subjective *The Raven Project* (1995), inspiré de l'univers « Star Wars » ; l'adaptation vidéoludique *Timecop* (1995) du film sorti en 1994 ; ou encore le jeu d'aventure *cyberpunk Pax Corpus* (1997), tiré d'un projet d'adaptation d'une série animée américaine, *AEon Flux*. En 1998, *Ubik* adapte en jeu d'action-stratégie le célèbre roman homonyme de Philip K. Dick. En 1999 sort *Ring. L'Anneau des Nibelungen*, sur des dessins de Druillet comme on l'a dit, qui adapte le propos de la tétralogie wagnérienne à un univers de science-fiction.

Cryo a ainsi pu jouer la carte transmédiatique de l'enracinement dans le mega-text, avec des références comme Herbert, Dick, ou Scott, et réaliser avec succès l'exportation de jeux

[310] M. Verocaï, *French Touch. Jeux vidéo*, *op. cit.*
[311] D. Ichbiah, *La Saga des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 100.

d'aventure exploitant les imaginaires génériques mondialisés, comme le souligne Blanchet[312]. En parallèle, Cryo a aussi misé sur la diffusion à l'étranger (en particulier aux États-Unis) d'un autre type de jeux, nettement plus ancrés dans l'inspiration thématique locale. Avec le précurseur *Versailles 1685*, puis d'autres jeux historiques culturels[313], Cryo prend part à la promotion du multimédia français de « l'edutainment[314] » subventionné en plein développement[315]. Néanmoins, la veine science-fictionnelle prédomine et configure l'imaginaire tardif de la French Touch du jeu vidéo autour de 1995. Remaniant la posture idéologique d'un Laloux trente ans auparavant, celui-ci associe alors pauvreté économique et richesse créative pour légitimer la culture française du multimédia.

3.2.4. Pas d'argent mais des idées – et des auteurs

En 1997, le générique d'*Atlantis* évoque comme signe de performance technique l'importance de l'équipe qu'il a fallu réunir pour développer *Atlantis*. En même temps, les discours d'escorte autour du jeu accentuent la signature personnelle de Robson, le scénariste, et d'Herbulot, le directeur de conception. Ils exploitent l'image du jeu vidéo d'auteur que s'est attachée la French Touch depuis sa création. Herbulot la revendique, en lien avec la « politique d'auteurs assez forte » d'ERE Informatique, qui laissait les programmeurs relativement libres du contenu des jeux et des univers développés[316]. Comme l'a montré Coville[317], la légende dorée de la French Touch s'est construite par un tropisme historiographique auctorial. Le récit de vie mythifié distingue le parcours de quelques concepteurs (Ulrich, Chahi, Raynal), valorisés indissociablement pour leur personnalité passionnée, leur imaginaire créatif inimitable et leurs compétences techniques hors normes. Chez Ichbiah, cette mise en scène du programmeur de génie, pauvre et solitaire, codant fiévreusement dans son garage à toute heure du jour et de la nuit, concerne particulièrement Ulrich, érigé en « version actualisée du Jeune Prodige » engagé dans un « Mission avec un grand M[318] », comme l'analyse Coville[319]. Ce type de discours fanique

[312] A. Blanchet, « France », art. cité, p. 184.
[313] Plusieurs productions prolongent ce filon-là dans les années suivantes : *Égypte : 1156 av. JC – L'Énigme de la tombe royale* (1997), *Aztec : Malédiction au cœur de la cité d'or* et *Chine : Intrigue dans la Cité interdite* (1999).
[314] D. Ichbiah, A. de La Pommeraye, S. Larcher, *Planète multimédia*, *op. cit.*, p. 90.
[315] S'y ajoutent les encyclopédies et les banques d'images numériques ou encore les CD-ROM culturels financés par les musées comme Orsay et Le Louvre afin d'exploiter le patrimoine culturel national sur le nouveau secteur multimédia.
[316] « Rémi Herbulot -macadam Bumper, crafton et xunk,...- », art. cité.
[317] Marion Coville, « Créateurs de jeux vidéo et récits de vie : la formation d'une figure hégémonique », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [en ligne], n° 4, 2014, mis en ligne le 1er janvier 2014, URL : http://rfsic.revues.org/763 (26/01/2017).
[318] D. Ichbiah, *La Saga des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 100.
[319] M. Coville, « Créateurs de jeux vidéo et récits de vie : la formation d'une figure hégémonique », § 5.

alimente l'imaginaire de la French Touch en faisant de la création vidéoludique un acte quasi mystique, obsessionnel et sacrificiel, valorisé à hauteur du surpassement des contraintes matérielles qu'il attesterait : Ichbiah affirme que « malgré les crises de spasmophilie [dues aux heures prolongées devant l'écran] […], Philippe préfère rogner sur le budget alimentation plutôt que de sacrifier une once de la délectation informatique[320] ».

Le *storytelling* de *Kaena* n'opère pas autrement, même s'il renégocie cette mythification dans le cadre d'une production nettement plus industrielle qu'aux débuts de la French Touch vidéoludique. Selon Delaporte, l'équipe rassemblée pour la réalisation du film est le résultat d'un bricolage hétéroclite entre des spécialistes unis par une même passion mais venus de domaines d'expertises variés (image de synthèse, dessin animé, film et jeu vidéo[321]), à une époque où, dit-il « [i]l était impossible de réunir une équipe en long métrage 3D [...] en France ». L'argument du bidouillage collectif permet aussi de valoriser les compétences techniques individuelles des membres : « Le noyau dur était surtout constitué d'artistes venant du jeu vidéo choisis pour leur polyvalence et leur aptitude à relever les défis les plus fous[322] ». Les témoignages insistent sur le fait que les équipes de production ont travaillé, pour la simulation numérique, à partir d'un logiciel libre grand public, *3D Max*, destiné à l'origine à la création de séquences cinématiques dans le jeu vidéo, et modifié pour les besoins du film. La légitimation par la posture d'« artiste » s'actualise ici dans l'imaginaire du *hacker* qui, face aux limites matérielles et financières, « détourne l'informatique de son utilisation première et se passionne pour les systèmes complexes qu'il déconstruit[323] » en y associant une signification esthétique[324]. Exemple de la débrouillardise française et d'une créativité décuplée par les obstacles, le récit de *Kaena* fait du « do it yourself » un geste de distinction – et ce, même face à une réception finalement très critique envers la qualité de l'animation.

On a vu comment le jalon Laloux de l'intermédialité de la science-fiction française avait promu la figure du poète maudit, solitaire, pauvre, en lutte contre toutes les dominations politiques, commerciales et esthétiques. Elle s'associe alors à une réalité économique intenable puisque Laloux se tourne en même temps vers la main-d'œuvre meilleure marché des pays socialistes pour réaliser ses films à moindre coût, alors même qu'il dénonce les

[320] D. Ichbiah, *La Saga des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 27.
[321] « Entretien avec Marc du Pontavice », art. cité.
[322] « Entretien avec Chris Delaporte », art. cité.
[323] M. Coville, « Créateurs de jeux vidéo et récits de vie : la formation d'une figure hégémonique », § 5.
[324] Estelle Dalleu, « hacking > < jeu vidéo », *Komodo 21* [en ligne], n° 5 : « Formes de l'imaginaire informatique », 2016, URL : http://komodo21.fr/formes-contemporaines-de-limaginaire-informatique-hacking-jeu-video/ (23/09/2018).

délocalisations et le recours aux « "esclaves" moins chers[325] ». Sous couvert d'indépendance politique et créative, la posture d'artiste est grevée de contradictions et révèle le déni économique de ses fondements. La légitimation par la French Touch, au tournant des années 1990, configure un deuxième moment culturel de cette défense idéologique par l'auteur : derrière le retour d'arguments identiques, c'est la nouvelle montée en charge industrielle qui est rhétoriquement négociée à travers le *topos* de l'artiste. Celui-ci devient le canevas du *storytelling* des entreprises du multimédia français, qui dépendent largement pour leur survie des subventions publiques, mais ambitionnent de concurrencer les productions américaines et japonaises. Le geste de la distinction French Touch tire tout le profit d'un positionnement de la valeur culturelle qui a été structuré en France dans le long terme, et l'adapte ce faisant à un autre biotope économique et médiatique, celui de la « création industrielle », comme l'interprète Chahi en 2015 :

> C'est ce travail d'auteur, autrefois sous-jacent et implicite de par la petite taille des équipes, qui manque cruellement aujourd'hui. Nous sommes passés d'une création artisanale des années 1980-90 à une création industrielle. […] J'estime les « jeux premiers » plus proches de l'art, de par la démarche créative qu'ils ont impliquée[326].

Diagnostiquant le déclin de la fin de la French Touch sous l'effet de la massification technologique du progrès informatique, le discours durcit l'opposition entre auteur et technicien, invention et reproduction, artisanat et industrie, visées artistiques et visées commerciales, comme Laloux le faisait pour l'animation. La créativité des développeurs français inverserait une pauvreté économique en preuve d'inventivité, contre l'industrialisation stéréotypée du média : en France, on aurait « moins d'argent » et « plus de culot »[327]. La formule s'impose pour *Kaena* en 2003 : « Deux exemples de film d'animation français : on n'a pas les moyens (ou si peu), mais on a des idées[328]… » (*S.F.X.*) Le récit de la *success story* doit pourtant composer avec la réception cuisante du film : annoncé comme le premier *Toy Story* français, prévendu dans trente-cinq pays[329], doté d'un budget d'une quinzaine de millions d'euros[330], *Kaena* fait moins de 110 000 entrées en France et ne reste qu'une semaine en salles[331]. Les critiques, en France comme à l'étranger,

[325] R. Laloux, *Ces dessins qui bougent*, *op. cit.*, p. 54.
[326] Chahi dans « La French Touch dans les jeux vidéo : passé, présent et avenir », art. cité.
[327] M. Verocaï, *French Touch. Jeux vidéo*, 0:10:25.
[328] R. Vallée, « Le renouveau de l'animation française », art. cité.
[329] M. Lechner, « Cahin-caha émergea "Kaena" », art. cité.
[330] Le budget initial était de 18 millions de francs ; le budget final atteint 96 millions de francs. Voir « Entretien avec Chris Delaporte », art. cité.
[331] Selon Bordage, cité par P. Grignon, *Le Champ d'existence de la novélisation francophone actuelle*, *op. cit.*, p. 192.

visent un scénario peu inventif[332] et décousu, une histoire qui peine à sortir de l'esthétique du jeu vidéo[333], des images de synthèse difficiles à lire, une animation peu fluide et un public-cible difficile à cerner[334]. Certaines saluent certes « un parti pris esthétique original » : « semi-réalisme des personnages, couleur quasiment monochrome, toute en ombres mordorées et sépia, décors fascinants d'un monde de lianes et de racines entremêlées... Bref, une french touch qui s'impose en beauté[335] » (*Télérama*, 2003). Du Pontavice défend d'ailleurs l'esthétique 3D semi-réaliste du film contre le graphisme *cartoon* de l'animation américaine et l'hyperréalisme d'un *Final Fantasy* japonais sorti deux ans plus tôt. Mais la revendication d'une troisième voie esthétique, « non formaté[e] », ouverte au métissage culturel, n'est pas validée par le public[336]. L'argument de la qualité française se rétablit acrobatiquement par la récupération symbolique de l'échec, non plus sur le mode de l'annonce prophétique, mais par la récapitulation pathétique, croisant déploration et célébration, dans la presse généraliste (*Libération*) –

> Porté par son auteur, Chris Delaporte, et une équipe de « juniors » acharnés, sauvé in extremis des eaux, le premier film d'animation français en images de synthèse finit par sortir sur les écrans après plus de six ans de péripéties[337]

– comme dans la presse spécialisée (*S.F.X.*) :

> L'idée était osée, bien que logique quand on connaît le bon niveau technique des sociétés françaises : faire un film tout synthèse sur notre territoire national... [...] avec les moyens du bord ! Le problème principal, [...] comme pour n'importe quel film d'animation en France, se pose au niveau des conditions de production, et de la longue histoire du film qui a eu bien du mal à sortir : longtemps annoncé, longtemps repoussé. Face à ses collègues outre-atlantiques, il est évident que *Kaena* souffre de la comparaison, en offrant justement une esthétique très jeu vidéo. Mais ramené à son budget de départ, et à ses nombreuses années de cheminement, on ne peut que relever la performance ! [...] Le film d'animation français se cherche : on n'a pas fini d'en parler[338]...

Le volontarisme national méritant est souligné et les insuffisances finales rapportées aux difficultés économiques et matérielles extrinsèques plus qu'à l'intention artistique intrinsèque. L'opposition structurante entre capacités techniques et moyens financiers

[332] Bernard Génin, critique de *Kaena* lors de la sortie en salles, 7 juin 2003, consultable sur *Télérama* [en ligne], URL : https://www.telerama.fr/cinema/films/kaena-la-prophetie,118188.php (23/09/2018).
[333] Janice Page, « Attempt at 3-D animation proves one-dimensional », *The Boston Globe* [en ligne], 30 juillet 2004, URL : http://archive.boston.com/ae/movies/articles/2004/07/30/attempt_at_3_d_animation_proves_one_dimensional/ (26/04/2018).
[334] « Cahier critique », *Première*, n° 316, juin 2003, p. 38.
[335] B. Génin, critique de *Kaena,* art. cité.
[336] « Entretien avec Marc du Pontavice », art. cité.
[337] M. Lechner, « Cahin-caha émergea "Kaena" », art. cité.
[338] R. Vallée, « Le renouveau de l'animation française ».

(« Argent trop cher », résume lapidairement le site *Film de culte*[339]) fonde le positionnement vis-à-vis du modèle américain, référent systématique du discours.

Le leitmotiv de la précarité financière vaut moins pour son objectivité analytique que pour son construit culturel. Pour *Atlantis*, par exemple, elle relève plus du fantasme que de la réalité[340] car le jeu vidéo français de la décennie bénéficie d'une belle santé économique, comme le montrent les entrées en Bourse successives d'Infogrames, d'Ubisoft et de Cryo, qui profitent aussi de partenariats institutionnels au moment où les pouvoirs publics développent, lentement mais sûrement, une politique de soutien aux productions multimédias. L'écosystème financier des studios d'animation et de jeux vidéo français diffère de ceux des studios américains ou japonais, mais cette différence est construite discursivement comme une *contradiction* – utile, culturellement, pour nourrir le *storytelling* patriotique de la French Touch. La représentation pseudo-artisanale par la figure d'auteur transforme en atout symbolique la différence des modes de financement, des structures industrielles et des systèmes de production.

Dix ans après *Atlantis* et l'industrialisation managériale acquise des grands studios français de jeu vidéo (on pense à Ubisoft), la posture d'auteur transmédia d'un Damasio récupère pour son propre bénéfice cette charge artistique et anti-commerciale du *storytelling* de la French Touch : « on avait besoin, dans la French Touch justement, de directeurs narratifs, en tous cas de créateurs d'univers capables de scénariser, de construire des univers originaux, [...] c'est comme ça que j'ai été aspiré dans l'univers du jeu vidéo, que je ne connaissais pas, ou très peu[341] ». S'inscrivant dans la filiation de Chahi et de Raynal, Damasio réinvestit l'idée d'un « jeu vidéo d'auteur, comme il y a un cinéma d'auteur français » mais avec une auctorialisation et une artification plus fortes encore. On y lit la « critique artiste du management » que Chaudron repère dans les mondes de l'art et de la culture en France, mais déplacée sur le terrain de la culture médiatique[342]. Au moment où Damasio se réapproprie l'expression « French Touch » (ici en 2015), le refus de la gestion managériale et la conciliation entre inventivité artistique et précarité économique s'opposent à « l'économie du hit AAA » du jeu vidéo, constituée après 2000 par l'évolution technologique (consoles de sixième génération), par l'inflation des coûts techniques et

[339] « Kaéna [sic], la prophétie », *Film de culte* [en ligne], URL : http://www.filmdeculte.com/cinema/film/Kaena-la-prophetie-560.html (24/04/2018).
[340] Chez Ichbiah, les crises financières traversées par ERE Informatique, Infogrames ou Cryo, sont un leitmotiv récurrent du récit héroïsé. *La Saga des jeux vidéo*, *op. cit.*
[341] Dans « La French Touch dans les jeux vidéo : passé, présent et avenir », art. cité.
[342] M. Chaudron, *L'Exception culturelle, une passion française ?*, *op. cit.*, p. 46.

salariaux et par l'augmentation de la taille des équipes de développement[343]. Le discours promeut une résistance du jeu vidéo français contre cette industrialisation :

> il faut garder cette capacité à générer des jeux à partir d'une individualité, à partir d'une personnalité et sans tenir compte du tout d'une réception possible au départ : […] il y aura un public parce que ça aura été fait avec les tripes, […] avec une personnalité artistique extrêmement puissante, singulière, forte, originale. […] je pense que c'est un trait français, qui vient du cinéma, qui nous vient de la littérature aussi[344].

En convertissant des limitations économiques postulées en gratifications symboliques avérées, c'est-à-dire en inversant la domination économique en domination artistique, l'imaginaire de la French Touch contribue à une représentation essentialiste des cultures nationales. Le « trait français » s'autonomise comme « personnalité » ou disposition culturelle *a priori*, et rejoint « l'inconscient collectif » chez Raynal[345], la « sensibilité » « bien à eux » des jeux français chez Herbulot[346]. La beauté visuelle des mondes, en particulier, en formerait la signature. Selon des stéréotypes bien connus à l'étranger, le Français serait créatif, rebelle, innovant, afficherait une fierté culturelle non dépourvue d'une arrogante prétention – et la French Touch a pu véhiculer des connotations dévalorisantes sur la culture française[347]. Globalement, pour « *Atlantis* » et « *Kaena* », cette mobilisation rhétorique de l'étiquette « French Touch » monnaie un mythe patriotique rentable sur le marché international. Or, elle va de pair avec l'imitation des stratégies transmédiatiques des grosses productions américaines (*merchandising*, transmédia, cross-média, *licensing*…). « Coups médiatiques » *à l'américaine* pour faire vendre un multimédia de science-fiction *à la française* : l'hypothèse éclaire la bascule culturelle qui s'opère entre le multimédia multiloisirs d'*Atlantis* et les ambitions transmédias de *Kaena*, et le sens qu'y prennent les novellisations de Bordage.

3.3. Intermédialités French Touch : du multiloisirs au proto-transmédia

En 1998, l'article de *Libération* qui célèbre *Atlantis* comme le « mariage entre multimédia et littérature SF » y repère aussi la capacité de la French Touch à « se mobiliser "à l'américaine" » pour « favoriser sa diffusion mondiale » en adoptant la stratégie

[343] Alain Le Diberder, « Le modèle économique des jeux vidéo, un colosse en péril », *Hermès*, n° 62, 2012, p. 136-143.
[344] Damasio dans « La French Touch dans les jeux vidéo : passé, présent et avenir », art. cité, à partir de 09:15.
[345] Dans *ibid.*, 13:11.
[346] « Interviews de Rémi Herbulot », art. cité.
[347] Ulrich et Herbulot expliquent qu'ils ont mis une cinquantaine de noms étrangers au générique de *Dune* en 1992 pour cacher l'origine française du jeu et donner l'impression d'une grosse production américaine. M. Verocaï, *French Touch. Jeux vidéo*, *op. cit.*, 25:04.

gagnante de la déclinaison médiatique[348]. Cette dernière est présentée comme une innovation ambitieuse en France : « Jeu sur CD-Rom ou DVD, site web, disque, littérature déclinant un même univers : c'est un véritable front de création qui s'avance vers le consommateur de loisirs ludiques ou culturels ». Guiot, la même année, souligne le caractère pionnier de l'initiative : si « [c]e n'est pas la première fois que J'ai Lu flirte avec le multimedia », écrit-il, cette fois « l'univers 3-D de départ est français[349] ». La précision a son importance culturelle, en ce qu'elle montre comment le grand récit national du multimédia numérique et de la French Touch concerne aussi l'imaginaire des fictions transmédiatiques.

La démocratisation du jeu vidéo en est avec évidence le moteur médiatique dynamique. *Atlantis* sort sur CD-ROM en mars 1997 en France, en septembre 1997 aux États-Unis[350], et remporte un succès immédiat et massif : 300 000 exemplaires vendus, ce qui le situe dans les dix meilleures ventes de CD-ROM en 1997[351]. Le titre intègre rapidement les meilleures ventes de Cryo[352] et renforce le succès du jeu vidéo français à l'étranger. Cette première phase conduit, au printemps 1998, à la réédition du jeu sur DVD, en huit langues différentes, et à la commercialisation d'expansions transmédiatiques[353] : la musique originale du jeu est éditée sous son titre anglais *Atlantis. The Lost Tales*, et la novellisation de Bordage sort comme on l'a dit simultanément chez « J'ai Lu S-F » et en version électronique sur le site de l'éditeur en ligne 00h00.com – à une époque où cette utilisation des supports locaux en réseau restait rare pour la pratique de la lecture.

Or le geste transmédiatique suscite là encore une distinction par l'exception française, qui s'appuie sur la préquelle de Bordage. Alors que l'expression « produits dérivés » fait office de repoussoir explicitement américain, la novellisation est d'emblée disculpée et distinguée de ses avatars industriels par le fait qu'elle n'adapte pas directement le récit du jeu. Mizio marque avec insistance que la constellation « *Atlantis* » n'a rien à voir avec les déclinaisons standardisées des grandes franchises américaines :

> À la différence des concepts de « package » ou de « produits dérivés » lancés par une entreprise ou ses licenciés, il s'agit là d'une conjonction d'intérêts. […] Quatre entreprises différentes se sont alliées pour l'opération. […] le monde créé et successivement exploité par des concepteurs multimédias, un écrivain ou des musiciens, prend ainsi de l'épaisseur[354].

[348] F. Mizio, « La société des multiloisirs », art. cité.
[349] D. Guiot, critique d'*Atlantis. Les fils du rayon d'or*, art. cité.
[350] 4 CD-ROM pour la version PC ou MacIntosh.
[351] J.-C. Féraud, « Cryo entre en Bourse pour devenir un grand du jeu interactif », art. cité.
[352] À comparer avec les 250 000 exemplaires vendus pour *Versailles* et *Égypte*, par exemple.
[353] Pour ces précisions chronologiques, voir D. Guiot, critique d'*Atlantis. Les fils du rayon d'or*, art. cité.
[354] F. Mizio, « La société des multiloisirs », art. cité.

Si l'approfondissement narratif est attesté pour Bordage, on peut difficilement soutenir, comme le fait l'article, que le projet transmédiatique « *Atlantis* » ait donné lieu à « quatre versions d'un même univers » (le jeu, le livre papier, le livre numérique, la bande originale). Le *storytelling* patriotique sollicite ici le prisme du « multiloisirs » pour souligner la spécificité du multi-support des fictions multimédias françaises. Il fait valoir une différence française dans la création d'univers transmédiatiques immersifs, puisque la « démarche stimulante » du « véritable front de création » multiloisirs organisé par Cryo et J'ai Lu s'opposerait, par sa richesse fictionnelle, à la déclinaison redondante des licences américaines. L'affirmation n'est pas sans sel quand on sait la postérité immédiate d'*Atlantis*. Deux suites vidéoludiques paraissent en 1999 et en 2001, constituant la franchise la plus rentable de l'éditeur[355]. Celle-ci est même rachetée par le nouveau studio Atlantis Interactive Entertainment (2003)[356], formé après la faillite de Cryo par une partie des développeurs de l'équipe d'origine – et qui adopte significativement le nom de cet univers fictionnel, devenu emblématique de l'image de marque French Touch du jeu vidéo.

Dès sa conception autour de 1995, *Kaena* éclaire en revanche un glissement des imaginaires intermédiatiques associés au multimédia français. À l'origine, le projet devait croiser le jeu vidéo, le cinéma et l'animation 3D pour une création d'emblée multi-support : « Denis [Friedman, le producteur] avait senti, comme nous, la complémentarité des supports : jeu vidéo, cinéma, BD… Avec une propriété intellectuelle et l'utiliser sur un maximum de supports[357] » (Delaporte). Infographistes de formation, intéressés par les recherches en matière d'image numérique, Delaporte et Daher s'orientent initialement vers un projet de jeu vidéo (et non d'animation) intitulé *Gaina*. En 1992, Delaporte travaille sur la conception de *Heart of Darkness* (Amazing Studio, 1998), remarqué pour sa séquence cinématique de 35 minutes entièrement en animation 3D, qui aurait suscité l'intérêt de Spielberg, de Disney et de Lucas lors d'une démonstration à Los Angeles. S'il veut dès le départ « faire un film », c'est dans le jeu vidéo qu'il aurait trouvé, selon lui, le milieu le plus dynamique et le plus libre pour la création d'univers imaginaires en 3D. Le récit épique de « l'aventure *Kaena* » (Delaporte) n'a de cesse d'énumérer les nombreuses réorientations médiatiques du projet : après la maquette de jeu *Gaina* (1995), qui pose les grandes lignes de l'univers, la rencontre avec Friedman (directeur général de Sony France et futur

[355] Cryo Interactive, *Atlantis II*, 1999 ; *Atlantis III. Le Nouveau Monde*, 2001.
[356] En 2004, l'éditeur The Adventure Company rachète la franchise « Atlantis » et réédite les trois premiers jeux de la série de Cryo, tout en la prolongeant : Atlantis Interactive Entertainment, *Atlantis Evolution*, 2004 ; *The Secrets of Atlantis. L'Héritage sacré*, 2006.
[357] « Entretien avec Chris Delaporte », art. cité. Également pour l'historique et les citations suivantes.

fondateur du studio Chaman) amène à réaliser une introduction au jeu vidéo pour lever des financements et, simultanément, un pilote d'animation 3D de 52 minutes, présenté au Marché international des programmes de télévision en 1996[358]. Enfin, *Gaina* est réorienté vers le long métrage d'animation 3D, ce qui modifie en profondeur le budget et les modalités de production. Le projet de jeu vidéo n'est pas abandonné, mais transformé : il servira à rentabiliser le film par la vente du produit vidéoludique couplé, selon une logique marketing plus conforme aux habitudes des consommateurs[359]. Dès 2001, l'argument transmédiatique sert à faire la promotion du film avant même sa sortie et souligne ses ambitions internationales[360]. La conception du film se fait d'ailleurs en coopération entre la France et le Canada[361], ce qui est alors de plus en plus fréquent : Montréal est devenu alors un pôle incontournable de la création numérique grâce à des politiques publiques volontaristes engagées à la fin des années 1990, et Ubisoft y ouvre un studio en 1997[362].

Or, l'échec de *Kaena*, c'est bien *aussi* celui ses ambitions transmédiatiques : autour du film ne s'organise finalement qu'une déclinaison cross-média classique de produits dérivés, sans complémentarité des contenus diégétiques – alors que c'est cela qui fonde la légitimité du projet multiloisirs d'*Atlantis* pour Mizio, cinq ans plus tôt. À la novellisation *Kaena* parue chez Mango, mal reçue car mal comprise, s'ajoute un jeu vidéo d'action et de plate-forme sorti au Japon (Namco, 2003), de qualité graphique et ludique médiocre, une bande originale du film[363] et un certain nombre d'objets de la culture matérielle (figurines, autocollants, affiches, canettes de soda et même un artefact science-fictionnel[364]). L'ensemble dessine un moment intermédiaire, « proto-transmédia[365] » (pour reprendre Denis), de la science-fiction française, dont Damasio réalisera plus tard la pleine conversion au paradigme jenkinsien – mais par l'artification. Entre 1995 et 2003, l'intermédialité de *Kaena* ne renvoie plus au multiloisirs « de création » d'*Atlantis*, bien pensé pour faire valoir

[358] M. Lechner, « Cahin-caha émergea "Kaena" », art. cité.
[359] Voir Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood. Cinéma, jeu vidéo, histoire économique et culturelle*, Pix'n love, 2010.
[360] Voir *Première*, juin 2001, n° 291, p. 154-155.
[361] Tandis que le studio parisien est chargé du dessin, du modelage, de la texture et du rendu des images de *Kaena*, le studio montréalais prend en charge 60 % de l'animation, pour une équipe d'une centaine de personnes au total. *Ibid.*
[362] Politiques comportant l'attribution de subventions et de crédits d'impôts aux nouveaux investisseurs étrangers s'installant sur le sol national. Ubisoft a été l'un des premiers studios français à en bénéficier, avec 50 % de crédits d'impôts sur les salaires. Thierry Moutoy, « Montréal : eldorado du jeu vidéo (?) », *Pointculture* [en ligne], mis en ligne le 18 mai 2017, URL : https://www.pointculture.be/article/focus/montreal-eldorado-du-jeu-video/ (26/04/2018).
[363] Farid Russlan, *Kaena. La prophétie,* Universal licensing music, 2003.
[364] Voir la liste « Produits dérivés » sur le site amateur « Produits dérivés », *The Kaena Website* [en ligne], URL : http://kaena81.free.fr/produits_derives.php (20/09/2015). Elle mentionne un sachet réputé contenir un extrait de plante d'Axis, l'arbre-monde de *Kaena*, à cultiver, et offert en cadeau promotionnel au Japon – ce qui suggère la réception mieux réussie du film dans ce pays.
[365] On reprend le terme à S. Denis, « « Vers un "proto-transmédia" ? Le transmédia au risque de l'histoire des médias », *in* Bruno Cailler, Sébastien Denis, Jacques Sapiega (dir.), *Histoire du transmédia. Genèse du récit audiovisuel éclaté*, L'Harmattan, coll. « Les Cahiers de champs visuels », n° 10-11, 2014, p. 11-23.

l'un par l'autre le jeu vidéo et la littérature de science-fiction, mais il ne renvoie pas encore au phénomène culturel aujourd'hui identifié sous le mot *transmédia*, car le terme ne fait pas encore partie de l'outillage discursif disponible pour parler des créations transmédiatiques en France, ni ne désigne alors une réalité culturelle homogène et spécifique. En effet, s'il apparaît dès le tournant des années 1990 dans la critique américaine sur les médias comme on l'a dit[366], pour penser la manière dont les industries culturelles orchestrent la circulation des contenus narratifs de fiction, c'est la conceptualisation de Jenkins qui assoit sa fortune critique et publique une décennie plus tard. Désignant une forme de récit éclaté et fragmenté (« un ensemble narratif cohérent, mais composé d'unités toutes différentes[367] »), le « storytelling transmédia » n'aurait pourtant pas existé avant le tournant numérique, selon Jenkins[368] : le développement des réseaux numériques (jeux vidéo, Internet, réseaux sociaux) et l'émergence d'une culture participative et interactive fondée sur l'intelligence collective fondent en effet l'armature conceptuelle de sa pensée de la « culture de la convergence » (2006)[369]. D'ailleurs, les exemples portés à l'appui de cette datation sont tous repérés à la fin des années 1990 (*Matrix* et le *Projet Blair Witch* en 1999). Cette archéologie de la notion permet de rappeler que le « transmédia » ne s'est généralisé comme catégorie (très en vogue) du discours universitaire qu'ultérieurement à *Kaena*, et plus tardivement encore dans le discours public – aux États-Unis d'abord, en France plus tard : ce n'est qu'en 2007 que le mot est intégré explicitement aux politiques françaises de soutien à la production culturelle, lorsque le CNC met en place une catégorie d'« aides à la création et au développement d'œuvres transmédia "patrimoniales[370]" » (en particulier des « aides sélectives à l'écriture et au développement pour les contenus multisupports, ou destinés spécifiquement à Internet et/ou aux écrans mobiles[371] »). En 2012, le terme *transmédia* apparaît au Journal Officiel dans un « décret relatif aux aides en faveur de la création pour les nouveaux médias[372] », c'est-à-dire pour des « œuvres "transmédia" destinées à une exploitation à la fois sur les médias traditionnels (télévision, salles de spectacles cinématographiques) et sur les

[366] Kinder parle d'« intertextualité transmédia », *Playing with Power in Movies, Television and Video Games*, *op. cit.*, 1991.
[367] S. Denis, « « Vers un "proto-transmédia" ? Le transmédia au risque de l'histoire des médias », art. cité, p. 19.
[368] Conception que Denis invite à reconsidérer, *ibid.*, p. 22.
[369] H. Jenkins, *La Culture de la convergence*, *op. cit.*
[370] Voir aussi Claire Chatelet, Marida Di Crosta, « Retour vers le futur : le transmédia d'avant le transmédia », *in* Bruno Cailler, Sébastien Denis, Jacques Sapiega (dir.), *Histoire du transmédia. Genèse du récit audiovisuel éclaté*, L'Harmattan, coll. « Les Cahiers de champs visuels », 2014, p. 27-57, p. 41.
[371] V. Bourgoin, « Les dispositions françaises en faveur du jeu vidéo », art. cité, p. 71.
[372] C. Chatelet, M. Di Crosta, « Retour vers le futur : le transmédia d'avant le transmédia », art. cité, p. 42.

nouveaux médias, et formant un univers narratif global et cohérent[373] ». La démocratisation du concept, par la double empreinte que lui imprime Jenkins (récit coordonné, convergence numérique), est alors achevée. Dix ans plus tôt, en revanche, le projet *Kaena* ne saurait être lu par ce prisme dans le biotope du multimédia French Touch.

Ce décalage confirme l'initiative assez novatrice, mais ambivalente, des novellisations entreprises alors par Bordage. Inscrites dans des stratégies (transmédiatiques, économiques, symboliques) où l'art du récit bordagien apparaît comme un atout pour exporter les univers de science-fiction du multimédia français et concurrencer les productions franchisées étrangères, elles s'avèrent en même temps culturellement peu signifiantes pour le lectorat français qu'elles visent malgré tout en premier lieu.

*

« Politique-fiction[374] » (Andrevon sur la littérature politisée, 1970), « poétique-fiction[375] » (Andrevon sur le cinéma français du genre, 1974), « fuite dans l'imaginaire[376] » (Laloux sur la science-fiction, 1977), « S.F. pour la S.F.[377] » (Riche sur *Star Wars*, 1977) ou encore « images pour rêver[378] » (Blanc sur *Métal hurlant*, 1977) : dans le moment contre-culturel de la science-fiction française, la construction historique et discursive de l'intermédialité implique une profusion d'appellations et dégage des lignes de force décisives.

Pour légitimer une certaine voie française de l'animation, dans la continuité de la Nouvelle vague, Laloux prend précocement position sur la science-fiction et sur l'intermédialité (chapitre 1), les entrecroisant dans son geste de résistance culturelle. Contre les déclinaisons du *merchandising* disneyen et des séries télévisées, contre une standardisation des graphismes et des récits, contre l'impérialisme américain qu'il y repère, Laloux convoque de tout autres référents intermédiatiques. D'une part, une filiation littéraire symbolique, entre Wul et Andrevon, qui est en cours de formulation critique dans le moment de politisation (conflictuelle) du genre, et qui, chez Laloux, vaut déclaration en

[373] Décret n° 2012-269, cité *in ibid.*
[374] J.-P. Andrevon, « Pourquoi la politique-fiction ? », art. cité.
[375] D. Philippe, « Chronique cinématographique. Poétique-fiction et politique-fiction à la française », art. cité.
[376] D. Riche, « Entretien avec René Laloux, réalisateur de *La Planète sauvage* », art. cité.
[377] D. Riche, « Éditorial », octobre 1977, art. cité.
[378] B. Blanc, « Ils font des bulles. Chronique BD », art. cité.

faveur des auteurs nationaux et promotion d'une veine science-fictionnelle nourrie au *space opera*, apte à l'engagement comme à (ou *par*) l'imaginaire – c'est-à-dire à *l'image*. D'autre part, une filiation visuelle prestigieuse, puisque Laloux s'entoure de dessinateurs qui font reconnaître, à l'étranger, une culture graphique française : celle du dessin surréaliste d'humour noir pour Topor, celle de la science-fiction plastiquement et narrativement expérimentale de *Métal hurlant*, pour Mœbius et Caza. La proximité intermédiatique affirmée entre le dessin « qui bouge[379] », le dessin d'art et la bande dessinée, fonde la défense d'un dessin animé artisanal, auteuriste, en rupture avec l'industrialisation du domaine, même si le parcours de Laloux éclaire aussi l'évolution des pratiques et des discours dans l'animation française au tournant des années 1980. Le déploiement cross-média autour de la signature de Mœbius, en 1982, à la sortie des *Maîtres du temps*, témoigne de l'ambiguïté du positionnement culturel, comme d'une évolution de fond de l'intermédialité associée aux images dessinées (animation, bande dessinée), qui connaît une diversification croissante vers le marché télévisuel, les illustrations, les sérigraphies et les produits dérivés.

Par rapport à ces mutations d'ampleur, la trajectoire de Bilal (chapitre 2), née dans le même biotope de la contre-culture graphique qu'un Mœbius, montre une autre rentabilisation de la posture intermédiatique dans la bande dessinée et la science-fiction. Le *topos* critique de la conversion au politique, avec Christin, a permis de déconstruire les clivages intermédiatiques qui se durcissent, au milieu des années 1970, dans la science-fiction littéraire politisée, par rapport à l'impact du cinéma et de la bande dessinée dans la popularisation des imaginaires partagés dominants du genre. La réception de *La Trilogie Nikopol* et des albums « conceptuels[380] » célèbre, dans la décennie suivante, une naissance d'auteur sous le signe de l'intermédialité et de la polygénéricité hybrides : bande dessinée, albums, portfolios, illustrations, cinéma d'une part, dystopie futuriste, reportage-fiction, géopolitique contemporaine d'autre part. Cette diffraction alimente la reconnaissance critique d'une convergence graphique, mise au compte d'un style d'auteur distingué par l'esthétique de la « déglingue » (Andrevon). Construisant l'inassignable de la figure auctoriale par son ubiquité médiatique, Bilal parvient, après 1994 (*Bleu sang*), à imposer dans les musées, les galeries d'art et sur le marché lucratif de l'art contemporain, une signature intermédiatique artifiée, légitimée, et valorisée comme marque, ce qui a des effets décisifs sur l'univers d'auteur (nous y reviendrons, chapitre 9).

[379] R. Laloux, *Ces dessins qui bougent*, *op. cit.*
[380] E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, *op. cit.*, p. 90.

Bilal s'écarte résolument par là d'une orientation intermédiatique que pratiquent au même moment d'autres dessinateurs français de science-fiction, comme Mœbius et Druillet (jeux vidéo, séries d'animations, images numériques), et qu'il n'a abordée qu'à distance (pour le jeu vidéo *Nikopol*) ou par la posture expérimentale (pour les bandes dessinées multimédia). C'est Bordage qui nous a permis d'analyser l'importance de ce moment multimédia, initié par le tournant numérique (1993-1994), sur les structurations intermédiatiques de la science-fiction française (chapitre 3). Les novellisations *Atlantis* et *Kaena* ont posé la question de l'intégration de l'écriture du genre, en France, aux circulations et aux imaginaires impulsés par les « nouvelles images ». Or, la défense bordagienne de la spécificité – même de la supériorité – du littéraire, dans la relation intermédiatique, révèle la délicate négociation de la valeur culturelle pour l'écrivain de science-fiction français qui, se frottant au jeu vidéo, à l'animation ou au cinéma, peut être accusé de faire le jeu de la commerciale *sci-fi*, et doit de toute façon composer avec le manque de lisibilité de ses romans à un moment où la novellisation ne constitue pas encore de réalité éditoriale claire en France. Le clivage idéologique (science-fiction/*sci-fi*) et médiatique (littérature/images numériques) rejoint l'affrontement des aires nationales alors que la littérature française de science-fiction célèbre son renouveau par « le retour au récit » – et affirme, comme toujours, sa valeur égale à celle des auteurs américains. Le *storytelling* patriotique de la French Touch, autour d'*Atlantis* et *Kaena*, convoque aussi, pour le jeu vidéo et l'animation, les arguments de la distinction culturelle nationale, en valorisant le multimédia français par ses qualités esthétiques et son originalité d'auteur – arguments que Damasio adapte, dix ans plus tard, et par l'artification, au paradigme du transmédia.

Ce parcours historique dégage la permanence des clivages idéologiques, politiques et culturels structurés à travers les discours et les pratiques de l'intermédialité dans la science-fiction française. Le rapport au modèle américain y est décisif, par émulation, par symbiose, par antagonisme : ce dernier est tantôt reconnu pour sa force motrice en matière de popularisation des imaginaires du genre (surtout par son cinéma), tantôt critiqué pour l'appauvrissement de ces mêmes imaginaires que son industrialisation impliquerait. Dans les discours des amateurs érudits, le traitement de la question intermédiatique fait surgir une vision essentialiste des cultures et de leurs différences, alors que la littérature française de science-fiction a en même temps toujours eu à composer avec un impératif *générique* au sens fort du terme, que Klein exprime, entre autres, à propos de Wul[381] : celui de s'écrire

[381] G. Klein, « Préface », *in* S. Wul, *Œuvres*, *op. cit.*.

pour la (sub)culture collective de science-fiction, donc nécessairement par rapport au mega-text, structuré d'abord par le corpus américain. Quoi que dise Klein sur la littérature sans style du genre[382] – problème que réactualise l'expérience de Limite en 1986 –, c'est cette exigence même qui soulève la question formelle, dans la mesure où l'efficacité science-fictionnelle des œuvres, c'est-à-dire leur capacité à créer l'étrangeté et à en orienter l'élucidation vers le travail du monde, dépendrait de la manière dont leurs *textes* (au sens large) se positionnent par rapport aux référents partagés du genre. Elle invite à une étude intersémiotique des leviers fictionnels et formels des étrangetés science-fictionnelles en littérature (territoire critique le mieux balisé), en bande dessinée, au cinéma, en animation et dans le jeu vidéo, qui prenne en compte toute l'importance des déterminations macro- et mega-textuelles.

[382] G. Klein, « La Science-Fiction est-elle une subculture ? », art. cité.

Deuxième partie :
Intermédialité et effet science-fictionnel

L'analyse des dispositifs littéraires de la science-fiction est un territoire critique aujourd'hui bien balisé. Les travaux américains de Wolfe, Renault, Broderick et Parrinder[1], comme les études francophones d'Angenot, Saint-Gelais, Langlet et Bréan[2], tous inscrits dans la lignée des propositions forgées par Suvin[3], ont construit des fondements méthodologiques solides pour une étude de l'effet science-fiction (ou effet-SF) textuel. Cet effet articule trois dynamiques solidaires : la mise en place de « novums » (selon l'expression suvinienne), c'est-à-dire des étrangetés non triviales qui font rupture par rapport au cadre de référence du lecteur ; le parcours narratif qui gère stratégiquement leur diffusion au fil du récit ; l'activité cognitive du lecteur qui les élucide en formulant des hypothèses (déductives, inductives ou abductives) sur l'univers de fiction et sa « xéno-encyclopédie » (Saint-Gelais). Les novums prennent alors sens au sein d'un système d'intelligibilité alternatif (« tout un monde » selon le discours commun sur le genre) qu'ils invitent à construire par un processus lectural cumulatif, mais constitutivement lacunaire. Cette triple progression dans le texte (cognitive, narrative, fictionnelle) fait de la lecture science-fictionnelle une lecture d'enquête et de soupçon. Cette régulation générique de la réception désigne aussi le plaisir propre à la consommation des récits : une forme d'émerveillement fictionnel que l'expression *sense of wonder* constitue en cliché du genre[4] et, ajoute Saint-Gelais, un plaisir cognitif du *sense of reading*[5], relatif à l'expérimentation

[1] Gary K. Wolfe, *The Known and the Unknown. The Iconography of Science Fiction*, Kent State University Press, 1979 ; Gregory Renault, « Science Fiction as Cognitive Estrangement : Darko Suvin and the Marxist Critique of Mass Culture », *Discourse*, vol. 2, été 1980, p. 113-141 ; D. Broderick, *Reading by Starlight*, *op. cit.* ; P. Parrinder (dir.), *Learning from Other Worlds*, *op. cit.*

[2] M. Angenot, « Le paradigme absent : éléments d'une sémiotique de la science-fiction », art. cité ; R. Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo*, *op. cit.* ; I. Langlet, *La Science-fiction*, *op. cit.* ; S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*

[3] Dans D. Suvin, *Pour une poétique de la science-fiction*, *op. cit.* et *Metamorphoses of Science Fiction*, *op. cit.*, souvent présenté comme la version américaine de l'ouvrage français, mais qui comporte des différences significatives de contenu (notamment le chapitre « SF and the Novum », absent de l'édition française). Ces ouvrages rassemblent des idées élaborées dans plusieurs articles précédents : Darko Suvin, « On the Poetics of the Science Fiction Genre », *College English*, vol. 34, n° 3, décembre 1972, p. 372-382 ; « Science Fiction and the Genological Jungle », *Genre* 6, n° 3, 1973, p. 1-73. Ces travaux sont prolongés entre autres dans *Positions and Presuppositions in science fiction*, Kent State University Press, 1988 ; « On Cognitive Emotions and Topological Imagination », *Versus*, n° 68-69, 1994, p. 165-201 et « Novum Is as Novum Does », *Foundation*, n° 69, 1997, p. 26-43.

[4] « A term used to describe the sensation which, according to the Cliché of fan criticism that goes back at least to the 1940s, good sf should inspire in the reader. » Voir « Sense of wonder », *in* John Clute, David Langford, Peter Nicholls, Graham Sleight (dir.), *The Encyclopedia of Science Fiction* [en ligne], mis en ligne le 9 avril 2015, URL : http://www.sf-encyclopedia.com/entry/sense_of_wonder (10/10/2017).

[5] R. Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo*, *op. cit.*, p. 225.

de dispositifs textuels rendant plus complexe la diffusion narrative des indices xéno-encyclopédiques.

Ces propositions rapidement résumées[6], que nous examinerons au chapitre 4, forment aujourd'hui un consensus scientifique indéniable, voire un ensemble d'évidences théoriques dont les travaux récents, même lorsqu'ils l'amendent, confirment la puissance explicative. Ce cadre conceptuel a le mérite d'éclairer les logiques cognitives et fictionnelles globales du genre (la « distanciation cognitive » de Suvin en forme l'armature) et de permettre des analyses approfondies du fonctionnement textuel des novums[7]. Cependant, il reste insuffisant pour deux raisons. Il souffre de confusions conceptuelles persistantes liées au poids de la genèse suvinienne, notamment pour les définitions du novum et de l'estrangement. Les imprécisions portent sur les rapports entre données fictionnelles des univers et données formelles des textes du point de vue de l'effet d'étrangeté. Ces notions ont fait plus récemment l'objet de révisions qui conceptualisent par exemple la stratégie de « naturalisation » des étrangetés comme propre de la science-fiction[8]. Ces corrections s'avèrent en effet nécessaires pour pallier une seconde insuffisance (médiatique) du cadre d'analyse : son domaine d'application est restreint dans son principe au corpus littéraire de la culture de science-fiction à partir duquel il a été forgé. Certes, des adaptations solides ont été proposées par Mather ou Spiegel à propos du cinéma de science-fiction, pour élargir la réflexion de Suvin aux supports audiovisuels. Dans le chapitre 4, nous poursuivons cette entreprise pour aboutir à une théorisation véritablement intermédiatique des concepts. Il s'agit de penser l'unité fonctionnelle du novum et de l'estrangement à travers la diversité concrète de leurs incarnations médiatiques et d'identifier l'adossement de ces étrangetés croisées aux modélisations culturelles de l'effet science-fiction. Ce travail doit permettre une étude comparative rigoureuse de la production de l'effet science-fiction dans chacun des supports investis par le genre : comment faire science-fiction en livre, en bande dessinée, au cinéma, en jeu vidéo ?

Cette question exige de prendre en charge la variété des systèmes sémiotiques par lesquels le discours de la science-fiction prend forme et sens. Ce projet d'une intersémiotique science-fictionnelle rejoint les suggestions formulées par Saint-Gelais au

[6] Une « synthèse théorique » en quatre étapes historiques (Suvin, Angenot, Saint-Gelais, James et Mendlesohn) est proposée par Langlet dans *La Science-fiction*, *op. cit.*, p. 24-29.

[7] Après avoir aussi posé que « la théorie de la science-fiction est […] assez clairement affirmée », Langlet se donne comme objectif une lecture *littéraire* des textes de science-fiction, qui fasse le choix d'entrer « dans ces machineries textuelles de la "merveille" ». *Ibid.*, p. 28.

[8] Philippe Mather, « Figures of Estrangement in Science Fiction Film », art. cité ; S. Spiegel, « Things Made Strange : On the Concept of "Estrangement" in Science Fiction Theory », art. cité.

sujet d'une « intersémiotique de la fiction », qui rende compte de la fonction régulatrice des pratiques de lecture pour les effets différenciés de fictionnalité. Selon lui,

> Rien ne permet de penser que l'intellection du personnage de James Bond s'effectue dans les mêmes conditions selon qu'on lit les romans de Ian Fleming ou qu'on regarde sur l'écran des « incarnations » aussi différentes que celles de Roger Moore, Sean Connery ou Timothy Dalton[9].

De même, rien ne permet de penser que les leviers, les moyens et l'impact de l'effet-SF soient les mêmes au sein d'agencements sémiotiques et matériels aussi différents que le récit littéraire (texte), l'illustration (image fixe unique), le récit bédéistique (iconotexte avec images fixes séquentielles en relation de co-présence spatiale), le récit cinématographique (images mouvantes en relation de substitution temporelle, texte, son et musique) et l'interactivité ludique des environnements visuels et sonores simulés du jeu vidéo. Reprenant les distinctions entre *forme* et *substance*, *expression* et *contenu*, du *Traité du signe visuel* du Groupe Mu[10], Mather distingue les « figures d'estrangement » cinématographiques qui relèvent spécifiquement de la substance de l'expression, c'est-à-dire des matériaux sémiotiques du récit[11], de celles qui relèvent de la forme de l'expression, c'est-à-dire des « fonctions narratives » du discours du récit (temporalité, chronologie, causalité, spatialité, point de vue). Ces propositions nous suggèrent de considérer d'abord les procédés de l'effet-SF au niveau des fonctionnements sémiotiques des médias. Or, c'est l'image, à notre sens, qui forme ici le territoire encore vierge des théories de la science-fiction. Dans le chapitre 5, nous l'envisagerons dans toute la diversité de ses matérialités (image dessinée, image en prise de vue réelle, image de synthèse) et de ses agencements syntaxiques locaux (illustration de couverture, case de bande dessinée, image-plan filmique) pour mener l'enquête sémiotique sur les spécificités du novum visuel et dégager les ressources propres de ses estrangements. Le jeu vidéo n'amènera pas de développement propre sur l'effet-SF car son matériau sémiotique autorise à le traiter avec l'image numérique filmique ; il engagera en revanche, en troisième partie, des réflexions sur la construction science-fictionnelle de monde, pour laquelle ses qualités interactives et ludiques impliquent des effets spécifiques.

[9] Richard Saint-Gelais, *Châteaux de page. La fiction au risque de sa lecture*, Éditions Hurtubise, coll. « Brèches », 1994, p. 12 et p. 14.
[10] P. Mather, « Figures of Estrangement in Science Fiction Film », art. cité, p. 191 *sqq.*
[11] Suivant Metz, il en identifie cinq pour le cinéma : image mouvante, mots écrits, mots parlés (dialogue), musique et sons. Nous considérons le signe linguistique comme un même matériau sémiotique, aux réalisations perceptives variables (texte parlé ou texte écrit).

À partir de ces clarifications sémiotiques, le chapitre 6 permettra de déplacer le regard vers les fonctionnements narratifs de l'effet-SF, dans des médias qui mobilisent plusieurs matières expressives. On étudiera comment la conduite du récit science-fictionnel, contrainte par la matrice médiatique[12], engage des arbitrages texte-image destinés à doser les énigmes de monde, à régler l'efficacité des estrangements et à les articuler à l'explication xéno-encyclopédique. Cette intersémiotique narrative de l'effet-SF éclairera la variété des agencements des novums verbaux et visuels dans notre corpus (le novum sonore y aurait sa place mais nous ne l'aborderons pas de manière systématique) en montrant ce qu'ils modulent, en contexte, pour l'activité cognitive du lecteur, notamment lorsque les étrangetés sont prises au jeu des modalisations énonciatives.

Cette analyse ne cherchera pas à dégager des critères formels intrinsèques à la science-fictionnalité : elle veut montrer comment la mise en œuvre sémiotique et narrative des étrangetés, qui règle sa lecture (au sens large) comme enquête sur le monde[13], organise une poétique science-fictionnelle indissociable des pratiques génériques et médiatiques plus ou moins codifiées de la culture du genre.

[12] Selon Marion et Gaudreault, la « narrativité intrinsèque » du média constitue une des modalités de sa « médiativité », c'est-à-dire de son « potentiel expressif » propre. A. Gaudreault, Ph. Marion, « Transécriture et médiatique narrative : l'enjeu de l'intermédialité… », art. cité, p. 48-49.
[13] R. Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo*, *op. cit.*, p. 199.

Chapitre 4
Entre monde et texte : pour une analyse intermédiatique

Novum, estrangement et littérature cognitive : ces trois concepts de la théorisation formelle proposée par Suvin ont eu une considérable postérité critique et règnent aujourd'hui encore sans partage sur les études littéraires de la science-fiction. Leur puissance explicative, leur résonance avec d'autres théories esthétiques majeures (celles de la distanciation ou de la défamiliarisation dans la pensée néo-marxiste, notamment), la séduction des mots eux-mêmes (le novum en atteste, semble-t-il) peuvent l'expliquer, si bien que, comme l'écrit Broderick, la pensée de Suvin apparaît aujourd'hui comme un donné critique transparent[1]. Le terme *novum*, en particulier, s'est unanimement imposé, et pas qu'en science-fiction, pour l'efficacité conceptuelle qu'il promet, puisqu'il veut associer une prise en charge du texte (au sens large, comme « englobant formel des phénomènes » sémiotiques, selon Barthes[2]), une pensée du décentrement cognitif induit par la lecture, et une théorisation des effets de fiction et de monde. L'articulation de ces trois niveaux a permis tout à la fois de désigner le pouvoir critique du genre, l'attitude d'enquête et de soupçon qu'il suscite et le plaisir spécifique pris à sa consommation. Elle a en même temps induit des confusions durables dans la définition, le repérage et l'analyse de l'étrangeté science-fictionnelle. L'impact de la pensée de Suvin exige aujourd'hui, comme de nombreux critiques l'ont souligné, une déconstruction théorique des présupposés du

[1] Broderick reconnaît ainsi que la théorie de Suvin s'est tellement diffusée qu'elle apparaît aujourd'hui comme un donné transparent, signe pour lui qu'une déconstruction théorique est nécessaire. D. Broderick, *Reading by Starlight*, *op. cit.*, p. 32.

[2] Comme on l'a dit en introduction, on envisage ici le concept de « texte » dans un sens global qui l'émancipe d'une stricte conception *textuelle* et qui permet de le mettre à profit pour étudier les processus de signification touchant toutes les sémiotiques médiatiques. Ainsi, en reprenant Barthes, le « Texte » est la « surface phénoménale de l'œuvre », le « dépositaire de la matérialité même du signifiant », le « tissu » (étymologiquement) des mots, des images, des sons qui forment le support d'une œuvre, ou encore « l'englobant formel des phénomènes » sémiotiques (linguistiques, visuels, auditifs, tactiles, etc.). On adoptera ici cette approche par distinction avec l'étude de la « poétique historique du *support* », par laquelle Thérenty envisage le texte à travers les processus de signification liés à sa matérialité (choix de production, de diffusion et de consommation dans un contexte donné). Voir R. Barthes, « Texte », art. cité et M.-E. Thérenty, « Poétique historique du support et énonciation éditoriale : la case feuilleton au XIX^e^ siècle », art. cité.

discours et une clarification des obscurités conceptuelles qu'ont partiellement maintenues les réappropriations et les enrichissements ultérieurs. Ces confusions, relatives aux rapports entre texte et monde, apparaissent plus que problématiques dès lors qu'on veut mener l'enquête sur l'effet-SF en régime intersémiotique – c'est-à-dire lorsque le souci d'expliquer les processus de construction diégétique veut s'associer à une conscience de la variabilité des modes expressifs. Construire un cadre d'analyse intermédiatique, susceptible de fonder l'unité fonctionnelle du novum et de l'estrangement pour mener les comparaisons entre les médias, nous amènera d'abord à préciser les rouages de la théorie suvinienne du « cognitive estrangement » et les lieux où ils grippent, en posant la nécessité de distinguer clairement *des* estrangements science-fictionnels. Nous envisagerons ensuite trois voies des croisements entre étrangetés de monde et de forme, qui identifient des options importantes de notre corpus, relatives à l'inscription des thèmes et des effets de style par rapport au patrimoine du genre. La poétique culturelle des estrangements science-fictionnels sera ainsi analysée à travers ses structurations architextuelles.

1. Estrangement cognitif : des fondements théoriques majeurs mais confus

1.1. Relire Suvin

De la constitution d'un socle théorique commun pour analyser les procédés d'écriture et la construction d'univers en science-fiction, l'ouvrage *Pour une poétique de la science-fiction* publié par Suvin en 1977 constitue un premier jalon crucial, qui tient à deux apports majeurs.

Sa définition du genre est devenue incontournable par les articulations conceptuelles qu'elle réalise. La science-fiction est pour Suvin une littérature du « cognitive estrangement » (ce qui a été traduit par « distanciation cognitive »). L'expression croise deux critères. Tout d'abord, en tant que fiction de l'estrangement, la science-fiction impose à son lecteur de se détacher de son système de références, c'est-à-dire des connaissances qu'il possède sur le « monde zéro[3] » (ou, plus simplement, le monde réel), pour élaborer

[3] Suvin emploie l'expression pour désigner « l'environnement empiriquement vérifiable de l'auteur ». *Pour une poétique de la science-fiction*, *op. cit.*, p. 18.

mentalement « un cadre imaginaire, différent du monde empirique de l'auteur[4] » et totalisant : la xéno-encyclopédie, telle que l'a ensuite théorisée Saint-Gelais. C'est ce processus cognitif de décentrement puis de recentrement, qui exige du lecteur un effort mental pour « se rendre étranger » à ce qu'il sait de son monde, que Suvin circonscrit avec le concept d'« estrangement » – et le mot anglais est plus pertinent ici que celui de *distanciation* par lequel il a été traduit en français, et qui insiste surtout sur la constitution d'un écart. Nous suivons Langlet pour ce choix terminologique en faveur du terme *estrangement*, que nous ne traduisons pas, et orthographions en romain pour son emploi en usage. À sa suite, nous utilisons aussi le néologisme *étrangéification* (et ses dérivés) pour rendre au mieux le sens de l'anglais « estrangement »[5]. Productrice d'estrangement par le temps, les lieux, les personnages, ou encore le contexte narratif qu'elle construit, la science-fiction partagerait un destin commun avec d'autres espèces de l'imaginaire (le mythe, le fantastique, le conte de fées, la pastorale) et s'opposerait à ce que Suvin appelle « la fiction "réaliste" ou "mimétique[6]" ».

Les précautions méthodologiques à prendre vis-à-vis de cette distinction ont été formulées par les études sur la science-fiction comme par la théorie des mondes possibles, qui postule pour tous les mondes de fiction, qu'ils se veulent ou non des reproductions du réel, l'unité fonctionnelle des relations d'accessibilité construites par rapport au monde actuel[7]. Suvin, lui, fait primer le critère de « la relation entre [...] les mondes représentés par chaque genre et "le monde zéro" correspondant à l'environnement empiriquement

[4] *Ibid.*, p. 15.

[5] Irène Langlet, « La bande dessinée de science-fiction », communication lors du séminaire *Mauvais goût, mauvais genre ?*, organisé par Luce Roudier, Paris, ENS Ulm, 27 mars 2017. Captation consultable sur *YouTube* [en ligne], mis en ligne le 29 mars 2017, URL : https://www.youtube.com/watch?v=LpHq9PTK7A0&index=17&t=0s&list=PLlbLjlteMW-RrgC5Mjq2xfvnr-szrFkaI&frags=pl%2Cwn (23/07/2018). Nous préférons cette création lexicale à celle d'*étrangisation*, qui a été choisie par Nicolas Vieillescazes pour rendre à la fois l'« estrangement » suvinien et le « Verfremdung Effekt » brechtien dans la traduction française des ouvrages de Fredric Jameson. Voir par exemple Fredric Jameson, *Penser avec la science-fiction*, Max Milo Éditions, traduit de l'anglais (États-Unis) par Nicolas Vieillescazes, 2008 [2005], p. 95, p. 154 ou encore p. 225.

[6] D. Suvin*, Pour une poétique de la science-fiction*, *op. cit.*, p. 11.

[7] Comme le rappelle Doležel, telle qu'elle a été appropriée par les théories de la fiction littéraire, et malgré les incohérences provenant de l'écart entre la définition des mondes possibles par la logique modale (états de choses maximaux, c'est-à-dire complets, et consistants, c'est-à-dire non contradictoires) et la nature des mondes de fiction (constitutivement lacunaires), la théorie des mondes possibles a permis de penser la construction des mondes fictionnels en dehors du cadre du monde unique (« One-World Frame ») arrimé à la seule référence du réel, au profit d'un cadre à mondes multiples (« Possible-Worlds Frame »). La conception de la fictionnalité s'arrache alors au face-à-face binaire entre réel (existant) et fiction (inexistante) pour penser la spécificité du processus de recentrement cognitif dans un autre système de possibilité et d'actualité. Quel que soit son degré de « mimétisme », au sens que Suvin donne à ce terme, le monde fictionnel ne précède jamais le texte mais est toujours construit par lui (« Worlds-Constructing Texts »). Voir notamment L. Doležel, *Heterocosmica*, *op. cit.* et M.-L. Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*, art. cité.

vérifiable de l'auteur[8] », ce qui conduit à une dichotomie radicale des genres littéraires, imprégnée de militantisme critique :

> La fiction peut donc se diviser selon la manière de mettre en lumière les rapports des hommes entre eux, et avec leur environnement. Si cette manière cherche à reproduire fidèlement les textures et les surfaces empiriques reconnues par les sens et par le sens commun, je propose de l'appeler *fiction « réaliste »*. Si, au contraire, on cherche à mettre ces rapports en lumière par la création d'un cadre formel radicalement ou nettement différent – un locus spatio-temporel ou des protagonistes différents, échappant à toute vérification empirique – je propose le terme de *fiction distanciée*[9].

Or, comme l'écrit Bréan, « l'"encyclopédie" fictionnelle est une caractéristique commune aux fictions matérialistes[10] » dans leur ensemble (« mimétiques » comme l'écrit Suvin, ou non), c'est-à-dire à toutes les fictions dont les mondes engagent, dans leur construction, un rapport spécifique et important au monde de référence[11]. La science-fiction, en cela, ne fait qu'incarner un fonctionnement fictionnel commun[12], avec cette différence que, comme les autres genres de l'imaginaire, la construction de monde qu'elle engage impose des réajustements cognitifs massifs, totalisants et non triviaux. Contrairement aux fictions réalistes, la science-fiction refuse au lecteur la possibilité d'appliquer massivement des données encyclopédiques préalables (celles du monde réel) pour construire la xéno-encyclopédie fictionnelle présupposée par le texte[13]. Il s'agit donc d'une différence pragmatique relative à l'activité cognitive de lecture et non d'une opposition ontologique fondée sur le caractère imaginaire des référents : tous les mondes de fiction sont fictionnels au même degré mais les modalités de leur construction varient selon l'articulation aux cadres de référence connus.

Là se situe le second critère définitoire de Suvin, qui scinde en deux le domaine des fictions de l'imaginaire (« estranged genres »)[14]. Dans son système générique, l'estrangement *science-fictionnel* est de nature cognitive (ou distanciée) : en même temps qu'ils impliquent une étrangeté non triviale par rapport au monde réel, les novums science-fictionnels sont « perçus comme *non impossibles* dans le cadre des normes cognitives (cosmologiques et anthropologiques) de l'époque de l'auteur[15] ». Les réaménagements encyclopédiques y sont donc validés par une forme de rationalité scientifique, qu'il s'agisse

[8] D. Suvin, *Pour une poétique de la science-fiction*, *op. cit.*, p. 18.
[9] *Ibid.*, p. 25.
[10] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 284.
[11] Ce qui l'amène à contester la pertinence théorique de la distinction entre « encyclopédie » et « xéno-encyclopédie » telle que conceptualisée par Saint-Gelais.
[12] C'est aussi l'argument de Renault dans « Science Fiction as Cognitive Estrangement : Darko Suvin and the Marxist Critique of Mass Culture », art. cité.
[13] R. Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo*, *op. cit.*, p. 139-140.
[14] D. Suvin, *Pour une poétique de la science-fiction*, *op. cit.*, p. 27.
[15] *Ibid.*, p. 2.

de savoirs avérés ou de connaissances extrapolées plus ou moins rigoureusement à partir d'un état donné de la science – auquel cas le texte produit plutôt un « effet cognitif » par l'attitude de rationalité qu'il invite à adopter vis-à-vis des novums[16]. À l'inverse, le conte de fées ou le fantastique (et, ajoutons-nous, la *fantasy*) engageraient un estrangement non cognitif, que Suvin appelle « métaphysique[17] » : dans le monde de fiction, « les lois physiques sont déterminées d'une façon magique ou religieuse[18] » et ne sont pas neutres par rapport au(x) héros du récit[19].

À partir de cette double prescription (estrangement et cognition), le « novum » science-fictionnel est défini comme le levier du processus mental d'estrangement. Un novum est une « nouveauté étrange[20] » inscrite dans le texte. Son altérité massive par rapport aux normes du monde zéro déclenche l'activité inférentielle du lecteur et produit le basculement du cadre de référence en requérant une explication d'ordre rationnel.

> SF is distinguished by the narrative dominance or hegemony of a fictional « novum » (novelty, innovation) validated by cognitive logic. […] A novum of cognitive innovation is a totalizing phenomenon or relationship deviating from the author's and implied reader's norm of reality. […] its novelty is « totalizing » in the sense that it entails a change of the whole universe of the tale, or at least of important aspects thereof […][21].

Pour Suvin, le novum s'apparente à un « défi conceptuel » et constitue la condition nécessaire et suffisante pour fonder la « différence spécifique » de l'effet science-fiction[22]. Cependant, derrière cette unité fonctionnelle, il peut concerner des aspects extrêmement variés de l'univers de fiction et sa nouveauté s'évalue par rapport au contexte de production de l'œuvre et à l'historicité de la culture du genre. Les descriptions techniques, associées à la mise en scène des machines dans les romans de Verne auxquels s'intéresse Suvin[23], s'expliquent ainsi par un moment précoce de l'histoire du genre (celui de l'imagination

[16] Carl Freedman souligne que la catégorie de la « cognition » forgée par Suvin pose problème : le critère pertinent n'est pas le degré de rationalité ou d'irrationalité des novums, évalué par un jugement épistémologique externe au texte, mais l'attitude que le texte lui-même adopte vis-à-vis de ses propres novums et qui, en science-fiction, vise à produire une « impression » cognitive ou un « effet cognitif ». Carl Freedman, *Critical Theory and Science Fiction*, Wesleyan University Press, 2000.
[17] D. Suvin, *Pour une poétique de la science-fiction*, *op. cit.*, p. 27.
[18] *Ibid.*, p. 26.
[19] Simon Bréan dépasse la bipartition suvinienne en proposant une triple et non une double division du domaine des fictions matérialistes : le régime rationnel, qui présuppose une « identité fictive entre le monde de la fiction et le monde de référence », se distingue à la fois du régime spéculatif de la science-fiction qui suppose « une relation de continuité indirecte entre le monde de la fiction et le monde de l'expérience du lecteur » (par une extrapolation fondée sur des savoirs abstraits) et du régime extraordinaire du fantastique ou de la *fantasy* qui suppose une rupture entre les principes ontologiques du monde de la fiction et ceux du monde de référence. S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 28-29.
[20] D. Suvin, *Pour une pétique de la science-fiction*, *op. cit.*, p. 12.
[21] D. Suvin, *Metamorphoses of Science Fiction*, *op. cit.*, p. 63-64. Nous citons l'ouvrage en anglais de 1979 car cette réflexion est absente de la version française de 1977.
[22] *Ibid.*, p. 63.
[23] Les études monographiques consacrées à Verne, Wells ou Čapek, dans *Pour une poétique de la science-fiction*, montrent l'intérêt privilégié que Suvin porte aux auteurs de la fin du XIX^e^ siècle et du début du XX^e^ siècle.

scientifique), où les aérostats (*Cinq semaines en ballon*, 1863), les voyages vers la Lune (*De la Terre à la Lune*, 1865) et les sous-marins (*Vingt mille lieues sous les mers*, 1869-1870) font puissamment novums pour l'horizon d'attente des lecteurs – ce qui explique la richesse de l'appareil didactique déployé pour les insérer dans le tissu narratif et le statut d'anomalies diégétiques où ils sont confinés à l'échelle globale du monde de fiction[24]. À l'inverse, les bateaux volants dans la novellisation *Atlantis* sont traités comme des acquis xéno-encyclopédiques qui ne requièrent guère d'élucidation explicite, l'histoire du genre ayant sédimenté dans l'imaginaire collectif tout un ensemble de variations autour du novum stéréotypé du véhicule volant. La science des cristaux qui sert à les piloter n'est que brièvement mentionnée : « nos vaisseaux utilisent une énergie plus fine, une association subtile entre le cœur des cristaux et la structure mentale des pilotes[25] », explique Arthéa à Tcholko. L'écriture vise moins à crédibiliser l'étrangeté de monde par son argumentation scientifique (la culture du genre en dispense) qu'à nourrir la mise en scène de la spiritualité atlante. Outre cette variabilité historique, le novum chez Suvin peut adopter des « dimensions » et des « degrés de magnitude » divers, de la notation anodine aux réalités les plus vastes[26]. L'étrangeté peut concerner aussi bien les objets du monde imaginaire, comme les gadgets dont le genre est friand (ainsi le « pistograine », attribut prototypique de Sylvin Lanvère dans « *Gandahar* », dont nous verrons l'importance sérielle pour l'effet-monde[27]), les physionomies de ses habitants (les yeux rouges et la peau bleue des draags ont formé le novum visuel emblématique d'« *Oms en série* ») que le cadre spatio-temporel (la dystopie politique généralisée fait novum à l'échelle du monde entier dans « *Nikopol* »). Le seul critère théorique requis par Suvin est que ces étrangetés diégétiques ne soient ni triviales, ni simplement décoratives, mais exigent une reconfiguration mentale globale. Ainsi, loin d'être un détail exotique, le novum du « pistograine » dans « *Gandahar* » contribue à dériver l'ensemble du monde gandaharien, caractérisé par le développement des technologies organiques de manipulation du vivant : dans ce cadre xéno-encyclopédique, il fonctionne alors comme un objet banal.

Ces définitions, chez Suvin, s'expliquent par le rôle critique qu'il veut conférer à la science-fiction dans son ensemble – c'est le second apport de son propos. Au « vrai » novum, garant de la qualité esthétique et de la valeur politique du récit de science-fiction,

[24] Selon le principe d'une « poétique de l'anomalie » qui caractérise selon Bréan l'imagination scientifique d'écriture française. *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 58-62.
[25] P. Bordage, *Atlantis*, *op. cit.*, p. 114.
[26] D. Suvin, *Metamorphoses of Science Fiction*, *op. cit.*, p. 64.
[27] *Infra*, chapitre 7, 1.3. « Novums sériels et embrayage de l'effet-Gandahar ».

s'oppose chez lui le « pseudo-novum », altérité superficielle qui produit un simple habillage générique dépourvu de véritable estrangement cognitif[28]. Il exclut alors avec mépris certains avatars bien connus du genre, comme le *space opera* ou la *science fantasy*, que la prédominance des « faux novums » ramène à ses yeux au western ou au récit d'aventures[29]. Cherchant à réhabiliter un domaine fictionnel jusque-là négligé par la recherche littéraire, Suvin adopte une posture prescriptive (ce qui lui a été reproché[30]) et opère une sélection interne au corpus à partir de jugements de valeur élitistes. Sa poétique de la science-fiction s'inscrit en faux contre les représentations divertissantes et populaires du genre : elle se construit à travers une démarche méthodologique qui consiste à se restreindre aux « produits les plus accomplis du genre » (More, Wells, Cyrano, Swift ou encore Verne), montrant, selon Suvin, une « tendance potentiellement cognitive » par contraste avec « l'évasion mystifiante dans presque toute la science-fiction de série B »[31]. Cette recherche formelle est indissociable d'une démarche de légitimation qui affirme, dans une perspective néo-marxiste, la puissance militante de la science-fiction elle-même. Les concepts d'estrangement et de novum portent, aujourd'hui encore, l'empreinte de cette genèse critique engagée. Ainsi, le novum radical exigé par Suvin ne peut l'être que s'il implique une rupture diégétique qui engage, dans le récit, la mise au jour critique des structures aliénantes du monde de référence. La portée de cette déconstruction dépend de l'accessibilité référentielle du monde de fiction et donc de la nature historique du novum. Ce dernier est déterminé par un contexte socioculturel spécifique et gagne sa force du fait qu'il modifie la compréhension de ce contexte[32]. Le novum théorisé par Suvin garde ainsi la trace de son invention par le philosophe marxiste Bloch. Ce dernier utilise à l'origine le terme pour désigner une nouveauté historique radicale conduisant à l'éveil collectif de la conscience humaine, révélant la possibilité d'échapper au destin aliénant de l'Histoire et d'inventer un autre futur[33]. Suvin signale sa dette à l'égard de la pensée révolutionnaire et messianique de « l'Utopie » blochienne :

[28] D. Suvin, *Metamorphoses of Science Fiction*, *op. cit.*, p. 81.
[29] « Fake novum ». *Ibid.*, p. 81-82.
[30] Par exemple par P. Parrinder, « Revisiting Suvin's Poetics of Science Fiction », art. cité, p. 48 entre autres.
[31] D. Suvin, *Pour une poétique de la science-fiction*, *op. cit.*, p. 2.
[32] Voir Tom Moylan dans « Look into the Dark : On Dystopia and the Novum », *in* P. Parrinder (dir.), *Learning from Other Worlds*, *op. cit.*, p. 51-71, p. 57 : « the *novum* is meaningful only to the extent that it effectively intervenes in the author's historical context ».
[33] Sur le « Novum » blochien et la différence d'avec le « novum » suvinien, voir notamment Istvan Csicsery-Ronay, Jr., *The Seventh Beauties of Science Fiction*, Wesleyan University Press, 2008, p. 47 *sqq.*

> a novum is fake unless it in some way participates in and partakes of what Bloch called the « front-line of historical process » – which for him (and for me) as a Marxist means a process intimately concerned with strivings for a dealienation of men and their social life[34].

L'estrangement cognitif produit par le novum associe ainsi décentrement fictionnel et efficacité idéologique du genre. La construction d'une réalité imaginaire alternative supposément autonome est toujours, pour Suvin, le moyen de reconfigurer les rapports de domination réels pour les dénuder, les déconstruire et les démystifier. C'est pourquoi il privilégie le modèle heuristique de l'analogie à celui de l'extrapolation pour penser les rapports entre monde de référence et monde de science-fiction :

> The alternate reality logically necessitated by and proceeding from the narrative kernel of the novum can only function in the oscillating feedback with the author's reality […] because it is a whole […] an *analogy* to that empirical reality[35].

La valeur de l'anticipation science-fictionnelle ne tient pas ici à son pouvoir prédictif, toujours douteux, mais à ce qu'elle éclaire analogiquement des processus politiques, sociaux, économiques et culturels à un moment donné du processus historique collectif. Cette puissance *cognitive* critique fonde, selon Suvin, toute la qualité *esthétique* du genre[36]. En considérant que la science-fiction ne construit pas des « images du futur » mais rend lisible les « fantasmes collectifs portant sur le futur » pour « défamiliariser et [...] restructurer l'expérience que nous avons de notre présent »[37], Jameson prolonge cette vision marxiste totalisante[38], jusqu'à affirmer que la science-fiction révèle surtout notre incapacité à imaginer le futur et à inventer des représentations utopiques véritablement *autres*.

Cependant, Suvin précise que cette analogie critique n'est pas métaphorique ou allégorique, car le novum a des effets ontologiques réels : il crée bien une réalité alternative, autonome et intransitive, avec ses lois propres, qui peut être explorée et appréciée pour ses qualités propres (le *sense of wonder*). Toutefois, le novum présupposerait toujours un ensemble de relations serrées entre le monde de fiction et le monde empirique de l'auteur et ne trouverait sa valeur esthétique et cognitive qu'à travers cette dérivation analogique[39] – ce qui, paradoxalement, revient en même temps à affirmer et à saper l'autonomie des

[34] Suvin énumère ainsi plusieurs « degrés de magnitude » de l'innovation cognitive produite par le novum. *Metamorphoses of Science Fiction*, *op. cit.*, p. 81-82.
[35] *Ibid.*, p. 75.
[36] Le lien entre esthétique et cognition apparaît de plus en plus systématique dans les travaux ultérieurs de Suvin, notamment dans *Positions and Presuppositions in Science Fiction* (1988), comme l'indique Parrinder dans « Revisiting Suvin's Poetics of Science Fiction », art. cité, p. 46.
[37] F. Jameson, *Penser avec la science-fiction*, *op. cit.*, p. 16.
[38] Sur les rapports entre Suvin et Jameson, et la postérité de l'approche néo-marxiste du « novum » dans le cadre postmoderne, voir T. Moylan, « Look into the Dark : On Dystopia and the Novum », art. cité, p. 54.
[39] D. Suvin, *Pour une poétique de la science-fiction*, *op. cit.*, p. 71.

univers science-fictionnels[40]. Dès lors, les rapports intermondains reposent sur ce va-et-vient cognitif, cette « oscillation[41] » constitutive résumée par Parrinder :

> A fiction that is estranged in Suvin's terms may […] make us feel at home in a particular future provided that it offers a new angle of perception and so familiarizes us with a different view of the present[42].

Or, cette oscillation confond sous un même terme (l'estrangement) des dynamiques apparemment contraires (du monde de référence au monde de fiction, et inversement). Elle implique des confusions conceptuelles majeures et persistantes que nous proposons de clarifier.

1.2. Confusions et clarifications autour de l'estrangement

Ce parcours de l'argumentation suvinienne soulève plusieurs questions dont les réponses achoppent. L'estrangement est-il avant tout le principe fondateur de la construction de mondes de fiction étranges, non calqués sur le réel, élaborés à partir d'éléments novateurs totalisants ? S'agit-il plutôt d'un effet global produit par l'œuvre pour amener le lecteur à voir d'un œil nouveau son propre monde ? Quels procédés d'écriture implique-t-il pour élaborer un univers alternatif doté d'une puissance critique vis-à-vis du réel ? C'est que Suvin qualifie l'estrangement cognitif aussi bien d'« attitude », de « technique »[43], de « manière » que de « cadre formel »[44], ce qui en fait un paramètre particulièrement mal identifié[45].

Prenant acte de ces ambiguïtés, Mather entreprend de distinguer trois processus science-fictionnels[46] qui peuvent tous, chez Suvin, renvoyer à son usage du concept d'estrangement :

> First, from a phenomenological perspective, the fictional worlds of sf are experienced as different, in varying degrees, from a degree-zero world. […] Second, estrangement can also be considered as the genre's overall discourse. The reader expects to be engaged in a fictional thought experiment, one that uses some innovation to construct a possible world, a variation on the reader's own world. This referential aspect of sf's discourse is designed to provide a

[40] Pour ce paradoxe, voir P. Parrinder, « Revisiting Suvin's Poetics of Science Fiction », art. cité, p. 47 : « It seems to be axiomatic from Suvin's point of view that the estranged world of the science-fiction story cannot possibly be an end in itself ; his theory both affirms and denies aesthetic autonomy in the same gesture. »
[41] D. Suvin, *Pour une poétique de la science-fiction*, *op. cit.*, p. 71.
[42] P. Parrinder, « Revisiting Suvin's Poetics of Science Fiction », art. cité, p. 40.
[43] D. Suvin, *Pour une poétique de la science-fiction*, *op. cit.*, p. 14.
[44] *Ibid.*, p. 25.
[45] G. Renault, « Science Fiction as Cognitive Estrangement : Darko Suvin and the Marxist Critique of Mass Culture », art. cité, p. 115.
[46] Quand Spiegel, pour sa part, en liste six, mais son énumération nous semble sur ce point plus confuse et moins opérante pour déconstruire les lacunes de la théorie suvinienne. S. Spiegel, « Things Made Strange : On the Concept of "Estrangement" in Science Fiction Theory », art. cité, p. 376.

> new, distanced perspective on the consensual world. Finally, estrangement is also a rhetorical effect created by the use of specific stylistic devices that I call figures of estrangement[47].

La première signification renvoie au niveau diégétique : l'estrangement désigne la construction crédible de l'univers fictionnel alternatif à partir des énigmes des novums. Chez Suvin, en effet, le novum est de nature diégétique, comme le prouvent les exemples qu'il en donne (lieux, personnages, décors), et comme Bréan le clarifie en distinguant pour sa part plusieurs classes d'« objets de science-fiction », c'est-à-dire de « signifié[s] impliquant un réajustement des connaissances du lecteur »[48]. Le novum suvinien constitue bien une innovation à hauteur de *fiction* et relève du domaine sémantique du monde imaginaire. La deuxième signification concerne la réception et l'interprétation de la fiction : l'estrangement désigne l'étrangéification des référents réels, afin d'en produire une vision nouvelle, distanciée et critique. « Estranged fiction portrays the Same by the Other[49] », résume Renault : l'effet de la lecture science-fictionnelle serait un « devenir étrange » du connu, une expérience défamiliarisante fondée sur l'analogie entre monde de fiction et monde de référence.

La dernière signification concerne les aspects formels ou, pour reprendre le titre du livre de Suvin, *poétiques*, de l'estrangement. Or, c'est la seule que l'auteur ne traite pas vraiment dans son ouvrage, ce qui creuse un écart problématique entre les ambitions formelles exprimées avec force et les réalisations effectives de l'ouvrage. Suvin définit l'estrangement « à la fois comme attitude fondamentale et comme procédé formel dominant[50] ». Mais ces déclarations d'intention formalistes ne produisent jamais une étude de la manière dont l'estrangement *s'écrit* dans les dispositifs stylistiques et narratifs. Elles ne débouchent que sur des considérations relevant des deux autres niveaux, donc soit de l'estrangement fictionnel xéno-encyclopédique (la construction d'un monde *autre*) soit de l'estrangement critique et politique (une *autre* manière de voir notre monde). Cette lacune ne pose pas tant problème pour elle-même, d'autant qu'elle a ouvert la voie à de riches recherches ultérieures sur la sémiotique des novums[51], mais pour l'inconsistance qu'elle révèle et qui consiste à attribuer à la dimension formelle de l'estrangement ce qui relève d'aspects tout autres.

---

[47] Ph. Mather, « Figures of Estrangement in Science Fiction Film », art. cité, p. 187.
[48] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 286 *sqq.*
[49] G. Renault, « Science Fiction as Cognitive Estrangement : Darko Suvin and the Marxist Critique of Mass Culture », art. cité, p. 115.
[50] D. Suvin, *Pour une poétique de la science-fiction*, *op. cit.*, p. 14. Voir aussi *Metamorphoses of Science Fiction*, *op. cit.*, p. 80 : « such formal aspects as innovation, surprise, reshaping, or estrangement ».
[51] Pensons à M. Angenot, « Le paradigme absent : éléments d'une sémiotique de la science-fiction », art. cité, p. 74-79.

Comme le clarifie Spiegel dans sa déconstruction plus systématique de la pensée de Suvin, trois niveaux d'analyse sont confondus dans l'estrangement : le niveau fictionnel, le niveau de la réception et le niveau formel[52]. Or, c'est dans l'articulation entre niveau formel et niveau fictionnel que les rouages de la mécanique suvinienne s'enrayent, pour deux raisons. Premièrement, parce que ce que Suvin appelle « estrangement formel » est en réalité souvent un estrangement fictionnel. Sa définition du genre révèle cette intersection confuse : « La science-fiction est donc un genre littéraire […] dont le principal procédé formel est un cadre imaginaire, différent du monde empirique de l'auteur[53] ». La logique *formelle* de la science-fiction, c'est donc, selon ses termes, son élaboration de monde spécifique, donc son estrangement *diégétique*. Deuxièmement, parce que les sources théoriques auxquelles Suvin puise le concept d'estrangement présupposent un cadre de réflexion tout à fait différent, voire incompatible avec la logique même de l'écriture science-fictionnelle. Comme le rappelle Spiegel, le concept d'estrangement est central dans les théories esthétiques du XX^e^ siècle (le formalisme russe, le surréalisme, le postmodernisme). L'extension croissante du concept a produit, en même temps que sa réussite esthétique et théorique, la dissolution de sa précision analytique. Dès le premier chapitre de son livre, Suvin renvoie explicitement aux théories de Shklovsky et de Brecht, réalisant une translation conceptuelle défectueuse des notions respectives d'*ostranenie* et de *V-Effekt* que décrypte ainsi Spiegel. L'*ostranenie*, définie par Shklovsky en 1917, désigne la désautomatisation de la réception produite par des opérations formelles expérimentales (dispositifs stylistiques, stratégies narratives) qui permettraient, en rendant étranges les objets proposés à notre attention par les œuvres d'art, de retrouver l'accès à la nature essentielle, éternelle, des choses[54]. Cette rupture démystifiante se rapproche du *Verfremdungseffekt* (ou *V-Effekt*) (en français « effet de distanciation ») que Brecht développe dans sa théorie du Théâtre Épique, même s'il attribue pour sa part à ces dispositifs de distanciation une fonction idéologique[55], puisqu'il s'agit rendre le récepteur conscient des processus sociopolitiques de domination bourgeoise dans lesquels il est pris, de susciter sa désaliénation et de l'inviter à l'action[56]. Malgré la différence qui les sépare quant aux buts poursuivis par la *Verfremdung*, Shklovsky et Brecht ont fourni la matière

[52] Le développement suivant résume pour une large part la démonstration très convaincante menée par Spiegel dans « Things Made Strange : On the Concept of "Estrangement" in Science Fiction Theory », art. cité.
[53] D. Suvin, *Pour une poétique de la science-fiction*, *op. cit.*, p. 15.
[54] S. Spiegel, « Things Made Strange : On the Concept of "Estrangement" in Science Fiction Theory », art. cité, p. 369.
[55] Dispositifs qui consistent à bloquer l'empathie et l'identification du spectateur vis-à-vis des personnages sur scène, donc à enrayer les procédés de l'illusion référentielle en révélant l'artificialité de la fiction théâtrale.
[56] G. Renault, « Science Fiction as Cognitive Estrangement : Darko Suvin and the Marxist Critique of Mass Culture », art. cité, p. 119.

pour conceptualiser ce qu'on a traduit en anglais par « estrangement », « defamiliarization » ou « alienation ». Dans ce cas, l'approche formaliste présuppose une double restriction : la présence de dispositifs stylistiques défamiliarisants, car inhabituels (restriction formelle), et des œuvres globalement réalistes dont les mondes présupposent une relation d'identité avec le monde de référence (restriction fictionnelle)[57]. La logique de la *Verfremdung* associe donc défamiliarisation formelle (style) et réalisme fictionnel (monde), pour une réception globale sous le signe de l'estrangement par rapport au « système normatif fixe[58] » du monde réel (effet produit).

Or, pour reprendre cette tradition critique à son compte, et au compte de la science-fiction, Suvin s'appuie surtout sur ce dernier niveau de l'analyse, c'est-à-dire sur « l'attitude de distanciation[59] » produite globalement par les œuvres. Ce rapprochement entre un genre populaire majeur des fictions de l'imaginaire et les œuvres avant-gardistes considérées par Brecht est loin d'être évident, comme l'écrit Parrinder : « What has popular fiction about spaceships to do with the dynamics of artistic innovation using experimental shock tactics to defamiliarize perception[60]? » L'ancrage suvinien dans cette filiation critique permet certes de récupérer, au profit de la légitimation du genre, l'estrangement formel valorisant de l'art moderne, mais il rend dysfonctionnelle l'adaptation des concepts. Tout d'abord, Suvin déplace l'estrangement du niveau de la réception et de la forme vers le niveau diégétique. L'estrangement de la science-fiction (et des « estranged genres »), c'est d'abord celui du monde sous l'effet des novums, par opposition aux fictions mimétiques qui forment le *seul* terrain possible de la désautomatisation formelle (*Verfremdung*) chez Brecht et Shklovsky. Si la défamiliarisation des formalistes russes exige un cadre diégétique réaliste, non étrangéifié, l'estrangement suvinien requiert précisément l'inverse : des référents inconnus, imaginaires, à construire. Translatant l'estrangement vers l'ontologie des mondes de fiction, le discours théorique de Suvin n'explicite pas ce changement de niveau d'analyse et conserve en même temps ouvertement l'intention formaliste centrée sur les procédés d'écriture : « For Suvin, estrangement has to be applied to both fictional and formal aspects[61] » comme le résume Spiegel.

[57] S. Spiegel, « Things Made Strange : On the Concept of "Estrangement" in Science Fiction Theory », art. cité, p. 371.
[58] D. Suvin, *Pour une poétique de la science-fiction*, *op. cit.*, p. 14.
[59] Nous traduisons ainsi la version anglophone « the attitude of estrangement », plus adéquate à notre avis que la version français « l'effet de l'estrangement », qui indique moins clairement qu'il s'agit ici d'évaluer l'estrangement comme posture mentale (« attitude ») induite par la réception de l'œuvre.
[60] P. Parrinder, « Revisiting Suvin's Poetics of Science Fiction », art. cité, p. 39.
[61] S. Simon, « Things Made Strange : On the Concept of "Estrangement" in Science Fiction Theory », art. cité, p. 371.

Or, le propos de Suvin implique ici une seconde confusion conceptuelle. Chez Brecht comme chez Shklovsky, l'estrangement comme *dispositif formel* produit l'estrangement comme *effet de réception*. En revanche, si la science-fiction reconfigure aussi critiquement notre perception du monde réel, ce n'est jamais (ou rarement, nous le verrons) en mobilisant une écriture qui vise à *rendre étranges* les éléments du récit. Au contraire, comme les autres genres de l'imaginaire, sa stratégie formelle veut construire les étrangetés de monde de la manière la plus plausible possible. Son écriture est réglée par le souci de rendre les référents imaginaires familiers, naturels, pour susciter l'adhésion des lecteurs vis-à-vis d'un univers de fiction dépaysant. Son principe général est bien la domestication de mondes supposément étranges pour produire l'illusion référentielle. En cela, la science-fiction est un genre *réaliste* du point de vue de sa représentation. Elle adopte les techniques de la *mimèsis* narrative, ce dont Suvin a lui-même l'intuition –

> the novelty [novum] has to be convincingly explained in concrete, even if imaginary, terms, that is, in terms of the *specific* time, place, agents, and cosmic and social totality of each tale. This means that, in principle, SF has to be judged, like most naturalistic or « realistic » fiction and quite unlike horror fantasy, by the density and richness of objects and agents described in the microcosm of the text[62]

– ce qu'affirme plus clairement Saint-Gelais :

> L'espace que la science-fiction dessine est un espace inexistant, mais qui vise un effet d'illusion – d'absorption du lecteur dans une réalité représentée – aussi intense que celui auquel la fiction « réaliste » peut donner lieu. La science-fiction ne se réduit ni à une remise en cause de la *mimesis*, ni à sa continuation sur un autre terrain : elle fait monter les enchères du réalisme[63]

et que Langlet résume en posant qu'en science-fiction « le fonctionnement réaliste du langage appelle un fonctionnement non-réaliste de la référence[64] ». Cette stratégie rhétorique familiarisante de la science-fiction conduit Spiegel à retourner complètement la définition de Suvin : « The formal framework of sf is not estrangement, but exactly its opposite, *naturalization*. On a formal level, *sf does not estrange the familiar, but rather makes the strange familiar*[65]. » Le fonctionnement du genre inverse bien les logiques formelle et fictionnelle du *V-Effekt* : la science-fiction est un genre de l'estrangement fictionnel et de la familiarisation formelle. Dès lors, l'effet de distanciation globale que la science-fiction peut produire par rapport au contexte réel de sa production (deuxième niveau chez Mather) provient avant tout de l'estrangement fictionnel, c'est-à-dire de

[62] D. Suvin, *Pour une poétique de la science-fiction*, *op. cit.*, p. 80.
[63] R. Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo*, *op. cit.*, p. 300.
[64] I. Langlet, *La Science-fiction*, *op. cit.*, p. 28.
[65] S. Simon, « Things Made Strange : On the Concept of "Estrangement" in Science Fiction Theory », art. cité, p. 372. Les italiques sont de Spiegel.

l'expérience cognitive et phénoménologique d'un écart massif entre les mondes (premier niveau), et non de ses dispositifs formels (troisième niveau).

1.3. L'échelle des déclencheurs science-fictionnels

Essentielles à notre recherche, ces clarifications théoriques n'ont pas été jusqu'ici assez nettement posées dans les travaux portant sur l'écriture littéraire de la science-fiction. L'idée (problématique) de l'estrangement comme cadre *formel* du genre a donné lieu à des enquêtes ultérieures désireuses de mener concrètement la recherche stylistique délaissée par Suvin et d'étudier les procédés textuels du novum sous l'angle de l'altération formelle. Il n'est pas étonnant alors que ce soient les mots-fictions qui aient attiré l'attention des chercheurs, et tout d'abord celle d'Angenot dans son article de 1978 « Le Paradigme absent. Éléments pour une sémiotique de la science-fiction ». L'auteur y propose une étude sémiotique et poétique de ces forgeries lexicales qui présentent au lecteur des étrangetés très visibles en ce qu'elles affectent le matériau linguistique. Il identifie, avec le mot-fiction, un niveau lexical localisé de l'estrangement formel qui l'amène à caractériser sémiotiquement toute la science-fiction comme « un discours fondé sur une syntagmatique intelligible mais des mirages paradigmatiques, des *paradigmes absents*[66] ». Cet effet de structure syntaxique, qui permet l'interprétation efficace des signifiés à partir des signifiants étranges, est éclairé par le rapprochement qu'il fait de deux passages tirés de *Madame Bovary* et de *Complot Vénus-Terre*, un roman de l'écrivain de science-fiction Bruss[67] : le syntagme « une robe de mérinos bleue garnie de trois volants », chez Flaubert, garantit la même intelligibilité des paradigmes sémantiques associés à « mérinos » et « volants » que le fait, chez Bruss, le syntagme « une robe d'intérieure chatoyante faite de *vovax* et ornée d'incrustations de *bernital* » pour les mots-fictions « vovax » et « bernital ». Si dans un cas ces paradigmes préexistent à la lecture (dans l'encyclopédie du monde empirique) et dans l'autre ne sont que postulés (construits) par le texte, ces exemples montrent que l'étrangeté lexicale en science-fiction mobilise les processus sémiotiques et cognitifs communs à toute signification linguistique. En science-fiction, toutefois, la logique cognitive inverse la logique sémiotique de manière exacerbée : elle implique de croire à l'existence de référents matériels réels, autonomes, formant monde, que les mots-

[66] M. Angenot, « Le paradigme absent : éléments d'une sémiotique de la science-fiction », art. cité, p. 75.
[67] *Ibid.*, p. 74-75.

fictions viendraient seulement *désigner* (ou actualiser verbalement) et non pas *construire*[68]. Ce qui nous intéresse est qu'Angenot applique les conclusions dégagées à partir du mot-fiction à l'ensemble du discours science-fictionnel. La notion de paradigme doit être élargie selon lui aux types, aux modèles de comportements et à l'état de la société, c'est-à-dire à l'ensemble des « systèmes régulateurs » empiriques du monde de fiction que le lecteur construit par conjecture à partir des phénomènes particuliers racontés (actions, personnages, situations). L'effet de paradigme ne serait pas le propre des mots-fictions mais constituerait le principe cognitif global de l'effet de réel du texte de science-fiction, dans la diversité de ses « configurations sémiotiques ». Les « paradigmes empiriques » formeraient un niveau supérieur de l'estrangement linguistique, en continuité avec le fonctionnement des étrangetés textuelles locales[69].

Angenot ouvre ainsi la voie à une typologie graduée des marqueurs de l'étrangeté dans le cadre d'une analyse formelle de l'estrangement. Saint-Gelais systématise et complète cette réflexion dans *L'Empire du pseudo* en organisant les déclencheurs textuels science-fictionnels par ordre croissant : l'altérité lexicale d'abord, avec le mot-fiction[70], l'altérité discursive ensuite, qui affecte les articulations syntaxiques et les attentes sémantiques du lecteur[71], et l'altérité empirique enfin, qui engage un travail de reconstruction cognitive plus général.

> Les actions des personnages, leurs propriétés physiques, les particularités de la biosphère peuvent devenir autant de champs d'interrogations, rapidement résolues ou plus tenaces. Angenot, qui relève ce phénomène, élargit son analyse aux paradigmes *empiriques* : caractéristiques biologiques, systèmes de valeurs sociales, institutions, règles de comportement, stades et conceptions de la technologie, etc., tout cela est susceptible de s'écarter de ce que le lecteur tient pour réel (ou possible) et, ce faisant, d'exiger l'élaboration de systèmes d'intelligibilité *ad hoc*[72].

Langlet, en 2006, reprend cette échelle à trois niveaux des « leviers science-fictionnels[73] », ou « déclencheurs d'altérité », et en explicite le critère de classement : la « portée plus ou moins large de la reconstruction cognitive » induite, à laquelle s'ajoute l'idée de gradation des zones textuelles impliquées (du local au global)[74]. Or chez Angenot,

[68] Cette manière qu'a le texte de science-fiction de présupposer ce qu'il construit en réalité a été systématiquement pensée par les théoriciens du genre, qui insistent sur la manière dont le genre exacerbe une logique commune à tout discours fictionnel référentiel. Voir R. Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo*, *op. cit.*, p. 181.
[69] M. Angenot, « Le paradigme absent : éléments d'une sémiotique de la science-fiction », art. cité, p. 81-82.
[70] R. Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo*, *op. cit.*, p. 206-210.
[71] *Ibid.*, p. 211.
[72] *Ibid.*, p. 212.
[73] I. Langlet, *La Science-fiction*, *op. cit.*, p. 37.
[74] *Ibid.*, p. 29.

Saint-Gelais et Langlet, les critères utilisés pour forger ces catégories d'altérités sont hétérogènes et font éclater la cohérence de l'échelle entière.

Les deux premiers niveaux de l'échelle articulent une gradation de nature stylistique voire grammaticale. Aux altérations des unités lexicales, enserrées dans des syntagmes relativement stables, succèdent des altérations de l'enchaînement syntagmatique lui-même. Ces deux niveaux s'emboîtent l'un dans l'autre, constituant les deux systèmes de règles de toute sémiotique : paradigme et syntagme[75]. En revanche, le troisième niveau ne dessine pas clairement d'échelon linguistique supérieur. Les altérités empiriques citées par Saint-Gelais présentent, comme il l'écrit, une singularité « factuelle », c'est-à-dire diégétique, par contraste avec la « singularité langagière » des deux premiers niveaux[76]. Chez Langlet, la catégorie des « étrangetés d'univers » est analysée par le prisme large de la mise en réseau narrative d'altérités multiples, à la fois textuelles et conceptuelles :

> ici, le lecteur est plongé dans un univers d'emblée totalement différent du sien, son travail de construction xéno-encyclopédique semble sollicité sur tous les fronts : lexical, discursif, narratif, conceptuel[77].

« Altérité touchant tous les niveaux du langage et tous les aspects de l'existence[78] », l'étrangeté de monde relève ici autant de l'estrangement linguistique que d'un dosage narratif global visant à familiariser les nouveaux paradigmes xéno-encyclopédiques. Elle implique une sorte de contamination étrangéifiante qui touche à la fois les ressources sémiotiques et tout le spectre des « objets de science-fiction » ordonnant des écarts fictionnels massifs.

Cette catégorie produit un saut conceptuel entre le critère formel de l'écriture science-fictionnelle, qui organise les deux premiers niveaux, et le critère diégétique des référents fictionnels, qui oriente le troisième. De ce mélange des types d'étrangeté témoigne cette citation de Langlet résumant les apports de Saint-Gelais :

> [les déclencheurs science-fictionnels] engagent bien plus que des séries d'objets et peuvent aller jusqu'à des aspects très globaux de l'univers. […] Les déclencheurs d'*estrangement* sont en effet beaucoup plus larges que des « vovax » et « bernital » localisés ; ils peuvent toucher le récit entier et engager toute une *Weltanschauung* « étrangère »[79].

On glisse là des signifiés étranges (séries d'objets, aspects de l'univers) aux signifiants textuels altérés (« vovax », « bernital ») puis aux mécanismes narratifs et à la xéno-

[75] Ou « règles présidant à la constitution des unités » et « règles présidant à la combinaison des unités » du code sémiotique. J.-M. Klinkenberg, *Précis de sémiotique générales*, *op. cit.*, p. 121 *sqq.*
[76] R. Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo*, *op. cit.*, p. 212.
[77] I. Langlet, *La Science-fiction*, *op. cit.*, p. 36.
[78] *Ibid.*
[79] *Ibid.*, p. 26.

encyclopédie tout entière (ensemble organisé de signifiés). Certes, étrangetés textuelles et étrangetés fictionnelles sont très souvent combinées, dans la mesure où celles-là produisent celles-ci, et où les référents fictionnels sont de pures constructions textuelles et lecturales. Cependant, leur intrication fréquente en texte n'empêche pas de séparer conceptuellement ces deux dynamiques de l'estrangement science-fictionnel – au contraire, elle y oblige. Langlet signale subtilement cette distinction entre paramètres formels (« toucher le récit entier ») et paramètres fictionnels (« engager toute une *Weltanschauung* "étrangère" »). Il faut selon nous la fonder plus systématiquement, pour la clarté analytique qu'elle fait espérer, y compris pour penser les enchevêtrements entre effets linguistiques et effets de monde. Les mots-fictions et les connexions syntaxiques défamiliarisantes sont des leviers d'étrangetés *de monde* parce qu'ils amènent à postuler un état de langue imaginaire (voire une xénolangue[80]) où ils constituent des réalités linguistiques banales, familières. Cependant, leur pouvoir étrangéifiant réside avant tout dans l'altération formelle du matériau langagier par rapport aux règles connues du lecteur : c'est cela qui fait levier du point de vue cognitif, avant que ne joue l'efficacité xéno-encyclopédique du dispositif. Pour les paradigmes empiriques analysés par Langlet, en revanche, le déclencheur de l'effet-SF relève de la profusion articulée des signifiés énigmatiques plutôt que d'une écriture elle-même défamiliarisée. L'identification des zones textuelles où affleurent les indices d'une étrangeté de monde massive est subordonnée à une saisie avant tout diégétique de l'étrangeté, produite par des « objets », des « actions », des faits fictionnels[81]. Si le degré d'estrangement formel ne sous-tend donc pas de manière homogène l'échelle tripartite des déclencheurs science-fictionnels, le critère de la « portée plus ou moins large de la reconstruction cognitive[82] » n'est pas non plus suffisant. Le mot-fiction est souvent présenté dans un premier temps comme une altérité lexicale facile à élucider (souvent partiellement transparente) et comme le levier le moins coûteux en termes d'efforts cognitifs. Saint-Gelais comme Langlet se penchent ensuite sur des exemples plus complexes :

> Les mots-fictions peuvent donc engager bien plus qu'un « décor » science-fictionnel et la quincaillerie futuriste qui le compose, pour peu qu'on le lise dans son tissu narratif avec toutes ses résonances. […] Le déploiement cognitif d'un mot-fiction peut ainsi engager une étrangeté

[80] Sur la « xénolinguistique » voir M. Angenot, « Le paradigme absent : éléments d'une sémiotique de la science-fiction », art. cité, p. 80.
[81] I. Langlet, *La Science-fiction*, *op. cit.*, p. 37.
[82] *Ibid.*, p. 29.

> au moins aussi grande que celle d'un discours énigmatique ou d'un cadre civilisationnel inconnu[83].

Langlet distingue alors deux vecteurs d'estrangement du mot-fiction : une dynamique sémiotique formelle et une dynamique cognitive, l'« usage science-fictionnel[84] » du terme, c'est-à-dire le degré d'étrangéification qu'il implique pour le monde. Dosés par la stratégie narrative, ces deux vecteurs peuvent fort bien jouer en sens inverse : l'altérité lexicale (critère formel) n'est pas proportionnelle à l'altérité de monde (critère cognitif et fictionnel) qu'elle produit en prétendant la désigner. Par contraste avec le « blentox » cité par Angenot, le réajustement xéno-encyclopédique impliqué par le novum du « pistograine » est plus important chez Andrevon. Comme le montre Saint-Gelais, le « kemmer » de Le Guin dans *The Left Hand of Darkness* fournit un célèbre exemple de traitement narratif complexe du mot-fiction. Ce n'est qu'au terme d'un parcours de lecture exigeant et difficile, attentif à la récurrence de la forgerie dans le récit et aux complexités inférentielles liées, que le lecteur peut mener la reconstruction cognitive de grande ampleur programmée par le texte : le « kemmer » renvoie au cycle biologique d'un peuple extraterrestre hermaphrodite dont les catégories de pensée sont, de ce fait, profondément étrangères à celles de l'envoyé humain qui mène la narration[85]. Il y a là une rentabilisation narrative massive de l'énigme lexicale : le mot-fiction n'est pas une altérité circonscrite et décorative mais constitue, comme l'écrit Langlet, l'une des options formelles retenue pour la construction d'un paradigme empirique massif.

L'intérêt et les limites de l'échelle des leviers science-fictionnels tiennent donc à un même désir louable : articuler des altérités *en texte* et leurs effets étrangéifiants *en monde*. Les catégories proposées ont l'ambition d'englober cette double graduation formelle et cognitive. Elles dessinent, il est vrai, des options typiques du genre : le mot-fiction décoratif construisant un objet science-fictionnel mineur au sein d'un tissu narratif peu altéré ; une syntaxe énigmatique obligeant à reconstruire plus habilement des habitudes de pensée étrangères aux nôtres ; une mobilisation de toutes les ressources de l'écriture pour diffuser stratégiquement une étrangeté généralisée du monde de fiction… Mais, ce dernier cas exige par exemple un minimum de stabilité lexicale et syntaxique pour déployer des écarts encyclopédiques massifs, comme cela a été souvent relevé. Un double estrangement, des mots et des choses, de la langue et des paradigmes qu'elle veut construire, risque de rendre

[83] *Ibid.*, p. 34.
[84] *Ibid.*, p. 33.
[85] R. Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo*, *op. cit.*, p. 207-208.

le texte illisible et d'altérer l'efficacité xéno-encyclopédique. En 1959, c'est le « ratage » du roman *Surface de la planète* de Drode qui en atteste culturellement en France, comme le montre Bréan. Les altérations lexicales du roman visaient à produire l'illusion d'une langue futuriste vraisemblable car en rupture avec les structures linguistiques et mentales des lecteurs. Or, chez les critiques, cet estrangement est jugé excessif car gênant pour l'imagination du monde : « l'inventivité lexicale de *Surface de la planète*, efficace pour produire un effet d'étrangeté, touche peut-être aux limites de la science-fiction, parce qu'elle rend le texte et son langage difficiles à assimiler par le lecteur[86] », interroge Bréan. L'exemple montre la nécessité de théoriser séparément les options formelles des options fictionnelles de l'estrangement, pour penser ensuite les effets convergents ou divergents de leur « mixage[87] ». On évite ainsi de diluer la pertinence du concept de « novum », qui risque sinon de désigner tout à la fois le texte produisant le monde et le monde produit par le texte. Clairement diégétique chez Suvin (malgré ce qu'il en dit), le novum chez Angenot, Saint-Gelais et Langlet acquiert une signification formelle sans perdre pour autant sa signification diégétique. L'identification des leviers d'estrangement exige de passer d'une échelle linéaire à un espace bidimensionnel, projeté par les deux dimensions de l'étrangeté science-fictionnelle.

1.4. Réaménagement conceptuel : estrangement diégétique et estrangement formel

C'est ce réaménagement conceptuel que mène Spiegel à partir de Suvin, en distinguant clairement l'aspect « diégétique » et l'aspect « formel » de l'estrangement :

> we must differentiate between the formal and the fictional processes that can be employed in creating an estranging effect. The process of normalizing the alien I call naturalization, while the formal-rhetorical act of making the familiar strange (in Shklovsky's sense) will be named defamiliarization. For estrangement on the level of the story, I introduce the term of diegetic estrangement, and for the receptive aspect (that is, the effect on the audience) just estrangement. Consequently, in sf, estrangement can be achieved in two ways, by means of defamiliarization or by diegetic estrangement.
> Suvin's definition does not distinguish between fictional, stylistic-formal, and receptive aspects, but until we differentiate these levels, we cannot answer the question whether and how sf estranges its content[88].

[86] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 130.
[87] I. Langlet, *La Science-fiction*, *op. cit.*, p. 29.
[88] S. Spiegel, « Things Made Strange : On the Concept of "Estrangement" in Science Fiction Theory », art. cité, p. 376.

En suivant Spiegel, nous posons qu'il y a bien *des* estrangements en science-fiction. Notre analyse de l'effet-SF veut proposer les outils nécessaires à la compréhension de leurs fonctionnements spécifiques (et croisés), sur le plan du contenu (effets de monde) et sur le plan de l'expression (effets de forme). Les apports d'Angenot, de Saint-Gelais et de Langlet seront réinvestis à travers ce prisme-là, par la manière dont ils ont balisé les procédés littéraires du genre, c'est-à-dire, selon Spiegel, la construction textuelle des effets de « défamiliarisation » et de « naturalisation ». Lexique, syntaxe, récit (mode, voix, temps), style, paratexte et poétique matérielle président dans le média littéraire à la manipulation des « *signifiants* du roman de SF[89] » pour construire les signifiés du genre : autant de variables dont il faudra voir comment le cinéma, la bande dessinée, l'animation et le jeu vidéo les disposent à leur manière, en tant que matrices sémiotiques et narratives propres. Dès lors, isoler conceptuellement la dimension formelle de l'estrangement de sa dimension diégétique, comme le fait Spiegel, est méthodologiquement nécessaire pour pouvoir comparer ensuite les modalités de construction médiatique des novums selon les supports. C'est à cette condition seulement qu'un cadre d'analyse intermédiatique de l'effet-SF peut être posé : l'estrangement *formel* dont il s'agit sera donc pour nous *médiatique* et devra être examiné à travers tous les paramètres qui organisent les médias – au-delà du seul média littéraire – en systèmes de signification (niveaux sémiotique, syntaxique, narratif, matériel).

Quelques clarifications terminologiques s'imposent. Spiegel évacue le terme d'« estrangement » pour parler du niveau formel : il lui substitue un couple de concepts opposés, la « naturalisation » et la « défamiliarisation ». Mather fait une semblable distinction en opposant la « naturalisation » à l'« aliénation »[90] dans le cinéma de science-fiction. Nous préférerons parler de « défamiliarisation » plutôt que d'« aliénation », et de « familiarisation » plutôt que de « naturalisation », pour favoriser la symétrie conceptuelle et éviter les écueils d'un terme qui a déjà connu des emplois nombreux et variés. Nous conservons aussi la notion d'« estrangement formel » ou « médiatique », en parlant plus simplement d'« estrangement » et en réservant ce terme aux effets d'étrangeté sémiotiques, stylistiques et narratifs. Nous nous dissocions ici du choix fait par Spiegel, qui parle d'« estrangement diégétique » à propos du réaménagement cognitif du monde, tandis que l'« estrangement » seul désigne chez lui l'effet de distanciation produit par la réception de la fiction vis-à-vis du réel. Cette position terminologique le conduit à renoncer largement à l'emploi du terme « novum », quasiment absent de son article, sans doute parce qu'il est

[89] I. Langlet, *La Science-fiction*, *op. cit.*, p. 20.
[90] P. Mather, « Figures of Estrangement in Science Fiction Film », art. cité, p. 188-189.

porteur de si lourdes confusions. Cependant, la séduction exercée par le mot « novum » et son importance jusqu'ici pour les analyses du genre nous amènent à le conserver mais à en restreindre la portée théorique : nous l'utiliserons pour désigner exclusivement les procédés de distanciation relatifs aux éléments de monde et aux référents fictionnels. Pour nous, les novums sont toujours *de monde*. L'écart xéno-encyclopédique qu'ils impliquent autorise à parler d'« effet-novum » – pour distinguer un point de vue statique centré sur l'*objet* novateur (le novum) et un point de vue dynamique centré sur le *processus* étrangéifiant déclenché par cet objet à hauteur de monde (l'effet-novum), qui dépend pour beaucoup de la stratégie narrative.

En adaptant ainsi la terminologie de Spiegel, nous proposons un cadre conceptuel organisé selon deux axes polarisés : au niveau formel ou médiatique, les concepts complémentaires de familiarisation et de défamiliarisation (ou estrangement) ; au niveau fictionnel ou diégétique, le couple formé par le novum d'une part (qui engage la reconstruction d'un cadre d'univers complet) et le référent familier d'autre part (qui invite à reconduire l'encyclopédie de référence). De ce point de vue, le concept d'estrangement n'est pertinent qu'à une échelle locale : il se distingue des procédés d'élucidation ou d'obscurcissement narratifs dans la diffusion des étrangetés. Le discours de Spiegel produit ici une ambiguïté puisqu'il utilise le même terme (« naturalisation ») pour désigner à la fois l'utilisation la plus transparente possible du média dans la donation du novum (réalisme référentiel du signifiant médiatique) et les procédés narratifs qui conduisent le spectateur à accepter plus ou moins rapidement le novum comme crédible et compréhensible au sein d'un univers alternatif (réalisme cognitif produit par la conduite narrative). Or, si ces deux dimensions peuvent se recouper, il n'est pas possible de les réduire l'une à l'autre. Lorsque l'étrangeté de monde est le cœur de l'intrigue, la gestion narrative du novum peut en effet englober la totalité d'un texte et dépasse largement la question de l'estrangement ciblé par rapport aux conventions médiatiques[91]. Malgré tout, puisque la catégorie du récit forme l'un des niveaux de signification des systèmes médiatiques, il existe une familiarisation et une défamiliarisation *narratives*. Elles s'expriment, pour nous, dans des zones identifiables du texte, au niveau de l'articulation syntaxique locale (enchaînement des phrases, séquentialité spatiale des cases, montage des plans, etc.) ou globale (enchaînement de séquences narratives plus ou moins codifiées).

[91] Ainsi des « tapis de cheveux » exhibés en titre du roman d'Eschbach *Des milliards de tapis de cheveux* (1999 [1995]), introduits dans le récit dès le premier chapitre, et dont l'élucidation diégétique savamment retardée nourrit une obscurité de monde fascinante qui est en même temps le *fil* directeur du récit (par syllepse).

Spiegel associe d'emblée à chacune des stratégies formelles de la science-fiction un type de référent fictionnel privilégié, évalué à grands traits par sa distance d'avec le monde de référence. La « naturalisation » (dans ses termes) s'exercerait sur l'étrange donc sur l'effet-novum, tandis que la défamiliarisation s'exercerait sur des référents familiers. En réalité, ces options bien connues impliquent aussi de prendre en compte les couples complémentaires qu'il n'évoque pas ici : familiariser le familier, défamiliariser l'étrange. Dans la suite de son article, Spiegel envisage la combinaison, moins évidente en science-fiction, entre estrangement diégétique et défamiliarisation formelle. L'enquête qu'il ouvre invite à déployer dans toutes ses symétries le système des articulations possibles entre le niveau diégétique des éléments de monde et le niveau formel de la représentation médiatique, afin de déterminer où et comment opèrent les différentes étrangetés science-fictionnelles. On en distinguera trois voies, adossées au parcours historique de la première partie qui permettra de montrer comment les normes culturelles, génériques et médiatiques sédimentées au sein du macro-texte organisent de manière toujours contextuelle la perception et l'efficacité des écarts science-fictionnels.

2. À la croisée des étrangetés : trois voies science-fictionnelles

2.1. L'alien familiarisé

Sur le plan cognitif, l'étrangeté fondamentale requise par la logique science-fictionnelle est celle de monde, d'où l'importance théorique que lui confère Suvin. L'absence de novum projette à l'inverse le domaine des fictions mimétiques qui, lorsqu'elles sont associées à une stratégie de familiarisation, engendrent des œuvres doublement réalistes, par les techniques formelles qu'elles utilisent et par les mondes qu'elles construisent. La narration extra- et hétérodiégétique en focalisation zéro a par exemple été intégrée à l'arsenal des techniques romanesques depuis la période classique (prenons *La Princesse de Clèves* en 1678 pour borne représentative) et s'est imposée comme norme littéraire (c'est-à-dire *médiatique*) avec les auteurs réalistes et naturalistes. Comme l'exprime Butor, elle n'est plus perçue comme un choix stylistique mais s'est muée en norme « naturalisée » de l'écriture romanesque :

> La forme la plus naïve, fondamentale, de la narration est la troisième personne ; chaque fois que l'auteur en utilisera une autre, ce sera d'une certaine façon une « figure », il nous invitera à ne pas la prendre à la lettre, mais à la superposer sur celle-là toujours sous-entendue[92].

Les techniques relevant de la familiarisation formelle seraient ainsi, en première approximation, celles qui du fait d'accords culturels de long terme (comme pour les procédés du réalisme littéraire) ou plus récents, autour de l'usage des « langages » médiatiques (au sens large), donneraient l'impression d'effacer le support et de fournir un accès immédiat au monde fictionnel, éclipsant la médiatisation de la représentation. Comme on l'a dit et comme Saint-Gelais l'a particulièrement marqué, la science-fiction partage ce souci de l'illusion référentielle réaliste dans son fonctionnement scriptural et lectural :

> […] la *teneur* des textes de science-fiction empêche toute assimilation naïve avec la réalité empirique […] [mais] les rapports entre textes et mondes ne sont pas affectés par le caractère manifestement fictionnel des œuvres : la science-fiction peut viser, autant que le réalisme, à une représentation (illusoirement) complète, fiable et transparente du monde[93].

La familiarisation littéraire est ici comprise comme la perception d'une conformité par rapport aux habitudes expressives ou, pour plus exactement, comme la non-perception d'un écart qui dépend toujours d'une connaissance de la culture du genre et du média.

C'est lorsque cette familiarisation concerne les étrangetés de monde qu'elle va d'abord nous intéresser. Quel que soit son support, la science-fiction élabore le plus souvent ses novums en usant de techniques formelles perçues comme « normales » ou « normalisées » par rapport aux codes médiatiques, et donc « normalisantes » pour ces mêmes novums (« normalizing the alien[94] »). Novum prototypique du genre par son nom même, l'alien (étymologiquement l'*autre*) fournit un terrain d'investigation intéressant dans notre corpus pour approfondir les rapports entre effet-novum et familiarisation formelle. Le monde de « Nikopol » comme celui de « Gandahar » comportent des aliens étrangéiformes (extraterrestres ou humains modifiés) qui ne sont pas des opposants menaçants mais des exclus de la société, comme les Transformés chez Andrevon et Laloux, les habitants du second arrondissement parisien dans *La Foire* ou les mutants d'*Immortel*. Cette place marginale fait de l'alien un levier diégétique pour construire le cadre xéno-encyclopédique de sociétés structurées par l'opposition entre l'humain et le non-humain et critiquées plus ou moins explicitement pour leur ostracisme. Elle va de pair avec une familiarisation

[92] Michel Butor, « L'usage des pronoms personnels dans le roman », dans *Répertoire II*, Éditions de Minuit, 1964, p. 61, cité dans Philippe Gasparini, *Est-il je ? Roman autobiographique et autofiction*, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 2004, p. 145.
[93] R. Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo*, *op. cit.*, p. 251.
[94] S. Spiegel, « Things Made Strange : On the Concept of "Estrangement" in Science Fiction Theory », art. cité, p. 376.

globale du traitement visuel. Chez Bilal, dans *La Foire*, le style graphique, la mise en scène, le découpage et l'organisation des planches intègrent sans solution de continuité la représentation des êtres étranges qui peuplent le Paris dystopique de 2023 (dieux égyptiens à tête animale[95], angelots de Diphda[96], chats télépathes[97], humains mutés par la pollution et les radiations[98]…) à la mise en scène de l'univers diégétique dans son ensemble. Le novum de l'alien n'implique pas d'estrangement plastique local, visant l'étrangeté de monde elle-même : au contraire, le dessin bilalien s'appuie sur la figuration de ces êtres aux corps dégradés pour nourrir la cohérence esthétique globale de sa bande dessinée, où la « déglingue » touche la matière du monde et celle du graphisme, comme on l'a évoqué[99]. Dans le film *Immortel*, qui redispose la diégèse de la bande dessinée, cette humanité altérée est dédoublée : d'une part les humains synthétiques « améliorés » par les techniques d'Eugenics, d'autre part les mutants chassés pour devenir les cobayes d'expériences génétiques.

Extrait 1 : Bar new-yorkais. Bilal, *Immortel*, 0:38:05-0:38:38

La représentation de ces êtres non humains (ou plus tout à fait humains) est rendue familière par plusieurs moyens filmiques, comme le montrent les différentes séquences dans le bar où se rencontrent Jill et Nikopol (extrait 1). Des individus à l'apparence humaine y côtoient des humains synthétiques modifiés et des mutants au statut incertain, comme Jill, distinguée seulement par sa peau blanche et ses cheveux bleus, qui fait l'objet dans le film d'un effet-alien absent de la bande dessinée. Cette population diégétiquement

[95] E. Bilal, *La Foire aux immortels*, p. 6-7, planches 2-3, pour la première apparition.
[96] *Ibid.*, p. 10-11, planches 6-7 ; p. 53-54, planches 49-50 ; p. 56-57, planches 52-53.
[97] *Ibid.*, p. 26, planche 22.
[98] *Ibid.*, notamment p. 14-17, planches 10-13 ; p. 26-29, planches 22-25.
[99] Voir *supra*, chapitre 2, 2.1. « Naissance d'un auteur : *La Foire aux immortels* ». Rappelons que l'expression est d'Andrevon, « Bilal, un itinéraire de la déglingue », art. cité. Voir aussi Aurélie Huz, Irène Langlet, « Bilal destructeur d'images », *in* Henri Garric (dir.), *La Destruction des images en bande dessinée*, Presses universitaires François-Rabelais, coll. « Iconotextes », *à paraître*.

hétérogène est traitée dans un mélange de prise de vue réelle et d'images numériques, destiné à l'origine à créer un effet de matérialité homogène. Bilal présente l'utilisation de la synthèse 3D, au début des années 2000, comme l'outil technologique permettant enfin de porter son univers de bande dessinée à l'écran. Mais il évoque aussi un défi pour le réalisme médiatique, du fait de la « froideur » des images virtuelles, de leur propreté synthétique qui risque de *ne pas faire croire*, selon ses mots[100]. Ce qui constituait à l'origine une stratégie de *familiarisation* cinématographique (hybrider les matérialités visuelles pour contrer l'irréalisme des images de synthèse) n'a finalement convaincu ni le public, ni les critiques. Bilal réalise alors un volte-face rhétorique. Après la réception du film, il en vient à défendre l'image numérique par l'argument inverse, celui d'une hybridation qui s'étendrait du sujet (le novum) à la forme (l'estrangement) : il souligne la manière dont son film a fait voir, dans la texture des images elles-mêmes, l'anomalie de ces humains modifiés[101]. Ce vacillement entre la logique familiarisante et la logique défamiliarisante du matériau médiatique s'explique par un moment encore précoce du développement de l'image de synthèse cinématographique. Il montre bien la nature contextuelle de l'appréhension des écarts formels et la relativité de leur interprétation xéno-encyclopédique. On note d'ailleurs, dans le film, la recherche d'une convergence familiarisante des matérialités dans le traitement des personnages : ceux joués par des acteurs réels présentent des caractéristiques physiques destinées à les rapprocher de la texture plastique « virtuelle » des personnages simulés numériquement – en particulier dans le traitement des chevelures, avec les découpes rigides du carré du docteur Emma Turner ou les cheveux en « écailles » de Jill. L'acceptation cognitive du spectateur est aussi étayée par le cadre spatio-temporel du bar. La réitération narrative de cet espace public, où se rencontre une société new-yorkaise futuriste et cosmopolite, est justifiée par le déplacement des personnages et contribue à l'hypothèse d'une scène routinière, banale, qui règle l'extrapolation mentale du novum pluri-espèces de cet univers. Bilal fait aussi fonctionner l'effet de familiarité à hauteur du mega-text narratif, en reprenant une scène incorporée à la culture du genre, dont *Star Wars* fournit en 1977 l'une des premières versions mémorables[102] : celle du « bar de l'espace », qui n'est pas sans puiser au saloon des

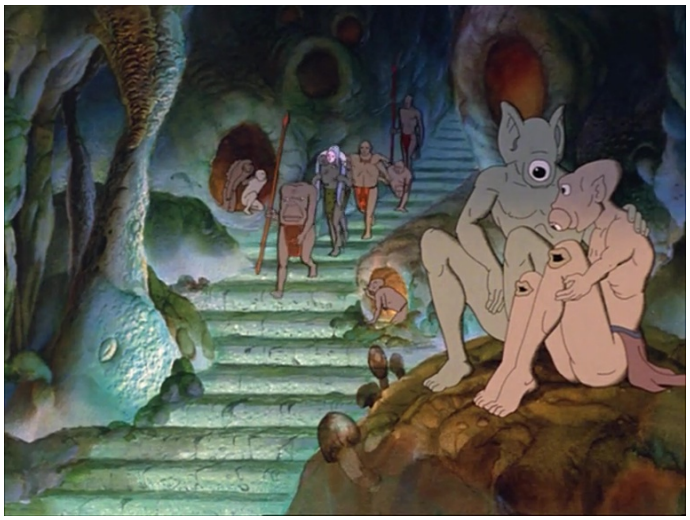
[100] « *Immortel ad vitam*. Le making of » [bonus du DVD, Boulogne-Billancourt, TF1 vidéo, 2004], E. Bilal, *Immortel*, *op. cit.*

[101] Pierre Gaultier, « Interview croisée d'Enki Bilal, Yoshitaka Amano et Michel Ancel », *Pierre Gaultier* [en ligne], site personnel, URL : http://pierregaultier.free.fr/trio.htm (14/05/2018). Une autre version de l'entretien, plus courte, est parue dans William Audureau, Pierre Gaultier, « Confidences sur l'oreiller », *JeuxVidéo Magazine*, n° 91, juin 2008, p. 38-41.

[102] Les critiques faniques actuelles, sur la relance de l'univers franchisé par Disney, évoquent, comme un novum devenu culte de la trilogie initiale, « l'esprit "bar de l'espace" » de l'épisode IV (1977). Par exemple Aymeric Parthonnaud, « "Star Wars 8" : costumes, décors... 11 plans esthétiques qui nous ont subjugués », *RTL* [en ligne], mis en ligne le

westerns, et joue à exhiber des aliens tous plus étranges les uns que les autres, dans un cadre de *space opera* intergalactique. Le spectateur est ici invité moins à *élaborer* le novum qu'à *reconnaître* l'imaginaire qu'il convoque par le biais du codage générique. Dans l'extrait 1, le récit inverse d'ailleurs la « charge de l'étrangeté » en la faisant peser sur Nikopol, dévisagé parce qu'il semble parler seul (alors qu'il s'adresse à Horus), tandis que les deux individus « transgéniques » qui le dévisagent incarnent la norme encyclopédique du point de vue de la diégèse.

La représentation des Transformés dans le dessin animé *Gandahar* de Laloux montre d'autres articulations entre histoire des langages médiatiques et procédés de familiarisation de l'alien. Par rapport au roman d'Andrevon, Laloux dote ses Gandahariens, victimes d'anciennes expérimentations génétiques ratées, d'un rôle narratif plus important et en fait un élément visuel marquant. Plusieurs séquences déploient avec une profuse inventivité la diversité de leurs altérations physiques, qui contrastent dans l'extrait suivant avec la physionomie gandaharienne dont Sylvin Lanvère incarne la norme[103].



Extrait 2 : Les Transformés. Laloux, *Gandahar*, 0:10:32-0:10:55

L'alien, ici, est montré à travers une stabilité graphique et un style d'animation inchangé, tandis que le cadrage et l'enchaînement des plans ne manifestent pas d'altérité perceptible qui affecterait de manière étrange la représentation de ces êtres de novum. La représentation des Transformés en mouvement permet une élucidation visuelle assez simple par une mise en action reconnaissable (marche et course, quel que soit le membre sollicité), tout en accentuant la variation cumulative des difformités physiques. Le bref passage en vision

18 décembre 2017, URL : https://www.rtl.fr/culture/super/star-wars-8-costumes-decors-11-plans-esthetiques-qui-nous-ont-subjugues-7791443137 (26/08/2018).

[103] Physionomie humaine, car les habitants de Gandahar sont les descendants de colons terriens envoyés dans l'espace pour habiter de nouvelles planètes.

subjective sur Sylvin accentue cet effet-catalogue par le travelling latéral et le cadrage décalé. Le dispositif médiatise, par le point de vue du seul Gandaharien non transformé, ce spectacle de l'altérité de monde, qui fait novum à la fois pour le spectateur et pour le héros qui ignore à qui il a affaire. Ce dispositif d'ocularisation interne[104] adapte la construction romanesque de la scène, comme nous le verrons, mais participe surtout à une familiarisation médiatique globale de l'alien par le dessin, l'animation des personnages, le cadrage et le montage. Le Transformé incarne ici la figure du « monstre », investie dans la science-fiction de Laloux d'une signification fortement politique : le droit à la différence, l'appel à la révolte et à la tolérance (en particulier adressé au jeune public). Cette élaboration xéno-encyclopédique du novum ne saurait qu'impliquer un traitement formellement familier, rassurant, qui pose la communauté du vivant derrière la différence des apparences. Le dessin réaliste privilégié par Laloux, par opposition au style *cartoon* ou au dessin naïf de Disney, fait converger les choix formels avec ces choix diégétiques en voulant montrer l'alien tel qu'il est, sans caricature et sans valorisation *a priori* (positive ou négative) impliquée par la codification axiologique du dessin. Le récit conforte cette familiarisation de l'alien qui oriente l'interprétation du novum : Sylvin, après un premier moment de défiance, reconnaît la communauté fraternelle entre Gandahariens et Transformés, dans une séquence où ces derniers deviennent des adjuvants du héros.

Défamiliarisé, l'alien l'a pourtant souvent été en science-fiction, mais pour un tout autre territoire générique et médiatique que celui où s'inscrit l'animation de Laloux. Le cinéma américain de science-fiction horrifique a engendré ses propres codifications relatives à un autre avatar de ce novum mega-textuel : l'alien menaçant. En 1979, *Alien* de Scott porte à un haut degré de sophistication les leviers croisés de l'estrangement filmique[105] : révélation visuelle de la menace frustrée par le choix de plans très courts, d'un cadrage serré empêchant une saisie globale du monstre, et d'un montage rapide, souvent alterné, entre l'alien chasseur et sa victime chassée. Or, devenu un parangon en la matière, *Alien* a contribué à sédimenter ces normes de représentation en modalités médiatiques désormais *familiarisantes* du novum – ce qui indique la forte historicité des processus d'estrangement science-fictionnel. La comparaison avec le traitement des « transformés[106] » dans le roman *Gandahar* (texte 1) permet d'engager l'étude de la familiarisation littéraire des novums, dont les travaux de Saint-Gelais et Langlet ont exploré un grand nombre de procédés.

[104] A. Gaudreault, F. Jost, *Le Récit cinématographique*, *op. cit.*, p. 207-217.
[105] Ridley Scott, *Alien*, États-Unis, Brandywine Productions/Twentieth Century Fox, 1979, 116 min.
[106] Sans majuscule chez Andrevon.

Texte 1 : J.-P. Andrevon, *Gandahar*, p. 36-39.

Ce ne fut pourtant qu'au soir tombant qu'il rencontra la colonne de transformés. Le soleil était énorme et rouge sur l'horizon plat, et par contraste le ciel n'en apparaissait que plus vert. Dans l'herbe haute que nul souffle de vent n'agitait, les ombres pourpres des arbres rares s'étiraient interminablement. Et au loin, derrière une haie de tromes, un étrange cortège se mouvait pesamment.

Sylvin n'hésita qu'un court instant ; malgré leur aspect, souvent repoussant, il n'avait jamais entendu dire que des transformés fussent agressifs à l'égard des Gandahariens. D'ailleurs, aurait pu dire Blanminor, ou la Reine elle-même, les transformés *ÉTAIENT* des Gandahariens.

De sa longue foulée souple, Sylvin Lanvère obliqua et rejoignit le groupe. Il se posta en face de la créature de tête et fit un geste de bienvenue avec sa main écartée au niveau de son épaule droite ; et sur sa tunique les armes de Gandahar attestaient de sa noblesse. Mais le transformé l'ignora superbement ; il se poussait en avant de sa démarche lourde et cahotante, et Sylvin dut s'écarter pour ne pas être heurté par le grand front corné. Il entendait l'herbe craquer sous les pas massifs, et une odeur douceâtre, nettement animale, effleura ses narines. Il frissonna.

Au temps où, quelques milliers d'années auparavant, la science gandaharienne s'était tournée tout entière vers les mutations contrôlées, au temps de cette folie où l'on avait, de manière irréversible, rendu gros ce qui était petit, et petit ce qui était gros, les animaux et les végétaux n'avaient pas été les seuls à faire les frais des expériences. Mais rien de ce qui avait été tenté sur les hommes en matière de spécialisation poussée (ce qui avait été le mot d'ordre de l'époque), n'avait eu d'heureuses suites. Trop de monstres étaient sortis des cuves radiantes. Des formes viables, et stables, qui avaient fait souche. Tels étaient les transformés, qui vivaient en tribus, un peu parias, un peu volontaires exilés, loin en bordure des terrains habités de Gandahar.

Les expériences sur les humains étaient depuis longtemps abandonnées, mais les transformés restaient comme la honte secrète de l'heureux Royaume.

Ceux-ci étaient des hommes-tortues, et en une longue file ils se hâtaient avec lenteur, portant comme une plaie leur maison sur leur dos. Sylvin Lanvère longeant la colonne, la remontant en sens inverse de sa marche.

— Parler ! disait le chevalier… Vous et moi, parler ! Qui savoir parler ?… Car beaucoup de transformés avaient perdu l'usage du langage humain en même que leur forme.

Enfin l'un d'eux (ou l'une d'elles ?) s'arrêta. Sylvin se sentit soupesé par un œil rond et vif enfoui sous une arcade rocheuse.

— Parler ? dit-il.

— *HOOO… HOMME*, articula la pitoyable créature. C'était un souffle issu d'une caverne profonde, une ombre de voix rocailleuse qui était comme l'écho d'un tonnerre lointain. Sylvin se pencha tout près du bec corné, et ses yeux rieurs se cernèrent d'un fin réseau de rides.

— Homme, répéta-t-il sur un ton triste et sourd. […]

— *HOMMES…* Le mot roula dans la gorge du transformé, comme s'il portait la signification d'un indicible cataclysme. L'haleine fade et forte de l'homme-tortue frappa Sylvin en plein visage mais il ne cilla pas.

— *HOMMES… PARTIS… MORTS…*

Le chevalier sursauta. — Morts ? lança-t-il.

— *HOMMES MORTS… ROSTULES MORTS…* gronda la lourde créature. *ROSTULES PARTIR…* […]

L'homme-tortue s'était ébranlé, avait repris sa place dans la colonne qui maintenant se clairsemait. Il ne passait plus maintenant que des vieillards, reconnaissables à leur peau ridée et aux végétaux moussus qui s'attachaient à leur carapace, et des enfants, petits et rosés, aux membres curieusement élancés. Sylvin ne jugea pas utile de poursuivre son interlocuteur ; celui-ci avait fait des efforts méritoires pour s'adresser au chevalier, et il était probable que son pauvre vocabulaire fût incapable de préciser davantage la cause de cette fuite.

Dans le texte d'Andrevon, la représentation visuelle des Transformés ne saurait se faire que sous forme d'images mentales suscitées par l'écriture littéraire. Le récit de la rencontre entre Sylvin et les transformés est focalisé par le point de vue du personnage humain et médiatisé par son vécu psychique et émotionnel. Cette focalisation interne permet de créer une tension narrative en retardant les éléments d'élucidation nécessaires au lecteur, selon la logique du « pseudo-réalisme ». Saint-Gelais définit ainsi la stratégie qui consiste à inviter à la construction du monde en présupposant *connus* les novums introduits, en marquant donc leur statut d'évidence encyclopédique dans la diégèse, ce qui dispense en apparence de les expliquer et ancre la position énonciative dans le cadre de fiction[107]. Dans le roman, Sylvin connaît l'existence et la nature des transformés. Le lecteur ne peut donc s'appuyer d'abord que sur des indices lexicaux dispersés et ambigus pour extrapoler l'aspect visuel des transformés et interpréter leur comportement. Les déductions xéno-encyclopédiques permises (caractère inoffensif, origine physiologique commune avec les Gandahariens, physionomie animale de plus en plus avérée[108]) naissent d'une accumulation de notations locales, pluri-sensorielles (la vue avec « le grand front corné », l'ouïe avec « les pas massifs », l'odorat avec « une odeur douceâtre »), toutes motivées par l'action qui se déroule (décision de Sylvin d'entrer en contact, salutation ignorée, puis heurt évité de justesse) et limitées par l'effet point de vue. Amenée comme une explication aux réactions émotionnelles de Sylvin (« Il frissonna »), sous une forme qui autorise à l'interpréter comme un récit de pensées, une longue analepse explicative élucide ensuite les origines des transformés, ce qui constitue un dispositif plus clairement didactique[109]. Le retour au récit des actions de Sylvin recontextualise ces données générales avec le mot-fiction « hommes-tortues », qui implique l'existence de sous-catégories de transformés et permet de premières inférences précises sur leur physionomie. Le dialogue engagé prolonge cette écriture familiarisante de l'alien. La description des éléments physiques, par touches successives, est vectorisée par les actions et les jugements du personnage (« pitoyable », « indicible », « méritoire », « pauvre »). Le contact visuel amène la description de l'œil, la tentative de dialogue celle du son de la voix, du « bec » d'où elle provient, et de l'haleine du transformé. Finalement, la vraisemblance de l'effet de point de vue autorise à élucider l'aspect physique global des transformés (aspects de la peau, de la carapace, des membres) à mesure qu'ils s'éloignent et que le regard de Sylvin les saisit dans leur ensemble. Focalisation interne

[107] R. Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo*, *op. cit.*, p. 165 *sqq.*
[108] On reviendra sur les transformations que Laloux imprime ici au novum, *infra*, chapitre 7, 1.4. « Retours au – du monde : la résistance de l'histoire et du personnage ».
[109] Relevant davantage du « didactisme honteux » théorisé par Saint-Gelais (*L'Empire du pseudo*, *op. cit.*, p. 158 *sqq.*).

depuis un point de vue humain auquel le spectateur peut s'identifier, caractérisations vectrices d'attentes xéno-encyclopédiques, analepse explicative, description motivée, médiatisation par les réactions affectives des personnages : comme l'a montré Langlet[110], ces options relèvent de l'arsenal formel que le récit verbal de science-fiction a sédimenté pour construire ses novums et réduire les tensions constitutives, selon Saint-Gelais, entre énonciation (adressée au lecteur) et vraisemblance référentielle (qui exige de ne pas marquer trop fortement l'explication des novums). La familiarisation littéraire dépend étroitement de l'histoire du langage science-fictionnel, en particulier de la progressive conquête générique de ces stratégies du « pseudo-réalisme[111] ». Ces ressources formelles sont aussi mobilisées chez Andrevon pour produire une relance de la tension narrative, puisque le dialogue limité avec les hommes-tortues maintient un déficit d'information massif concernant les « hommes-métal », tandis que le film redouble la monstration visuelle familière par un long dialogue xéno-encyclopédiquement décisif entre le personnage ignorant (Sylvin) et les personnages savants (les Transformés)[112]. Dans les deux œuvres, toutefois, le discours des transformés donne lieu à un estrangement verbal prononcé, *exigé* par l'expression d'un langage lui-même alien.

2.2. Xénolangue et xénopsie : la défamiliarisation science-fictionnelle

Si l'alien vu ou décrit n'est que rarement source d'estrangement formel, il n'en est pas de même de son langage. En littérature, en bande dessinée ou au cinéma, l'alien s'exprime étrangement, ce qui implique une représentation verbale (lue ou entendue) altérée à des degrés variables (mots-fiction, xénolangues, xénoécritures). La défamiliarisation est ici naturellement impliquée par l'attitude globalement réaliste du genre. Au niveau diégétique, elle signifie une altérité du média verbal *dans le monde fictionnel* (altérité aux yeux du lecteur, bien sûr, mais aussi aux yeux des personnages qui en sont le relais intradiégétique, comme Sylvin). Au niveau extradiégétique, elle constitue une altérité du média verbal *dans le monde de référence* du lecteur et de l'auteur, c'est-à-dire sur la page, à l'écran, ou sur la planche. L'évidence de la corrélation ne doit pas empêcher de poser une relation simple mais centrale : le rapport d'homologie qui s'exprime entre le média diégétique du novum (énoncé verbal dans l'histoire) et le média extradiégétique de sa représentation (énoncé

[110] I. Langlet, *La Science-fiction*, *op. cit.*, p. 38-50 notamment.
[111] R. Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo*, *op. cit.*, p. 165 *sqq.*
[112] R. Laloux, *Gandahar*, *op. cit.*, 0:11:14-0:13:07.

verbal du récit). Cette relation encadre fermement les procédés de l'estrangement en science-fiction : visuel, l'estrangement formel concernera plutôt la *vision* d'un personnage. Littéraire, il construira son langage étrange. Ou, à l'inverse : le novum relatif à la parole privilégie l'irruption d'estrangements verbaux, tandis que le novum relatif à la vision favorise des altérations visuelles. La défamiliarisation s'avère ici proprement *science-fictionnelle*, au sens où elle est motivée par le corrélat diégétique de l'effet-novum qu'elle concourt en même temps à produire. Elle rejoint la théorisation spiegelienne d'une « défamiliarisation au second degré » : une défamiliarisation amenée narrativement par l'acceptation préalable d'un novum. Dans *The Incredible Shrinking Man* (Arnold, 1957) que Spiegel prend comme exemple, l'aspect défamiliarisé des éléments du décor réaliste (meubles, chat) découle du novum du rétrécissement du personnage, déjà traité par le spectateur, ce qui autorise ensuite l'adoption d'un point de vue miniature. Spiegel conclut alors que « la défamiliarisation n'est pas inconnue du genre » mais opère dans des conditions précises[113]. L'affirmation doit être poussée plus loin pour saisir ce que cet estrangement-là a de consubstantiel au genre : la défamiliarisation est parfaitement connue de la science-fiction mais insérée dans sa logique générale de familiarisation des novums, laquelle en détermine à la fois les formes (altérations homothétiques des médias) et les limites. La xénolangue de l'alien et sa vision étrangéifiée nous serviront de fils rouges pour analyser un estrangement qui enchâsse des inserts défamiliarisants au sein d'une continuité verbale, audiovisuelle ou iconotextuelle stable – ce qu'exigent dans l'absolu les nécessités de la compréhension mais ce qu'appellent surtout les habitudes du genre. La défamiliarisation science-fictionnelle détermine elle aussi un ensemble de sédimentations mega-textuelles. Le principe de l'altération linguistique pour construire l'étrangeté de l'alien à travers son langage fait figure aujourd'hui d'évidence formelle culturelle. En témoigne *a contrario* l'incrédulité suscitée par des œuvres anciennes qui font s'exprimer aliens et humains dans une seule et même langue (celle du récepteur), sans explication ou par des arguments diégétiques acrobatiques (gadgets d'apprentissage ultra-rapide, traduction machinique simultanée, télépathie…[114]). C'est aujourd'hui la défamiliarisation verbale qui fait loi pour ce type de novum, ce qui n'empêche pas de penser une inventivité formelle située par rapport à cette norme-là, dans la manière qu'ont les auteurs de varier les procédés de l'estrangement verbal alien accumulés dans le patrimoine du genre.

[113] S. Spiegel, « Things Made Strange : On the Concept of "Estrangement" in Science Fiction Theory », art. cité, p. 377.
[114] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 265, note 3.

Dans *Gandahar* (texte 1), Andrevon recourt à une multitude de ressources pour construire la parole des transformés : estrangements phoniques (« *HOOO… HOMME*[115] »), rythmiques (aposiopèses réitérées) et syntaxiques (articulation agrammaticale et naïve du substantif et de l'infinitif : « *ROSTULES PARTIR*[116] »), et même modification typographique (petites capitales en italiques). Le choix de ces altérations est réglé par la plausibilité xéno-encyclopédique qu'elles construisent : le novum des hommes mutés animalisés exige une parole elle-même transformée. En même temps, il offre une garantie diégétique à la lisibilité des paroles, puisque la langue dont il s'agit n'est pas une xénolangue étrangère, mais un *logos* humain dégradé, reconnaissable à travers sa déformation même, comme l'explicite le récit lui-même (« beaucoup de transformés avaient perdu l'usage du langage humain en même temps que leur forme[117] »). L'estrangement linguistique forme bien ici une composante majeure du réalisme science-fictionnel.

Chez Laloux, le langage des Transformés engage un estrangement syntaxique construit sur un temps verbal imaginaire, le passé-futur, qui organise tous les propos échangés :

> — Aucun doute, il était-sera Gandaharien
> — Impossible. Je n'en ai jamais vu un seul qui…
> — Gandaharien, je te dis. Gandaharien, mais avant que.
> — Incroyable…
> — Il était-sera vivant mais très faible[118].

L'étrangeté grammaticale et syntaxique se double de la coupure récurrente des phrases avant l'exposition du propos, lorsque risque d'être évoqué le passé douloureux des mutations génétiques forcées. L'aposiopèse ici suspend moins la signification (ce qu'une intonation montante indiquerait) qu'elle ne la rend impossible (avec clôture du syntagme incomplet par l'intonation descendante). À d'autres moments, elle signifie plus classiquement l'interruption dialoguée, avec des ellipses à répétition : « Je n'en ai jamais vu un seul qui[119]… » ou, plus loin, « ils étaient déjà sûrs d'eux à Jasper quand ils nous ont… — Silence[120] ! ». Le tabou vécu par les Transformés affecte la syntaxe au point de la rendre fréquemment agrammaticale (« Gandaharien, mais avant que. »), dans un langage qui *dévie* systématiquement de l'expression du traumatisme. Toutes ces étrangetés syntaxiques sont particulièrement rentables pour l'effet-SF. Elles n'affectent pas la compréhension globale du spectateur, puisque le propos reste très lisible, tout en signifiant

[115] J.-P. Andrevon, *Gandahar*, *op. cit.*, p. 37.
[116] *Ibid.*, p. 38.
[117] *Ibid.*, p. 37.
[118] R. Laloux, *Gandahar*, *op. cit.*, à partir de 0:09:20.
[119] *Ibid.*, 0:09:27.
[120] *Ibid.*, 0:11:38.

encore davantage que la perte de la compétence linguistique : une expérience phénoménologique pleinement *autre* du monde, opposée à la *Weltanschauung* des Gandahariens, qui ne peut se conjuguer qu'au passé (l'âge d'or d'avant les mutations) et au futur (l'espoir d'un avenir meilleur) et est incapable de prendre grammaticalement en charge l'horreur de la situation présente. Dans un passage ultérieur, un Transformé explique ainsi à Sylvin que la décadence dont son peuple est victime, tant physiquement que psychiquement, explique cette dégradation du langage[121]. Le passé-futur est alors doté d'une valeur xéno-encyclopédique supplémentaire puisqu'il fonde une ancienne prophétie paradoxale, acquise par les dons de voyance des Transformés, et ainsi transmise à Sylvin : « Dans mille ans Gandahar a été détruite et ses habitants massacrés, il y a mille ans Gandahar sera sauvée et l'inévitable évité ». L'impossibilité sémantico-grammaticale de la formule n'est élucidée qu'au terme du récit, à travers le paradoxe temporel qui organise la résolution de l'intrigue.

Que la familiarisation soit « le procédé formel de base repérable en science-fiction[122] », modelant jusqu'à la réalisation des estrangements formels, la représentation filmique altérée de la vision de l'alien en témoigne dès le cinéma des années 1950. Caron a proposé le terme de *xénopsie* pour les cas où l'ocularisation interne concerne spécifiquement l'alien de science-fiction[123]. Le dispositif engage structurellement la même adéquation que pour le langage entre le support perceptif et sémiotique dans la diégèse, et celui dans la réalité extradiégétique. Les effets expérientiels sont proches. L'altération multiple des paramètres visuels (couleurs, textures, contrastes, lumières, netteté, etc.) produit un décentrement radical et invite à la participation imaginaire à une subjectivité non humaine. Dans *Immortel*, Bilal structure toute la confrontation entre le sénateur Allgood et le sanguinaire Dayak par ce va-et-vient des images subjectives.

[121] *Ibid.*, 0:14:14-0:15:10.
[122] S. Spiegel, « Things Made Strange : On the Concept of "Estrangement" in Science Fiction Theory », art. cité, p. 376. Nous traduisons.
[123] André Caron, *La « Xénopsie » : l'acte de voir à travers les yeux de « l'autre » dans certains films de science-fiction américains*, mémoire en études cinématographiques présenté à l'École de cinéma Mel Hoppenheim, Québec, université Concordia, juin 2005. Consultable sur *Concordia* [en ligne], URL : https://spectrum.library.concordia.ca/9044/ (11/05/2018). Nous reprenons sa datation (p. 3).

Extrait 3 : Allgood et le Dayak. Bilal, *Immortel*, 1:13:05-1:13:44

Le montage fait alterner des plans en focalisation zéro, en plongée sur les personnages humains puis latéraux et resserrés sur le visage d'Allgood, des plans en xénopsie sur le Dayak, et des plans en vision subjective sur Allgood. L'altération de l'image au niveau plastique (mouchetures, taches, floutage, assombrissement) est justifiée par le matériau liquide dans lequel est plongé le Dayak. Elle est redoublée par des effets de cadrage qui empêchent la saisie visuelle complète de l'objet, dans les deux sens, ce qui est surtout rentable pour l'énigme du Dayak, comme on y reviendra[124] : l'estrangement visuel ne singularise pas tant la vision alien qu'il ne sert la tension narrative globale par la frustration de la vision. Le Dayak bilalien entre dans une longue lignée d'aliens cinématographiques qui configurent l'histoire formelle et générique de la xénopsie. La science-fiction l'a utilisée pour construire des *autres* non humains souvent menaçants (l'ordinateur HAL dans *2001 : A Space Odyssey* en 1968, le cyborg tueur dans *The Terminator* en 1984, l'extraterrestre exterminateur dans *Predator* en 1987 et *Alien* 3 en 1992), plus rarement bienveillants (*E.T.* en 1982, *Abyss* en 1989).

Pour Spiegel, cette vision subjective de l'alien est l'exemple filmique paradigmatique d'une défamiliarisation au second degré, amenée par une « naturalisation narrative » extrême[125]. Toutefois, il ordonne de manière assez rigide la chronologie des effets cognitifs, en posant que la défamiliarisation science-fictionnelle « suit » (« *follows* ») nécessairement la familiarisation, au moins partielle, d'un novum premier. Cette position le conduit à écraser la diversité des stratégies narratives de l'estrangement et à ignorer leur historicité profonde, puisqu'à mesure que ce dispositif a été incorporé à l'imagerie du genre, les contraintes pesant sur la préparation narrative de l'altération formelle ont pu être relâchées.

[124] *Infra*, chapitre 6, 1.3. « Quand le texte fait le novum : l'image en attente ».
[125] « The most extreme instance of naturalization ». S. Spiegel, « Things Made Strange : On the Concept of "Estrangement" in Science Fiction Theory », art. cité, p. 378.

Si, dans *The Terminator* en 1984, les plans défamiliarisés de la xénopsie sont précédés par une élucidation explicite de la nature et des buts du cyborg, au moment où Bilal réalise *Immortel*, de tels préliminaires ne sont plus nécessaires. L'incipit du film, en particulier, rentabilise avec plus de complexité la défamiliarisation xénopsique puisqu'il propose un début *in medias res*, où les motivations diégétiques de l'estrangement visuel échappent d'abord.

Extrait 4 : Incipit en xénopsie. Bilal, *Immortel*, 0:00:29-0:02:05

Sur fond de volutes bleuâtres et d'arrière-plan noir, le générique déploie des images abstraites dont la défamiliarisation formelle est peu compréhensible et qui confèrent un statut diégétique incertain au seuil filmique. Un bref passage au noir précède un changement plastique : désormais en nuances de gris, les plans affichent des contrastes accentués, des blancs sursaturés, un floutage et un effet de grain importants, des mouvements aléatoires, un montage rapide et des cadrages serrés qui freinent l'élaboration xéno-encyclopédique des référents (visages, hommes en blouse blanche, instruments médicaux, menottes, triangle de peau greffée). S'y ajoutent des bruits de respiration haletante et de crissements carillonnants. La séquence suivante ramène à une représentation filmique plus conventionnelle (couleurs réalistes, stabilisation de la caméra et du cadrage), avec une atténuation de la rupture plastique par des leviers de continuité diégétique : les flashs lumineux (que le spectateur associe ensuite aux éclairs des cheveux de Jill) et le raccord du regard qui juxtapose le plan sur le cou greffé et celui sur le visage de Jill. Seul ce second temps de la séquence permet d'interpréter les altérités formelles des premières images comme un estrangement lié à une xénopsie. Le point de vue subjectif constitue donc une abduction interprétative à confirmer ultérieurement – ce que le film permet toutefois assez aisément, puisque la récurrence du procédé stabilise l'inférence tout en alimentant la construction du personnage mutant. La défamiliarisation science-fictionnelle sert ici à créer

l'effet-novum plutôt qu'elle ne découle narrativement de lui. Elle construit une étrangeté de monde (la femme mutante) que la représentation visuelle externe du personnage n'impose pas avec évidence au sein d'une population modifiée par les mutations synthétiques.

La science-fiction privilégie donc des estrangements formels diégétisés, corrélés à des référents fictionnels tenus pour vrais le temps du récit, qui apportent leur pierre à l'édifice du réalisme de monde. De même que, comme le montre Saint-Gelais, les procédés métafictionnels du genre sont convertis en données fictives et renforcent l'illusion référentielle au lieu de la défaire, de même les effets de style médiatiques sont pris en charge par la fiction et encadrés par l'effet-monde :

> La science-fiction métafictionnelle [pour notre part : proposant des estrangements formels], elle, est récursive en ce qu'elle traite les *novums* (sociétés futurs, machines, etc.) non seulement comme des thèmes ou des arguments, ce que la science-fiction a toujours fait, mais aussi – et cet *aussi* la distingue de la métafiction « littéraire » – comme des principes de structuration du texte[126].

Cette « transparence de la science-fiction traditionnelle[127] » subordonnerait l'ensemble de ses jeux formels, dont la défamiliarisation fait partie, à la vraisemblance de ses constructions diégétiques. Ce constat invite à interroger, en science-fiction, l'existence d'effets formels potentiellement *non science-fictionnels*, dont l'articulation avec les effets de monde est plus problématique.

2.3. L'estrangement expérimental

Dans *Immortel* de Bilal, la visite de Jill au « Human Museum » confronte la jeune femme à la découverte (douloureuse) de son devenir-humain[128]. Avec un léger estrangement sonore (une mélodie extradiégétique mi-parlée, mi-chantée en langue inconnue) et la mise en scène des émotions douloureuses de Jill (larmes et regards), la scène introduit une séquence plus sensiblement altérée à tous les niveaux de la représentation filmique (extrait 5). Dans ce passage, l'image tout entière repose sur un chromatisme binaire contrasté : au blanc laiteux s'oppose un bleu-gris sombre qui rappelle allusivement le bleu cendre des bandes dessinées bilaliennes. Ce pacte plastique est conforme à l'esthétique globale du film mais son accentuation stylistiquement marquée produit la rupture visuelle.

[126] R. Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo*, *op. cit.*, p. 258.
[127] *Ibid.*, p. 278.
[128] E. Bilal, *Immortel*, *op. cit.*, à partir de 0:59:03.

Extrait 5 : Jill au-dessus du vide. Bilal, *Immortel*, 1:01:00-0:02:05.

Les formes sont floutées, les silhouettes des immeubles dédoublées et leurs verticales vacillantes, rendues indistinctes par les contrastes de luminosité. Après un plan qui montre le paysage urbain avec Jill de dos au premier plan, le passage à une ocularisation interne ne rompt pas ces choix stylistiques, contrairement aux séquences précédentes où le changement d'ocularisation (de zéro à interne) était plastiquement signé. L'enchaînement des cadrages et des types de plans (serrés sur un détail physique, larges de face ou de dos, avec un travelling circulaire final qui place la caméra en plongée) construit l'espace urbain science-fictionnel par la dramatisation du déplacement vertigineux. La chanson renforce ces effets d'étrangeté visuelle. Le statut narratif à conférer à cette séquence est très incertain. L'ellipse temporelle ne fournit aucune raison au comportement de Jill et déstabilise les inférences concernant l'ordre du récit. L'estrangement global suggère des interprétations *diégétiques* de cette singularisation plastique (intermède onirique, scène fantasmée, autre dimension, prolepse ou analepse subjective…). Or, non seulement la toute fin de la séquence vient résorber les marqueurs visuels de défamiliarisation au moment où Jill retrouve la circulation piétonne du New York futuriste, mais aucun indice supplémentaire ne permet de conférer une signification fictionnelle à ces altérations formelles.

Par contraste avec la défamiliarisation « au second degré », Spiegel parle de défamiliarisation « au premier degré » pour désigner un type d'estrangement formel, rare en science-fiction, où l'écart stylistique n'est pas *expliqué* par la mise en œuvre d'un novum. Toutefois, il souligne que son effet *coïncide* souvent avec l'élaboration d'un novum pour en renforcer la puissance étrangéifiante : « [most] of the time, first-degree defamiliarization does not appear in pure form, but is used to support diegetic

estrangement[129] ». En opposant « support » à « create », Spiegel essaie de penser un autre territoire de l'estrangement dont Bilal, en l'occurrence, fournit un exemple éclairant. La séquence de l'extrait 5 convoque le traitement cinématographique de la mégalopole dystopique, poisseuse et glauque dont le *Blade Runner* de Scott, en 1982, a stratifié les traits diégétiques et filmiques massifs : univers sombre, pollué, nocturne, hologrammes lumineux et enseignes publicitaires, hiérarchisation sociale et architecturale verticale, par niveaux, gigantisme dramatisé spatialement par la conjonction avec des détails mouvants à échelle humaine (individus, véhicules volants – taxis, de préférence, nous y reviendrons), mise en perspective spectaculaire de la topographie urbaine (par les travellings entre autres). Or, Bilal reconfigure ce novum inscrit dans la culture du genre à travers une défamiliarisation plastique accrue, qui suggère une citation de *Metropolis* (Lang, 1927)[130], dans le rendu proche du noir-et-blanc usé par le temps d'une bande filmique abîmée, mais aussi l'importation transsémiotique des codes graphiques forgés par sa science-fiction de bande dessinée. Si le film adapte (avec une grande liberté) *La Trilogie Nikopol*, c'est le style plus pictural du *Sommeil du monstre*, aux salissures de gouache brossée et de pastel, qui a servi de repère graphique pour imaginer l'atmosphère visuelle du film. La défamiliarisation formelle, dans l'extrait, peut être associée à cette translation esthétique plus ou moins ratée de l'estrangement graphique bédéistique vers l'estrangement cinématographique, qui doit composer avec la matérialité de l'image de synthèse. En plus de la gamme chromatique en tonalités de gris et de la luminosité saturée, la figure 10 montre le rendu dessiné donné aux images filmiques par l'ajout de voiles laiteux, de brumes blanchâtres, ou de rehauts lumineux qui rappellent l'effet du pastel[131].

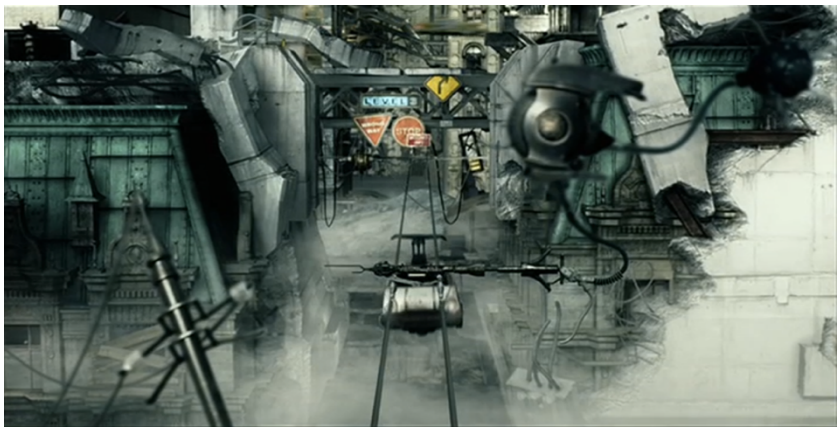


Figure 10 : Image 3D, effet dessiné. Bilal, *Immortel*, 1:22:44

[129] S. Spiegel, « Things Made Strange : On the Concept of "Estrangement" in Science Fiction Theory », art. cité, p. 378.
[130] Fritz Lang, *Metropolis*, Allemagne, Universum Film, 1927, 153 min.
[131] E. Bilal, *Immortel*, *op. cit.*, 1:22:44.

Sont ici disposés les éléments emblématiques du monde bilalien : hybridation du bâti (immeubles anciens où se surajoutent des matériaux récents), accumulation enchevêtrée des équipements urbains (signalisation, poteaux, câbles, fils électriques, armatures), ruine et délabrement des constructions. Toutefois, malgré la légère irréalisation de l'image par l'effet de brume, malgré peut-être aussi la signature bilalienne du vert des toitures, le hiatus apparaît entre l'effet-novum visé (la ville sale, glauque et délabrée) et la matérialité de l'image qui ne parvient pas à composer des estrangements convaincants, entre propreté hypperréaliste des formes et saleté très superficielle des textures. Destinée à produire un effet de style et un effet de monde commun décuplé entre la bande dessinée et film, la conjonction intersémiotique des effets formels échoue, et la défamiliarisation filmique paraît mal articulée, en particulier dans l'extrait 5, aux ambitions xéno-encyclopédiques.

Que penser en revanche des estrangements en science-fiction qui n'ont pas de telles ambitions ? Des estrangements non science-fictionnels, indifférents ou détachés des effets de monde, voire – et c'est tout l'intérêt de la question – jouant potentiellement à rebours des processus xéno-encyclopédiques : des estrangement a-, para- ou contre-science-fictionnels ? Le cas déjà évoqué de *Surface de la planète*, de Drode, avait amené à soulever cette question de la perception et de l'interprétation des écarts formels expérimentaux en science-fiction. Quinze ans plus tard, les réticences d'Andrevon vis-à-vis des expériences stylistiques de la New Thing[132] peuvent être comprises comme une semblable injonction de régulation diégétique et générique de l'estrangement formel. Ses mises en garde contre les textes « abscons » s'appliquent particulièrement bien à un « roman et autre chose… » comme *Le Livre/machine* de Goy, paru en 1975 chez « Présence du Futur », qui se présente ainsi en page de titre. La politique-fiction satirique y opte pour une déstabilisation, voire une déconstruction formelle systématique[133] : lexicale, syntaxique, sémiotique (multiples symboles insérés dans le texte), typographique, polytextuelle (schémas et diagrammes) et matérielle (par la mise en espace du texte dans la page, avec un épilogue en forme de calligrammes). Dans ce tissu fortement défamiliarisant, le mot-fiction, comme ce « murécran[134] » du premier chapitre, fait à l'inverse office d'étrangeté rassurante car transparente et rendue évidente par les codes du genre. La fin du roman théorise métatextuellement cette éviction du sens au profit d'une forme *par elle-même* subversive :

[132] Voir *supra*, chapitre 1, 1.2.1. « La politique-fiction contre la littérature-tract ».
[133] C'est l'argument de vente en quatrième de couverture : « Cette utopie provocante entretient des rapports singuliers avec l'audio-visuel et caricature notre époque de dérive monétaire, d'électoralisme, de consommation… et de crise de l'énergie. » Philip Goy, *Le Livre/machine*, Denoël, coll. « Présence du futur », 1975.
[134] *Ibid.*, p. 16.

> Car lire un texte n'est jamais un exercice érudit à la recherche des signifiés, encore moins un exercice hautement textuel en quête d'un signifiant, mais un usage productif de la machine littéraire, un montage de machines désirantes, exercice schizoïde qui dégage du texte sa puissance révolutionnaire[135].

Si l'expérimentation est ici poussée assez loin et constitue un cas particulier, elle éclaire une problématique globale du genre : celle de l'« estrangement défamiliarisé », non motivé par l'effet-SF, qui, selon Spiegel, va à l'encontre de la logique référentielle intrinsèque du genre.

> First-degree defamiliarization, which is not based on a naturalized novum, is far rarer in sf ; it even contradicts the genre in certain ways. If the novum is not naturalized, but made strange, sf's central device – rendering the marvelous possible – is made obsolete. This is, in my opinion, the reason why sf generally prefers a non-experimental mode of narration, what David Bordwell calls *classical narration*. Most non-classical modes of narration try to defamiliarize the story, and this conflicts with sf's tendency to naturalize – the result would be a « defamiliarized estrangement »[136].

En regard de la métafiction science-fictionnelle conforme à « la "nature" du genre », qui fait servir les jeux formels à l'illusion d'autonomie du monde[137], Saint-Gelais évoque quant à lui une métafiction plus courante en littérature générale, avant-gardiste, qui dénude l'écriture, « amène la fiction à se donner pour telle et, donc, à insister, explicitement ou implicitement, sur sa "fictivité"[138] ». L'estrangement défamiliarisé dont parle Spiegel n'est pas toujours métafictionnel, bien sûr, mais relève globalement de cette seconde tendance. Saint-Gelais explique d'ailleurs que la *New Wave* « a travaillé plutôt à prendre la représentation à revers, en livrant sur le front scriptural une attaque en règle contre la "transparence" de la science-fiction traditionnelle[139] ». Encore souplement motivée dans *Immortel* (extrait 5) par l'élaboration du monde fictif (même si elle atteint mal ses buts), la défamiliarisation médiatique peut devenir nettement plus problématique pour la priorité xéno-encyclopédique accordée au monde. Il faut ajouter à l'analyse de Spiegel et de Saint-Gelais que l'interprétation de ces écarts formels comme non science-fictionnels, voire contre-science-fictionnels (c'est ce qui a été reproché à Limite en 1986 au nom d'une définition subculturelle du genre) est essentiellement contextuelle et subjective. Elle dépend de la manière dont, en France, le discours critique spécialisé a posé comme globalement antinomiques le style comme pratique autotélique (l'art pour l'art, l'expérimentation formelle pour elle-même) et le style comme pratique transitive orientée

[135] *Ibid.*, p. 195-196.
[136] S. Spiegel, « Things Made Strange : On the Concept of "Estrangement" in Science Fiction Theory », art. cité, p. 378.
[137] R. Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo*, *op. cit.*, p. 275-278.
[138] *Ibid.*, p. 248.
[139] *Ibid.*, p. 278.

par la question du monde (l'originalité non de la forme mais des idées et des novums, appréciée par rapport à l'historicité de la culture du genre). La clarification des articulations entre novum et estrangement offre ici un nouveau cadre pour penser le problème du style en science-fiction, comme nous le verrons en détail[140]. Le pointage des coordonnées culturelles de ces arbitrages entre étrangetés de monde et étrangetés de forme permet de compléter la construction du cadre théorique que nous proposons.

3. Novum et estrangement : la science-fiction comme poétique culturelle

3.1. Étrangetés de monde, étrangetés de forme : bilan

Les analyses précédentes invitent à déployer de manière plus systématique les articulations possibles entre étrangetés de monde et étrangetés de forme en science-fiction.

<table>
<tr><th></th><th>Familiarisation</th><th colspan="2">Défamiliarisation / Estrangement</th></tr>
<tr><td rowspan="3">Effet-novum (SF)</td><td>Représenter normalement quelque chose de bizarre</td><td colspan="2">Représenter bizarrement quelque chose de bizarre</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Représentation réaliste : l'alien montré ou décrit (2.1.)</td><td>Défamiliarisation motivée diégétiquement par le novum</td><td>Défamiliarisation sans motivation diégétique par le novum</td></tr>
<tr><td>Représentation réaliste : langage et vision de l'alien (2.2.)</td><td>Représentation expérimentale (2.3.) :
- Estrangement formel associé à la construction d'un novum : Immortel (extrait 5)
- Estrangement formel détaché de l'effet-novum : Goy, Limite</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Pas d'effet-novum (pas SF)</td><td>Représenter normalement quelque chose de normal</td><td colspan="2">Représenter bizarrement quelque chose de normal</td></tr>
<tr><td>Fictions doublement réalistes : représentation réaliste, univers mimétiques.</td><td colspan="2">Représentation expérimentale, univers mimétiques. Ostranenie, V-Effet, distanciation.</td></tr>
</table>

Figure 11 : Tableau-bilan : estrangements formels et estrangements diégétiques

[140] *Infra*, 3.4. « Style et/en science-fiction ».

Chaque case de ce tableau doit être comprise comme une position relative au sein d'un champ formé par deux axes polarisés et graduables, et non comme une catégorie absolue, figée, aux frontières hermétiques. Les formules retenues (représenter « normalement » quelque chose de « bizarre ») optent pour une simplification qui gagne en lisibilité ce que le cadre analytique des pages précédentes doit empêcher qu'elles perdent en rigueur scientifique. Chaque agencement saillant offre un repère théorique pour penser les unes par rapport aux autres les options concrètes des œuvres. Au sein du champ ainsi balisé, seules nous intéressent les configurations mettant en jeu un estrangement diégétique (première ligne) puisque l'effet-novum est déterminant pour le genre. Les études de cas précédentes ont montré que novum et estrangement sont avant tout des effets contextuels, liés à l'histoire des formes et des genres. Nous voulons maintenant envisager les normes qui en permettent l'évaluation : par rapport à quoi et dans quelle mesure y a-t-il étrangeté de monde ou de forme en science-fiction ?

3.2. Taxis volants et vaisseaux spatiaux : l'effet-novum mega-textuel des *icons*

L'estrangement diégétique n'est pas binairement soit présent soit absent mais graduable, comme le suggèrent les exemples étudiés. Chez Suvin, c'est par rapport à l'encyclopédie du monde zéro que s'évalue sa portée reconfigurante : tandis que le pseudo-novum est un habillage science-fictionnel de référents réels relativement inchangés (le sabre laser n'est qu'un avatar futuriste d'une arme réelle), le vrai novum suppose l'invention d'éléments « nouveaux et inconnus » par rapport à l'environnement de l'auteur[141]. Le critère de mesure de la valeur science-fictionnelle de l'étrangeté est donc l'écart plus ou moins grand qu'elle creuse avec le réel. Comme le « système normatif fixe[142] » du monde de référence est une réalité sans cesse changeante, le novum (comme le genre science-fictionnel) connaît lui-même une relativité historique qui, comme on l'a dit, dépend du contexte de production lisible dans l'œuvre. Par exemple, l'anticipation graphique de Bilal, fortement ancrée dans la géopolitique réelle, produit l'étrangéification des corps politiques (fascistes puis démocratiques) dans *La Foire* par le maquillage des visages[143]. Il s'agit là d'un « vrai novum » (au sens de Suvin) puisque cet artifice de mode, comme outil de pouvoir, engage

[141] D. Suvin, *Metamorphoses of Science Fiction*, *op. cit.*, p. 64. Notre traduction.
[142] D. Suvin, *Pour une poétique de la science-fiction*, *op. cit.*, p. 14.
[143] Voir par exemple E. Bilal, *La Foire aux immortels*, *op. cit.*, p. 9-10, planches 5-6 ; p. 64-65, planches 60-61.

toute la construction de la xéno-encyclopédie dystopique totalitaire. De plus, le rouge à lèvre vert, les visages grimés de blanc, de rouge et de noir font écart par rapport au contexte du début des années 1980. Vingt ans plus tard, l'adaptation filmique *Immortel* écarte des maquillages clownesques dont la capacité à faire novum s'est culturellement usée et réélabore le corps science-fictionnel à travers d'autres altérations physiques, les modifications synthétiques volontaires, ce qui réélabore la dictature futuriste autour de son devenir médicalisé, à une époque de débats sur les recherches génétiques, le clonage, les cellules souches et les organes artificiels.

Malgré cette relativité historique en diachronie, le novum possède chez Suvin une objectivité référentielle en synchronie. En insistant sur le caractère analogique et dérivé du monde fictionnel par rapport au monde réel, Suvin maintient un point de vue externe à la fiction[144] et corrèle l'innovation du novum à la *distance* (envisagée de manière absolue) qu'il implique entre encyclopédie de référence et xéno-encyclopédie imaginaire. Or, cette définition au premier degré se heurte par exemple aux stratégies étrangéifiantes que la science-fiction adopte pour construire ses novums à partir d'objets à première vue familiers, dont le récit amène progressivement à rejeter l'évidence apparente pour poser une hypothèse xéno-encyclopédique. Spiegel évoque ainsi la manière dont, dans *Soylent Green* (Fleischer, 1973), une simple pomme et de l'eau courante acquièrent pour le héros une signification extraordinaire et luxueuse au sein d'un New York futuriste surpeuplé et appauvri, où toute nourriture est synthétique. *Oms en série* en fournit un exemple littéraire : dans le premier chapitre, la focalisation interne sur les personnages extraterrestres a pour contrepoint le novum de l'« om », un animal domestiqué par les draags, dont le nom même, par déformation orthographique de *homme*, affiche une étrangéification fondée sur un référent bien connu du lecteur. Les désignations dont usent les draags et le narrateur (« petit » pour « enfant », « poils », « mamelles », « race », « bête », ou encore le pronom personnel « ça »[145]), ainsi que la description des comportements (la mère qui gronde et qu'on caresse pour la calmer[146]), creusent l'écart entre les savoirs que le lecteur postule à propos d'un élément familier et la réélaboration cognitive complète à laquelle il doit se livrer pour donner sens au récit. Dans ce type de « manœuvres inférentielles inaccoutumées[147] », l'effet-novum dépend moins de la distance de l'objet imaginaire par

[144] Selon la distinction de Pavel entre point de vue externe, qui reconduit l'opposition entre fiction et non-fiction (le monde non fictif a une prévalence ontologique), et point de vue interne sur la fiction, qui veut l'envisager telle que ses usagers la conçoivent. T. Pavel, *Univers de la fiction*, *op. cit.*
[145] S. Wul, *Oms en série*, *op. cit.*, p. 12-15.
[146] *Ibid.*, p. 14.
[147] R. Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo*, *op. cit.*, p. 250.

rapport à l'encyclopédie réelle que de sa mise en œuvre diégétique et narrative globale par rapport aux autres objets du monde de fiction.

L'effet-novum s'évalue bien plus *relativement* qu'objectivement, par rapport à l'ensemble des autres objets fictionnels créés et accumulés dans le répertoire thématique de la science-fiction. Broderick et Bréan ont forgé les notions de « mega-text » (en anglais) et de « macro-texte » (en français) pour penser cette logique communautaire. L'histoire de la science-fiction a construit une sorte d'encyclopédie générique extensive, nourrie par les inventions fictionnelles et formelles apportées par chaque œuvre, mettant en commun objets et imaginaires extrapolés, et assurant leur circulation architextuelle au sein d'une culture partagée cumulative et évolutive. Broderick décrit ainsi cette logique de constitution du mega-text par l'imbrication mutuelle des textes et l'autonomisation de leurs inventions :

> When novelties like hyper-space and cyberspace, memex and AI (Artificial Intelligence), nanotech and plug-in personality agents are very quickly taken up as the common property of a number of independent stories and authors, we have the beginnings of a new mega-text[148].

Et de préciser que c'est bien ce corpus mega-textuel, signe d'une institu(tionnalisa)tion de la science-fiction, qui régule les attentes génériques locales et forme l'horizon des possibles par rapport auquel s'élaborent et se lisent les nouvelles œuvres :

> the coding of each individual sf text depends importantly on access to an unusually concentrated « encyclopaedia » – a mega-text of imaginary worlds, tropes, tools, lexicons, even grammatical innovations borrowed from other textualities[149].

Bréan distingue de ce mega-text extensif, transhistorique et transculturel, le « macro-texte » qui en constitue une incarnation culturelle locale :

> Si le *mega-text* délimite un espace de dialogue entre des œuvres qui peuvent être issues de toutes les époques et de toutes les cultures, le macro-texte détermine des coordonnées précises, qui correspondent à la culture d'un temps et d'un lieu, ce qui permet de distinguer entre des espaces nationaux et linguistiques de production et de réception des œuvres[150].

Le mot *texte* ne doit pas induire en erreur : ces signifiés versés au fonds commun proviennent de tous les supports du genre, et pas seulement de la littérature. Ces novums cristallisés, sédimentés, accumulés dans la culture science-fictionnelle, relèvent de ce que Letourneux, à la suite de Moine et de Metz, désigne comme « les codes thématiques et culturels » du genre, responsables de sa cohérence architextuelle transmédiatique par-delà l'irréductible différence des modes d'expression[151]. C'est par rapport à cette mémoire

[148] D. Broderick, *Reading by Starlight*, *op. cit.*, p. 59.
[149] *Ibid.*, p. xiii.
[150] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 360.
[151] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 191 et Raphaëlle Moine, *Les Genres du cinéma*, Nathan, coll. « Nathan cinéma », 2002, p. 44-45.

collective globale que se constituent les attentes et les inférences des lecteurs en matière de novums. Certains objets assimilés par le genre (comme les robots, les voyages interplanétaires ou les machines à voyager dans le temps), qui impliquent pourtant un écart massif par rapport à notre expérience du réel, sont devenus conventionnels voire banals, passent inaperçus du lecteur aguerri et ne nécessitent plus d'élucidation appuyée[152]. Au contraire, sous peine d'insistance énonciativement suspecte, ils requièrent d'être traités dans le récit comme des évidences xéno-encyclopédiques maîtrisées par le lectorat[153]. Si la construction du novum dans sa réception suppose la perception d'une *différence* diégétique notable, c'est donc davantage par rapport à l'encyclopédie générique que par rapport à l'encyclopédie du monde zéro, comme l'affirme Broderick : « for sophisticated readers the difference involved is often from expectations set up in the generic intertext, rather than by the mundane world[154]. » C'est l'horizon d'attente architextuel qui prime alors et organise le repérage culturel d'un certain nombre de novums génériquement *conventionnels*. Dans ce cas, en reprenant ce que Bréan écrit pour le mot-fiction, « l'expression "déclencheur d'altérité" ne désigne que la moitié du phénomène[155] » car le novum est tout autant producteur de *familiarités* diégétiques pour le récepteur. S'agit-il d'ailleurs encore de novums ? La question est loin d'être évidente, dans la mesure où toutes les définitions du novum mettent en avant l'idée d'une distanciation cognitive. Dès lors qu'ils relèvent surtout de cet « effet mega-text », les novums engagent au contraire un recentrement mental peu coûteux, immédiat et inconscient. Ils impliquent moins un travail de *réajustement* cognitif global qu'un automatisme d'*ajustement* mental par rapport aux référents architextuels.

Comme on l'a vu, le New York cinématographique de Bilal récupère dans *Immortel* un ensemble de caractéristiques de l'effet-SF structuré par une configuration culturelle de long terme, à laquelle ont contribué aussi bien la bande dessinée que le cinéma. Le taxi volant, en particulier, a connu une succession de réappropriations qui construisent la prégnance, le succès et la signification collective de cet objet mega-textuel. Les premières élaborations en apparaissent dans la bande dessinée française. En 1976, *The Long Tomorrow* de Mœbius et O'Bannon[156], sous forme d'enquête dans une ville futuriste verticalisée, en fournit un premier avatar graphique bien identifié et souvent cité, que *L'Incal* (Jodorowsky, Mœbius),

[152] Voir R. Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo*, *op. cit.*, p. 172.
[153] *Ibid.*, p. 216-218.
[154] D. Broderick, *Reading by Starlight*, *op. cit.*, p. 36.
[155] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 264.
[156] Mœbius, *The Long Tomorrow*, Les Humanoïdes associés, nouv. éd., 2012 [1989], initialement paru dans *Métal hurlant*, n°7-8, mai et juillet 1976.

à partir de 1980, développe[157]. En 1982, le *Blade Runner* de Scott (Mœbius travaille à sa conception graphique) configure l'imagerie cinématographique la plus célèbre du novum, en l'associant à un imaginaire urbain cyberpunk et dystopique que le taxi volant permettra, par la suite, de désigner allusivement. En 1997, la sortie du *Cinquième Élément* de Besson engage une pseudo-querelle de paternité entre Mœbius et Mézières, qui participent tous deux à l'invention des décors du film[158]. Pendant la préparation, en 1994, Mézières introduit d'ailleurs des taxis volants dans sa propre bande dessinée *Les Cercles du pouvoir*[159], de la série « *Valérian, agent spatio-temporel* », sur laquelle il travaille en même temps. En 1998, Bilal s'approprie pour la première fois le motif dans *Le Sommeil du monstre*, où figure dès la seconde planche un taxi volant jaune qui affiche sur sa plaque arrière un clin d'œil explicite à Mézières (« Mézi-Cab NY 2216[160] »). L'action se déroule dans un New York futuriste visuellement très proche de ce qu'en fait Bilal six ans plus tard dans *Immortel*. La réapparition du taxi, dans le jeu vidéo *Nikopol* (2008), marque l'intégration pleine et entière du motif à l'imaginaire bilalien, alors même que le changement de cadre géographique (retour de New York à Paris) ne le rattache plus que très vaguement à l'imaginaire de la mégalopole dystopique verticalisée. On voit qu'au fur et à mesure de la sédimentation du novum, les œuvres produisent l'effet-SF en convoquant non plus l'écart référentiel mais la concordance générique avec tout un patrimoine culturel de l'étrangeté, en l'occurrence une imagerie de la dystopie urbaine qui jouit, au moment où Bilal réalise son film, d'un « caractère quasi systématique »[161]. Ce processus évolutif configure pour les novums leur capacité à faire monde et leur manière de faire monde – si tant est qu'une telle cristallisation opère : le « pistolet à graines » d'Andrevon, très (trop ?) ancré dans un imaginaire *fantasy* écologiste nourri de l'esprit hippie des années 1960, n'a pas connu cette décontextualisation propice à la durabilité générique.

Il y a là une décorrélation qui s'opère entre les deux aspects du novum posés par Suvin : « A novum of cognitive innovation is a totalizing phenomenon or relationship deviating from the author's and implied reader's norm of reality ». La deuxième partie de la définition (« a totalizing phenomenon… ») garde sa validité, puisque ces novums sédimentés restent

[157] Mœbius, Alexandro Jodorowsky, *L'Incal noir*, Les Humanoïdes associés, coll. « Eldorado », 1981 pour la parution en album.
[158] Luc Besson, *Le Cinquième Élément*, France, Gaumont, 1997, 126 min. Pour les extraits : DVD, Boulogne-Billancourt, Gaumont Columbia Tristar home vidéo, 1999.
[159] Pierre Christin, Jean-Claude Mézières, *Les Cercles du pouvoir*, Dargaud, 1994.
[160] E. Bilal, *Le Sommeil du monstre*, *op. cit.*, p. 6.
[161] Pierre-Jacques Olagnier, « Imaginaires urbains et (science)-fictions. Étude d'un genre narratif au croisement du cinéma, de la littérature et de la bande dessinée », communication lors du colloque international *Représenter les territoires*, organisé par le CIST, Rouen, université de Rouen Normandie, 22-24 mars 2018. Consultable sur *CIST2018* [en ligne], URL : https://cist2018.sciencesconf.org/167275/document (12/05/2018).

des piliers majeurs de la construction xéno-encyclopédique. Le taxi volant est même le *signifiant* d'un imaginaire de monde global, celui de la mégalopole futuriste, avec toutes les connotations dystopiques associées. Mais la caractérisation initiale (« of cognitive innovation ») est incompatible avec l'extrême lisibilité et la proximité familière de ces novums qui ne sont plus compris comme des nouveautés faisant écart mais comme des clichés faisant retour. Ils garantissent une reconnaissance rapide et efficace par les codes du genre dans la mesure où ils sont *déjà pensés* par l'architextualité et l'intermédialité communautaires du genre. Le parcours xéno-encyclopédique qu'ils engagent est préconstruit, rodé, cartographié par le mega-text, articulé à des formes de xéno-encyclopédies architextuellement codifiées. D'énigme, le novum se change en clé diégétique fabriquée par le mega-text pour la serrure du texte.

Cette cristallisation dans le mega-text n'est pas incompatible avec l'idée d'innovation, mais oblige à en repenser les modalités. Les étrangetés familiarisées par le genre sont susceptibles de retrouver leur puissance étrangéifiante par une « tension entre répétition et transformation » qui fonde la valeur et l'originalité de l'œuvre « de genre », comme l'écrit Letourneux[162]. En science-fiction, c'est l'effet-novum qui est pris dans cette logique d'inventivité générique, par la modulation des caractéristiques diégétiques, des scénarios narratifs, des imaginaires subgénériques mais aussi des codes médiatiques associés à l'étrangeté mega-textuelle, comme nous allons le voir. L'histoire mondiale de l'imagerie du vaisseau spatial repose tout entière sur ces jeux de variation à partir d'un novum canonisé par la culture visuelle populaire à partir des années 1930. Ce premier moment de structuration mega-textuelle privilégie en couverture des *pulps* (*Amazing Stories*), des *comics* et des affiches de *serials* (*Buck Rogers*, *Flash Gordon*), l'image de la fusée (dressée verticalement), dont l'aérodynamisme, en trajectoire incurvée, intègre l'imaginaire du missile et, plus horizontalement, conserve la trace ancienne de l'aérostat, du sous-marin ou du navire, tous pilotés par des personnages humains, tout en accueillant aussi les progrès de l'aviation moderne. L'histoire des formes se tisse en effet étroitement à celle des évolutions techniques.

[162] M. Letourneux, « La question du genre dans les jeux vidéo », art. cité, p. 50-51.

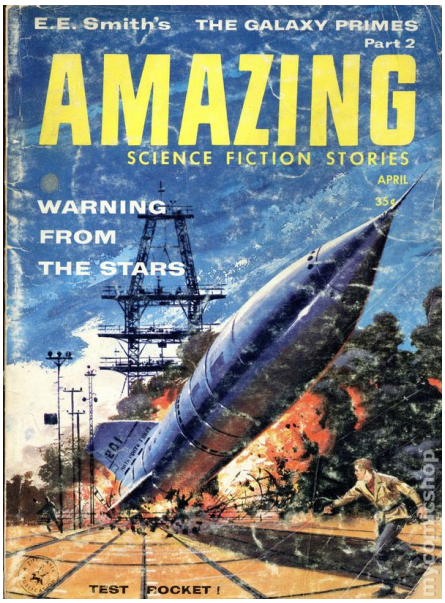


Figure 12 : Vaisseau spatial, fusée et missile. *Amazing Stories*, n° 4, juillet 1926

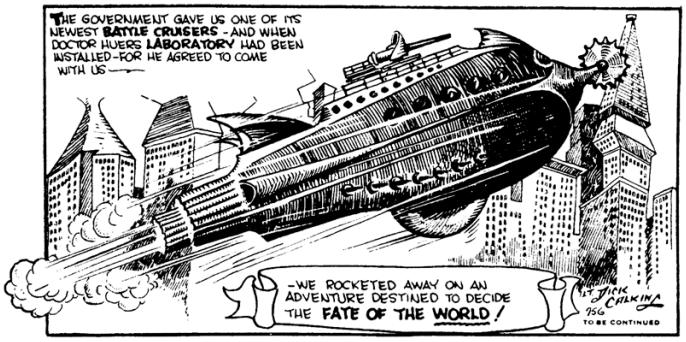


Figure 13 : Vaisseau spatial, sous-marin et navire volant. *Buck Rogers in the 25th Century. 1930-1932*, Hermes Press, 2009

Le motif de la soucoupe volante, associé plutôt aux visiteurs extraterrestres, organise un autre territoire culturel du novum, visible dans la manière dont le cinéma américain des années 1950 reprend l'iconographie des pulps (Sears, *Earth vs. the Flying Saucers*, 1956). En 1977, *Rencontres du troisième type* de Spielberg cite explicitement ce patrimoine tout en accentuant l'étrangeté visuelle de la merveille pour en désautomatiser et en brouiller la réception[163]. La représentation des vaisseaux est rendue indistincte par les lumières très vives et colorées qu'ils dégagent si bien que, pour reprendre Dufour, « l'intensité dissout la forme » attendue du novum. Le cadrage des plans frustre de plus la perception globale du vaisseau pour accentuer son immensité et augmente la défamiliarisation. En 1968, *2001 : A Space Odyssey* de Kubrick fait muter la formule générique en intégrant les apports de la recherche scientifique, notamment sur les rapports entre gravité artificielle et conception des stations spatiales[164], et en inaugurant une mutation promise à un long avenir dans la culture filmique de science-fiction : la surenchère dans la taille des bâtiments[165].

[163] Voir Éric Dufour, *Le Cinéma de science-fiction. Histoire et philosophie*, Armand Colin, coll. « Cinéma/Arts visuels », 2011, p. 135 *sqq.*

[164] On comparera avec profit la grande roue orbitale de *2001*, où la gravité est créée par la rotation de la station qui dégage une force centrifuge, et les schémas scientifiques des recherches de Wernher von Braun, dans les années 1950. Voir par exemple la station spatiale de 1,6 km de diamètre qu'il dessine en 1952, consultable sur l'article « Gravité artificielle », *Wikipedia* [en ligne], URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Gravité_artificielle (12/05/2018). Voir aussi les simulations des techniciens de la NASA pour imaginer des arches stellaires et des colonies spatiales dans les années 1970, deux documents iconographiques reproduits dans André-François Ruaud, Vivian Amalric (dir.), *Space opera ! L'imaginaire spatial avant 1977*, Moutons électriques, coll. « Bibliothèque des miroirs », 2009, p. 104 et p. 403.

[165] Que la culture fanique a pu établir en dominante historique du *space opera* et récapituler, avec un goût spécifique pour l'érudition encyclopédique, dans des posters et des vidéos où les vaisseaux sont représentés « à l'échelle ». Voir par exemple Dirk Loechel, « Size Comparison – Science Fiction Spaceships », *Deviant Art* [en ligne], URL : https://dirkloechel.deviantart.com/art/Size-Comparison-Science-Fiction-Spaceships-398790051 (12/05/2018) ou

Désormais, le vaisseau n'est plus seulement un moyen de transport mais devient aussi un lieu de vie de longue durée, pour des populations humaines importantes – ou pour des armées entières, comme dans l'immense Destroyeur Stellaire de *Star Wars* en 1977. En même temps que cette transformation morphologique, *2001* consacre (à l'inverse du film de Lucas) l'aboutissement d'un traitement esthétique lumineux, aseptisé et rectiligne des décors spatiaux futuristes, comme on l'a vu avec l'analyse qu'Andrevon fait par contraste du style-monde déglingué bilalien. En effet, le vaisseau spatial, au tournant des années 1980, connaît une mutation majeure qui s'explique par un changement de paradigme visuel touchant aussi bien les codes du *space opera* que ceux de la dystopie urbaine cyberpunk : dans *Alien* (Scott, 1979), il prend l'aspect d'un immense cargo rouillé, sombre et crasseux. Achouche résume ce tournant cinématographique :

> une esthétique apparue au tournant des années quatre-vingt via principalement trois films : le premier *Star Wars* (1977), *Alien* (1979) et *Blade Runner* (1982). Tous trois imposent une sensibilité esthétique sombre et presque décadente, au diapason de leurs récits dystopiques – plans beaucoup moins exposés à la lumière qu'auparavant, utilisation de couleurs sombres ou délavées, matériel, décors urbains et costumes sales, usés et tout en aspérités, etc. Le résultat est une « esthétique de l'entropie » où « tout a l'air vieux, comme si cela faisait très longtemps que c'est là »[166].

Achouche souligne que cette coupure esthétique du « rétrofuturisme », qui intègre pleinement l'imaginaire cinématographique du genre au tournant des années 1980, ne s'impose que bien plus tard dans les séries télévisées de *space opera*, avec *Babylon 5* (1993-1998) et surtout avec *Battlestar Galactica* (2004-2009), ce qui montre que l'historicité culturelle de l'étrangeté diégétique est diffractée de plus par l'historicité différentielle des pratiques propres à chaque média, comme nous y viendrons.

La reprise d'objets conventionnels du patrimoine de science-fiction est en réalité une voie puissante de l'effet-novum, lorsqu'elle en varie les codes par rapport au « modèle général[167] » contenu dans le mega-text. C'est de ces reconfigurations que naît le plaisir propre aux genres médiatiques. Comme le souligne Bréan, la « réapparition d'objets familiers[168] » dans des textes divers ne détermine guère leur signification diégétique ou leurs caractéristiques narratives, lesquelles leur sont conférées par un récit singulier, dans un lieu et une époque donnés. Cette malléabilité des novums autonomisés dans la culture

---

MetaBallStudios, « Starships size comparison », *YouTube* [en ligne], mis en ligne le 21 septembre 2015, URL : https://www.youtube.com/watch?v=m_Loc7qX7FI (12/05/2018).

[166] Mehdi Achouche, « De *Babylon* à *Galactica* : la nouvelle science-fiction télévisuelle et l'effet-réalité », *TV/Series* [en ligne], n° 1, 2012, mis en ligne le 15 mai 2012, URL : http://journals.openedition.org/tvseries/1515 (12/05/2018). Achouche cite à la fin Vivian Sobchack : « everything looks old, like it's been around for a while » (Vivian Sobchack, *Screening Space. The American Science Fiction Film*, Rutgers University Press, 1997 [1987], p. 263).

[167] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 369.

[168] S. Bréan, *La Science-fiction en France…*, *op. cit.*, p. 369.

du genre les rend disponibles pour être réappropriés par chaque auteur dans une « extrapolation au second degré[169] » : celle-ci croise une « extrapolation indirecte, appuyée sur les références du *mega-text* » (contexte générique) et une « extrapolation directe, selon laquelle l'écrivain s'inspire de la réalité » (contexte réel)[170]. Les novums mega-textuels combinent alors des contenus stéréotypés variables au fil du temps (comme les morphologies diverses des vaisseaux) et une forme archétypale aux spécifications sémantiques extrêmement vagues (comme le concept du vaisseau spatial simplement défini comme un moyen de déplacement dans l'espace). La seconde dimension spécifie ce que Wolfe, cité par Broderick, appelle des *icons* :

> Like a stereotype or a convention, an icon is something we are willing to accept because of our familiarity with the genre, but unlike ordinary conventions, an icon often retains its power even when isolated from the context of conventional narrative structures[171].

L'*icon* est un élément sémantique schématique dont les signifiés ne sont pas fixés à l'avance mais s'élaborent dans ses actualisations concrètes. Le vaisseau spatial, le robot, l'alien, forment des *icons* fortement structurants pour le mega-text mais les significations, même conventionnelles, qui leur sont associées (adjuvants ou opposants, caractéristiques physiques et psychiques, comportements, valeurs morales, technologie extrapolée, etc.), dépendent des époques, des cultures nationales et des auteurs. Il s'agirait là d'une spécificité de l'*icon* science-fictionnel par rapport à d'autres cultures de genre, comme l'affirme Broderick en citant les travaux de Sobchack sur le cinéma de science-fiction. Sobchack pose la différence entre l'*icon* du chemin de fer dans le film de western, qui arbore un aspect et des valeurs toujours identiques (manifestation matérielle du progrès apporté à l'Ouest américain non encore civilisé), et l'absence de signification, de représentation visuelle et de valeur axiologique fixées *a priori* pour l'*icon* du vaisseau spatial : « there is no consistent cluster of meanings provoked by the image of a spaceship[172] ». Et Broderick de clarifier : « The spacecraft is a means of transportation which enables an entire cosmology of narratives, positive, negative and neutral in moral and aesthetic charge[173]. » Pour les deux auteurs, l'iconographie du cinéma de science-fiction sédimente bien des « éléments de contenu visuel[174] » en leitmotivs filmiques, mais ceux-ci *évoquent* souplement le genre sans lui être *nécessaires* par les significations

[169] *Ibid.*
[170] *Ibid.*, p. 368.
[171] G. K. Wolfe, *The Known and the Unknown*, *op. cit.*, p. 16, cité dans D. Broderick, *Reading by Starlight*, *op. cit.*, p. 59.
[172] V. Sobchack, *Screening Space*, *op. cit.*, p. 68.
[173] D. Broderick, *Reading by Starlight*, *op. cit.*, p. 61.
[174] « Elements of visual content », V. Sobchack, *Screening Space*, *op. cit.*, p. 65.

précodées qu'ils véhiculeraient. Broderick retrouve dans le fonctionnement de l'i*con* l'idée d'un signifiant (textuel, iconique, sonore) projetant un signifié absent, empiriquement vide, mais nimbé d'un halo de connotations *possibles* inscrites dans le mega-text et dans l'esprit des récepteurs. Les *icons*, que nous assimilons aux novums mega-textuels, fonctionnent alors comme des « attracteurs discursifs[175] » – ainsi des taxis volants bilaliens : ils permettent d'inscrire l'œuvre dans un réseau de codifications génériques connues, donc d'envoyer un signal de familiarité, tout en faisant de cette familiarité même la voie d'un possible effet-novum au carré. La logique d'innovation du genre s'enracine pleinement dans cette disponibilité sémantique de l'*icon*. Ce dernier permet donc de récapituler les deux critères de mesure de l'effet-novum : le degré de cristallisation mega-textuelle de l'étrangéification diégétique et le degré d'innovation introduit par rapport à cette cristallisation, dans un moment précis de l'histoire du genre. L'effet-novum peut ainsi consister à extrapoler un objet radicalement nouveau par rapport au mega-text (avec la difficulté qu'il y a à envisager la possibilité même de cette innovation radicale, comme l'a montré Jameson[176]), susceptible s'il est repris de former un nouvel *icon*, ou à proposer une variation originale d'un *icon* déjà sédimenté. Or, cette variation implique aussi la manière formelle de représenter les *icons*. La codification générique du novum se redouble alors d'une codification médiatique de l'estrangement formel.

3.3. Les formules imposées de l'estrangement : l'imagerie formelle du *space opera*

L'homologie dont on a parlé entre altérités du novum et altérités de la forme du novum (par exemple pour le langage de l'alien) laisse attendre une forme de correspondance entre les critères de mesure des étrangetés de monde et ceux des étrangetés de forme. Le premier critère concerne les règles de fonctionnement qui régissent les matrices sémiotiques et narratives que constituent les médias. L'estrangement est alors défini comme une transgression (locale) de certaines des contraintes structurelles propres à un matériau expressif. Par exemple, en inventant un signifiant absent du dictionnaire réel, le mot-fiction intervient sur le niveau lexical du système linguistique, tout en conservant *dans son principe* (et non au niveau des signifiants et des signifiés attestés) l'horizon de l'« arbitraire

[175] « Discursive attractors », D. Broderick, *Reading by Starlight*, *op. cit.*, p. 62.
[176] Fredric Jameson, « Progrès contre utopie ou Peut-on imaginer le futur ? (1982) », *in Penser avec la science-fiction*, *op. cit.*

du signe » saussurien pour amener à postuler, dans la diégèse, une codification culturelle immotivée entre le *mot* étrange et la *chose* étrange[177]. Nous verrons au chapitre 5 qu'il est beaucoup plus compliqué d'envisager une telle défamiliarisation pour l'image car le signe iconique repose sur une relation de motivation par ressemblance entre signifiant et référent, et que le principe d'une altération sémiotique du signe pose problème quant à son attribution (donc sa signification) diégétique.

Le plus souvent, toutefois, les effets d'estrangement formel ne contreviennent pas tant aux *règles* objectives des systèmes médiatiques qu'aux *pratiques* qui s'en emparent et se structurent en normes médiatiques. Le débat entre approche structuraliste et approche culturaliste penche ici en faveur de la seconde position. La matrice médiatique est moins un moule signifiant coercitif qu'un ensemble organisé de virtualités que toute incarnation en œuvre peut ou non actualiser, en fonction notamment du prisme générique[178]. Comme l'écrit Klinkenberg, le concept de « norme » permet d'introduit « un troisième terme, de nature sociosémiotique », entre le *code* sémiotique (ou médiatique) dont nous venons de parler, et l'*énoncé* c'est-à-dire le résultat d'un acte singulier, localisé, consistant à utiliser ce code. La norme fonctionne comme « un filtre, qui vient limiter les potentialités du code ». Elle implique qu'une œuvre fictionnelle puisse contrevenir à la norme d'usage du média, tout en restant conforme aux règles supérieures du code médiatique[179]. C'est ce que désigne Spiegel à propos des manières « inhabituelles » de filmer : des choix stylistiques *sensibles* ou *remarquables*. Pour Mather, l'estrangement est bien un « effet rhétorique lié à l'utilisation de dispositifs stylistiques spécifiques[180] » – une relation dialectique entre familiarisation et défamiliarisation. Mather pense la dominance de l'une ou de l'autre à travers la notion rhétorique de « figure », c'est-à-dire une configuration du discours qui produit un écart volontaire par rapport à une norme discursive : « A figure is noticed or felt by the reader/viewer each time the expression used distinguishes itself from a banal or neutral one[181] ». La définition fournie par Bergez, Géraud et Robrieux décline les moyens expressifs pouvant faire figure et retrouve les niveaux possibles qu'on a évoqués pour le repérage de l'estrangement dans les œuvres : « Tournure remarquable exprimant intentionnellement une idée ou un sentiment grâce aux divers moyens phonétiques,

[177] Cette non-motivation est atténuée dans les mots-fictions dont le signifiant se veut légèrement ou complètement transparent, par exemple dans les mots composés de termes avérés, dans les mots réels déformés mais reconnaissables... Nous y reviendrons au sujet de la stylistique du mot-fiction wulien et andrevonien, *infra*, chapitre 6, 1.1. « Du mot-fiction naturaliste au bestiaire animé dans *Gandahar* ».
[178] Voir M.-L. Ryan, « Media and Narrative », art. cité.
[179] Pour toute cette mise au point voir J.-M. Klinkenberg, *Précis de sémiotique générale*, *op. cit.*, p. 352.
[180] P. Mather, « Figures of Estrangement in Science Fiction Film », art. cité, p. 187.
[181] *Ibid.*, p. 189.

morphologiques, syntaxiques, sémantiques ou logiques, dont dispose la langue[182]. » Identifiant le couple familiarisation-défamiliarisation à l'opposition entre norme et différence, Mather définit la défamiliarisation comme tout effet de style perceptible dans l'utilisation d'un système expressif. C'est lorsqu'elle est associée (strictement ou lâchement) à l'effet-novum qu'elle donne lieu à ce qu'il appelle des « figures d'estrangement ». Cette dernière précision n'est pas superflue : tout effet de style, dans une œuvre de science-fiction, n'est pas nécessairement un effet-SF – et c'est bien là que s'est logé un problème résistant dans la culture française du genre. Or, la rhétorique sous-jacente de l'écart et de la norme est à la fois fondamentale et problématique dans la théorie rhétorique des figures. Elle a conduit à opposer la langue usuelle et la langue poétique, ou bien encore cette dernière, qui s'éloignerait des normes de la transparence, à la langue scientifique supposée non figurale[183]. Comme le résume Boisset dans un article tiré de son intervention lors du colloque *Le Mois de la science-fiction à l'ENS* en 2006 :

> C'est la vision défendue par Jean Cohen, ou par le groupe Mu, en une conception du style ordonnée par une série d'oppositions frontales : naturel/artificiel ; transparent/opaque ; normal/anormal – et *last but not least*, la méthode triviale de l'analyse rhétorique : règle/écart[184].

Toutefois, comme l'écrit Klinkenberg, membre du Groupe Mu, « le concept que recouvre le mot d'écart apparaît comme récurrent, nécessaire, et insuffisant[185] » : la dialectique de la conformité et de la différence implique l'existence théorique d'un « degré zéro » de l'expression, autrement dit d'un usage transparent et neutre du média. Cette norme du degré zéro, inspirée de Barthes[186], n'est jamais concrètement réalisée, car tout discours est porteur de subjectivité. Elle constitue pourtant une asymptote imaginaire, dotée d'une forte prégnance culturelle, que viserait (sans jamais l'atteindre) la représentation familiarisante[187]. Or, comme le montre Mather pour le cinéma en général, et comme on l'a indiqué dans l'analyse des exemples, cette « transparence médiatique » est fortement codée : elle est le fruit d'un ensemble de représentations et de conventions culturelles, sociales, techniques, cristallisées autour des médias et tenues pour provisoirement neutres

[182] Daniel Bergez, Violaine Géraud, Jean-Jacques Robrieux, « Figure », *Vocabulaire de l'analyse littéraire*, Armand Colin, coll. « Lettres sup », 2010 [2005], p. 116-121, p. 116.
[183] *Ibid.*, p. 116-118.
[184] Emmanuel Boisset, « Le style modal de la science-fiction », *ReS Futurae* [en ligne], n° 2 : « Retour vers 2006. Le mois de la science-fiction à l'ENS », 2013, mis en ligne le 30 avril 2013, URL : http://resf.revues.org/255 (06/11/2017).
[185] J.-M. Klinkenberg, *Précis de sémiotique générale*, *op. cit.*, p. 351.
[186] Roland Barthes, *Le Degré zéro de l'écriture*, Éditions du Seuil, coll. « Pierres vives », 1953.
[187] P. Mather, « Figures of estrangement in Science Fiction Film », art. cité, p. 190.

dans un lieu et une époque donnés[188]. Elle organise l'histoire culturelle des langages médiatiques et projette localement le champ structurel des possibles médiatiques, d'une manière similaire à celle dont le mega-text structure par ses consensus historicisés l'imaginaire collectif de la science-fiction. Dans notre corpus, les films de Laloux visent un écart médiatiquement situé par rapport aux normes expressives que le modèle du long métrage d'animation disneyen a forgées à tous niveaux (technique, esthétique, narration, symbolique) et organisé en horizon d'attente neutre de la réception. En 1998, le succès graphique et esthétique d'*Atlantis* tient en partie à la manière dont Cryo exploite l'articulation devenue culturellement évidente entre l'option générique du jeu vidéo d'aventure en *point-and-click* et l'option technologique des cinématiques très travaillées en images de synthèse 3D. Les inventions techniques et formelles sont d'ailleurs susceptibles de faire évoluer les consensus médiatiques voire le code sémiotique lui-même.

Or, cette histoire culturelle des langages médiatiques, à l'aune de laquelle s'évaluent contextuellement la familiarisation et la défamiliarisation, est génériquement située. Ou, en inversant la perspective : les codifications de l'estrangement science-fictionnel impliquent des distinctions médiatiques. En témoigne par exemple la manière dont la littérature de science-fiction a sédimenté certains modes de réalisation de l'étrangeté linguistique du mot-fiction. Dans *Oms en série* de Wul, le mot « draag » introduit certes le novum de l'alien par une double rupture sémiotique : vis-à-vis du dictionnaire réel d'une part et vis-à-vis des règles morphologiques attestées de formation des mots en français d'autre part – ce qui nourrit l'effet-novum en faisant imaginer un univers alternatif où un autre système linguistique a cours[189]. Surtout, cette graphie opaque, postulant une phonologie étrange, puise au patrimoine lexical du genre (en particulier du *space opera*, que pratique Wul[190]), qui l'a incorporée comme une forgerie typique, associée à des connotations d'exotisme. Pleinement mega-textualisée, cette défamiliarisation formelle en est venue tout simplement à « jou[er] un rôle de signature stylistique » et à « affich[er] l'identité science-fictionnelle » comme l'écrit Langlet[191] :

[188] Rappelant les travaux de Noël Burch et David Bordwell, Mather développe l'exemple du style classique du cinéma hollywoodien, constitué dans les années 1930-1940, qui impose comme « point zéro du style cinématographique » des caractéristiques perçues aujourd'hui comme neutres (éclairage trois points, musique de fond extradiégétique, montage par continuité, champ/contre-champ, figures de transition entre les plans, règle des 180°…) alors que les débuts du cinéma, par exemple avec l'expressionnisme allemand, auraient pu cristalliser de tout autres normes cinématographiques. P. Mather, « Figures of estrangement in Science Fiction Film », art. cité, p. 189 *sqq.*

[189] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 272.

[190] Le *cyberpunk*, par exemple, en postulant une anticipation dystopique de l'évolution des progrès informatiques à partir du monde de référence, a davantage tendance à créer des mots-fictions par recombinaison d'un lexique technique spécialisé avéré, pour produire des dénotations reconnaissables et des effets de connotation impliquant les sèmes de technologie ou de virtuel par exemple.

[191] I. Langlet, *La Science-fiction*, *op. cit.*, p. 33.

> [le mot-fiction] encode déjà un démarrage d'extrapolation […] en fonction des clichés propres au genre, apparemment friand de certaines sonorités, la plupart du temps dysphoniques – en réalité friand de certains « dysgraphismes » exotiques voués à opacifier la référence absente et à crypter la lecture, la prononciation de ces mots restant du domaine de l'inconcevable (ou si l'on préfère, le code écrit restant disjoint d'un code oral renvoyé au monde fictif)[192].

Cette variabilité générique des usages médiatiques défamiliarisants participe du mega-text défini par Broderick. L'encyclopédie partagée du genre est construite aussi bien sur une base diégétique que sur une base rhétorique et stylistique : elle comporte des inventions lexicales, grammaticales, figurales, syntaxiques, ou encore logiques (« imaginary worlds, tropes, tools, lexicons, even grammatical innovations »)[193]. Les dispositifs textuels étudiés par Saint-Gelais et Langlet identifient quant à eux, pour la littérature, des agencements *narratifs* privilégiés au fur et à mesure de la sédimentation générique de scénarios récurrents. Pensons par exemple au dialogue diégétisé entre un personnage savant et un personnage ignorant, relais du lecteur dans la fiction, qui justifie l'apport didactique d'informations sur l'univers[194]. La pratique narrative ne relève pas ici *spécifiquement* du mega-text science-fictionnel (c'est plutôt une forme des narrations didactiques, du conte pour enfants au *Bildungsroman*), mais elle a gagné dans, par et pour les œuvres du genre, une évidence générique en matière de production et d'élucidation du novum littéraire.

Les codes médiatiques de l'estrangement science-fictionnel intersectent souvent les archétypes diégétiques pour former ce que nous proposons d'appeler, sans restriction aux supports visuels, « l'imagerie formelle du novum » : des normes de représentation cristallisées autour d'un novum mega-textualisé. Le cas du vaisseau spatial permet de poursuivre l'analyse précédente en direction des pratiques cinématographiques : comment filmer cet *icon* et représenter à travers lui l'espace stellaire ? La réponse varie au cours de l'histoire du cinéma de science-fiction. Les paramètres du plan (cadrage, axe et déplacement de la caméra) ont déterminé plusieurs formules filmiques du novum[195]. Avant *2001*, comme le retrace Dufour, le trajet du vaisseau est le plus souvent filmé selon un axe horizontal ou vertical perpendiculaire à l'axe de la caméra qui, elle reste fixe. C'est le choix (assez peu dynamique) retenu dans *Les Maîtres du temps* pour les séquences montrant le vaisseau de Jaffar dans l'espace. Étudiant la manière dont la série *Star Trek* a familiarisé à la télévision ce « modèle standard et codé » de représentation, Favard prend en compte la multiplicité des facteurs contextuels qui conduisent à sédimenter l'imagerie du novum :

---

[192] *Ibid.*, p. 30.
[193] Pour rappel, D. Broderick, *Reading by Starlight*, *op. cit.*, p. xiii.
[194] I. Langlet, *La Science-fiction*, *op. cit.*, p. 48 *sqq.* pour l'étude du dialogue dans le roman de science-fiction.
[195] Pour le développement suivant, voir É. Dufour, *Le Cinéma de science-fiction*, *op. cit.*, p. 138 *sqq.*

> ce modèle, c'est celui de l'Enterprise naviguant en ligne droite, souvent de la gauche vers la droite, et croisant d'autres vaisseaux invariablement situés sur le même plan, et si proches comparé à la vastitude de l'espace interstellaire que cela en est presque risible. Mais il faut bien comprendre que l'approche standard est liée à des contraintes économiques (trop peu de budget dans les séries du siècle dernier pour faire des plans originaux et complexes sur maquettes [...]), technologiques (sur le petit écran, il faut montrer les deux vaisseaux dans le même plan sans qu'ils ne soient deux points illisibles) et esthétiques (le poids de ces conventions tout à fait fictionnelles n'a d'égal que celui que nous faisons peser sur les paysages terrestres)[196].

L'histoire des médias et des techniques contribue à modeler la forme des imaginaires science-fictionnels et la poétique des novums. Ici, ce « modèle planaire, linéaire[197] » ne produit que peu de profondeur de champ et donne l'impression que le vaisseau glisse dans l'espace plutôt qu'il ne s'y enfonce, ce qui nuit au rendu monumental des bâtiments. Avec le renouveau du *space opera* filmique grand public dans *2001*, *Star Wars* et *Alien*, s'inventent de nouvelles normes de représentation, associées à la monstration de bâtiments de plus en plus imposants. D'une part, la vitesse des vaisseaux est produite par la mise en scène insistante de la lenteur du déplacement à l'écran, que Kubrick renforce par les rythmes de valse du *Beau Danube bleu*. D'autre part, l'axe de la trajectoire du vaisseau par rapport à celui de la caméra passe de 90° à 45°, ce qui implique que le vaisseau entre plus souvent à l'écran par le « quatrième mur ». Cette « conquête de la profondeur » rend davantage sensible la tridimensionnalité de l'espace intergalactique[198]. Enfin, le mouvement de l'objet s'accompagne désormais d'un travelling (avant, arrière ou latéral) de la caméra destiné à accentuer l'effet dynamique. L'ensemble de ces paramètres, au croisement entre effet-novum et estrangement, configure une imagerie globale durable du vaisseau de science-fiction.

Le terme d'*imagerie* marque certes ici l'importance des représentations visuelles dans cette autonomisation des motifs et des formes du genre mais elle ne relève pas de ce seul paramètre. La représentation sonore de l'espace dans lequel le vaisseau évolue a longtemps imposé des bruits intradiégétiques impossibles (sons de machines, d'explosion) puisque le vide ne transporte pas le son. Le respect de la réalité physique a conduit, avec *2001* d'abord, à modifier cette norme : en faisant entendre des sons diégétiques scientifiquement possibles (respiration des personnages, bruits de machines entendus dans les scaphandres) ou en choisissant une bande-son extradiégétique (symphonique pour Kubrick) qui peut souligner indirectement l'effet-novum. L'imagerie du novum concerne aussi les clichés stylistiques

[196] Florent Favard, « The Big Empty : représentation(s) de l'espace interstellaire à la télévision », *Entrelacs* [en ligne], hors-série n° 4, 2016, mis en ligne le 6 février 2018, URL : http:// journals.openedition.org/entrelacs/2148 (26/03/2018).
[197] *Ibid.*, p. 6.
[198] É. Dufour, *Le Cinéma de science-fiction*, *op. cit.*, p. 138.

littéraires. L'incipit d'*Arzak. Destination Tassili* de Mœbius (2009) montre la diversité des ressources textuelles employées pour exploiter l'imaginaire du combat spatial, ce qui inscrit d'ailleurs cette expansion bédéistique récente de l'*Arzach* de 1975 dans de tout autres registres génériques (le *space opera*) et formels (des codes plastiques et narratifs plus « traditionnels ») que ceux de l'œuvre d'origine[199].

> Dans l'espace profond, Route de Transit XR 731, le vaisseau de la confédération Desmezz, le « Tronic Rapidoo » fend l'espace profond. Commandement : Wang Xu. Vitesse : 7 Néomachs. Destination : Hilto, la capitale de la confédération.
> – Plus vite, plus vite.
> – Impossible, commandant ! Les tenseurs ioniques sont à la limite de la rupture[200].

Le jargon pseudo-scientifique produit à tous les niveaux linguistiques une forte familiarisation formelle en utilisant des codes d'écriture classique de l'*icon.* Sur le plan lexical, le discours inclut : des valeurs numériques associées à des unités de mesure qui connotent le gigantisme des échelles de vitesse, de durée ou distance (« 7 Néomachs », qui renvoie à l'unité Mach du rapport entre la vitesse d'un mobile et celle du son dans un même milieu) ; des matricules stylistiquement signés identifiant des objets stellaires (« Route de Transit XR 731 ») ; des mots-fictions relativement transparents évoquant le lexique spécialisé des technologies futuristes (« tenseurs ioniques ») ; enfin des noms propres dont les sonorités variées convoquent *des* effets d'exotisme (« Desmezz », « Tronic Rapidoo », « Wang Xu », « Hilto ») – ce qui amène le lecteur à inférer une société intergalactique cosmopolite, avec l'appui du mot « confédération ». Sur le plan syntaxique, l'imagerie formelle repose sur le choix de syntagmes nominaux juxtaposés qui structurent une stylistique de la liste et produisent un effet textuel de nomenclature pseudo-scientifique, extrêmement courant dans le genre quels que soient les médias (pensons aux fiches informatiques des « Réplicants » que doit traquer Deckard dans *Blade Runner*). Enfin, sur le plan narratif, l'incipit sollicite une situation d'action stéréotypée – ce qu'Eco appelle un « scénario intertextuel » intégré à l'encyclopédie (ici générique), qui permet la coopération textuelle du lecteur[201], et ce que la psychologie cognitiviste désigne plutôt comme un « script » narratif préétabli[202] : l'échange codifié de paroles entre un commandant et son équipage dans le cadre d'une manœuvre, souvent périlleuse, du vaisseau spatial.

[199] Voir Elsa Caboche, « L'errance ou l'itinéraire en défaut chez Winsor McCay et Mœbius », communication prononcée lors des journées d'études *Traversées, itinéraires, passages*, organisées par l'école doctorale LPAH, université de La Rochelle, 17-18 mars 2014.
[200] Mœbius, *Arzak. Destination Tassili*, *op. cit.*, p. 4.
[201] U. Eco, *Lector in fabula*, *op. cit.*, p. 102-111.
[202] Françoise Revaz, *Introduction à la narratologie. Action et narration*, De Boeck-Duculot, coll. « Champs linguistiques. Manuels », 2009, p. 40.

L'ensemble de ces marqueurs littéraires construit un incipit *in medias res* qui mobilise des codes éprouvés pour produire à moindres frais un effet-novum reconnaissable, aisément assimilable par le lecteur.

Ces exemples montrent que le répertoire de la science-fiction accumule en même temps (et souvent indissociablement) des *icons* xéno-encyclopédiques et des représentations typiques associées, plus ou moins différenciées par le média. C'est par rapport à ces agrégats mega-textuels, diégétiques et médiatiques, que se mesurent l'effet-novum et les jeux de défamiliarisation et que s'organise la poétique spécifique des cultures de genre. Cette poétique science-fictionnelle ne se définit pas par des procédés formels propres, qui définiraient objectivement le genre, mais par la manière, *spécifique*, dont elle mobilise des ressources expressives qui, elles, le sont moins, en fonction des moments culturels d'une histoire générique qui est avant tout l'histoire de l'invention et de la sédimentation des leviers d'étrangéification. Les figures dégagées dans l'analyse montrent des procédés en partage à travers les genres : la création lexicale de mots-fiction se retrouve en *fantasy*[203], et les ressources de la focalisation, de l'énonciation, de la temporalité forment des paramètres de base de tout discours narratif. En bande dessinée, la manipulation des paramètres spatio-topiques (forme, disposition, articulation des vignettes dans la page) produit de forts effets rhétoriques et construit les significations fictionnelles quel que soit le type de fiction. Au cinéma, l'utilisation défamiliarisante des musiques extradiégétiques, l'association des cadrages serrés, des mouvements brusques de caméra, du montage hyper-rapide et des raccords de regard pour dramatiser l'effroi des personnages sont des outils classiques du film d'horreur pour produire des impacts émotionnels forts sur le spectateur. De même que la littérature de science-fiction ne construit pas de dispositifs textuels spécifiques mais fonctionne sémiotiquement et narrativement comme n'importe quel autre récit (la formule du « paradigme absent », rappelle Bréan, « ne peut servir spécifiquement pour la science-fiction[204] »), de même, quel que soit le média, il n'y a pas de fonctionnements formels propres à la science-fiction. Celle-ci ne saurait être définie intrinsèquement comme genre par des traits poétiques exclusifs, comme le souligne

[203] Suvin inclut dans sa définition du « novum » une composante cognitive et exclut pour cela les autres domaines de l'imaginaire de son champ d'exercice. En revanche, si l'on envisage simplement le novum comme une étrangeté de monde non triviale, impliquant un réaménagement global du cadre d'intelligibilité, la notion s'applique également aux œuvres de la *fantasy* et du merveilleux : la différence entre le novum de science-fiction et le novum de *fantasy* résidera alors dans la nature des savoirs mobilisés par le récepteur pour leur donner sens, qui dépend fortement de l'horizon d'attente générique associé à l'œuvre.
[204] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 271.

Malmgrem[205]. L'identité générique de la science-fiction relève bien plutôt, comme l'a montré Saint-Gelais, de « principes de régulation de l'acte [d'écriture et de] lecture[206] » et, comme l'a affirmé Letourneux, d'un interdiscours collectif et conventionnel : chaque œuvre produit alors une instanciation et une définition relative de l'architexte et confirme, déplace ou reconfigure les habitudes génériques qui règlent les effets d'estrangement[207].

Cette définition pleinement contextuelle de la généricité science-fictionnelle et de son cœur actif, la distanciation cognitive, n'empêche pas de mener une étude poétique des fictions de genre, bien au contraire. Langlet affirme qu'une « poétique de la science-fiction ne promet en aucun cas de la discriminer des autres genres » en découvrant ses critères définitoires[208]. L'étrangeté science-fictionnelle qu'on veut envisager, si elle ne s'y réduit pas, engage malgré tout « une fabrique verbale du sens et de l'émotion » et un contrat référentiel que seule une approche poétique peut analyser dans le détail de son fonctionnement. Pour le texte de science-fiction, cela signifie, avec Langlet, « observe[r] sur quelle *lettre* du texte se fonde l'émerveillement du *sense of wonder* caractéristique du genre » et envisager « les merveilles thématiques et la cohérence du monde imaginaire […] [en] fonction de la réussite des opérations *littérales* d'induction et d'abduction »[209]. On veut fonder sur l'ancrage culturel qui vient d'être décrit, à la croisée de l'histoire des langages médiatiques et de celle du mega-text générique, cette approche poétique-là, soucieuse des effets de sens et de forme observés en texte, et non de la recherche d'un noyau définitoire. Or, c'est précisément cette association du sens et de la forme qui s'est révélée problématique dans la science-fiction française ou plutôt qui a été rendue problématique par les discours sur le genre en France.

3.4. Style et/en science-fiction

La poétique culturelle intermédiatique de la science-fiction que nous voulons mener exige à ce stade de s'attaquer au problème de l'écart par rapport à une norme jugée « non marquée » en reposant la question du *style* – donc celle de l'*art* – sous l'angle des pratiques et des discours. Testant un regard de stylisticien sur les corpus de science-fiction, Boisset

[205] Carl Malmgren, *Worlds apart. Nrratology of science fiction*, Indiana University Press, 1991, p. 2, cité par E. Boisset, « Le style modal de la science-fiction », art. cité, § 5.
[206] R. Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo*, *op. cit.*, p. 199.
[207] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*
[208] Irène Langlet, « Pour une poétique des fictions industrielles », *in* Anne Besson (dir.), *Fictions médiatiques et récits de genre. Pour en finir avec le populaire ?*, Société Française de Littérature Générale et Comparée, coll. « Poétiques comparatistes », 2016, p. 87-101, p. 92.
[209] *Ibid.*, p. 92.

part du constat que la science-fiction est généralement associée à une « faiblesse stylistique » : le plaisir de consommation des fictions de genre impliquerait qu'elle ne serait reconnue linguistiquement qu'à travers un en-deçà ou un au-delà du style, centré sur ses propriétés thématiques ou narratives[210]. Cette proposition théorique d'une littérature « sans style » s'explique certes par l'impératif de construction d'un monde alternatif, qui écarte l'idée d'une forme autotélique. Toutefois, elle ne peut se comprendre indépendamment de la construction historique et critique du problème dans la science-fiction française depuis l'après-Seconde Guerre mondiale. Bréan retrace la formation précoce d'un discours normatif issu du milieu amateur et spécialisé, notamment de *Fiction*, qui oppose deux ensembles incompatibles de critères de validation : d'une part, les règles de la valeur culturelle propres au fonctionnement subgénérique qui imposent à la science-fiction française de s'écrire *par rapport* aux codes thématiques et médiatiques du mega-text (forgé depuis le domaine américain) et de viser l'originalité par ses étrangetés de monde (effet-novum), d'autre part les règles de la valeur artistique en vigueur dans le champ littéraire français dans son ensemble, qui définissent la littérature par le beau style et légitiment la distinction stylistique dont relève l'étrangeté de forme visée *pour elle-même* (défamiliarisation)[211]. L'alternative s'est tôt réglée en faveur du premier camp, celui des amateurs passionnés, comme Klein, qui récapitule en 1967 ce qui constitue à ses yeux un acquis des « règles du genre » et de la vraisemblance subculturelle de ses objets, idées, fonctions : « Les recherches esthétiques sont marginales à la Science-Fiction et conduisent le plus souvent leurs auteurs à en sortir »[212]. Néanmoins, cette opposition n'a cessé de structurer les conflits de définition et de légitimation à propos de l'écriture française de science-fiction, comme on l'a esquissé à propos de Drode : en 1959, *Surface de la planète* est certes jugé trop peu lisible, mais il est surtout génériquement excommunié par ses audaces formelles, interprétées comme une expérimentation « aux limites de la science-fiction[213] ».

Notre parcours de l'intermédialité, dans la première partie, a fait voir que le problème du style traverse en réalité tous les domaines médiatiques et toutes les scansions historiques de la science-fiction française de notre période. Il peut même constituer un prisme interprétatif global pour comprendre les arguments et les enjeux des prescriptions culturelles intermédiatiques du point de vue des rapports entre effet-novum et

[210] E. Boisset, « Le style modal de la science-fiction », art. cité, § 4 et § 1.
[211] S. Bréan, *La Science-fiction*, *op. cit.*, p. 89-95.
[212] G. Klein, « La Science-Fiction est-elle une subculture ? », art. cité.
[213] S. Bréan, *La Science-fiction*, *op. cit.*, p. 130.

estrangement. Ce qu'Andrevon en 1974 dit de la singularité du cinéma de science-fiction français inspiré de la Nouvelle Vague pointe une marginalité, spécifiquement macro-textuelle, par rapport aux codes mega-textuels thématiques des novums : le traitement par la poésie, la politique ou la satire[214]. Un film comme *La Jetée*, de Marker, le redouble par un estrangement formellement expérimental : ce court métrage repose uniquement sur des images fixes filmées, à l'exception du plan où s'anime le regard de la femme aimée rencontrée dans le passé. Au même moment, la prise de position qu'Andrevon affiche en faveur de Wul célèbre les noces réussies de l'imaginaire (*space opera*) et du style (simple, discret, précis mais sans effort), avec en plus un surcroît d'excellence française opposé à la domination des auteurs américains[215] – et par inversion du stigmate formaliste qu'il repère dans la *New Wave*. Elle éclaire aussi sa prise de distance avec Kesselring dès lors que l'écriture militante risque de faire perdre par souci excessif de l'« ici et maintenant », la capacité proprement science-fictionnelle à *faire monde*. Si Andrevon permet ainsi de déplier l'actualisation historique du problème du style dans le moment contre-culturel de la science-fiction française, une décennie plus tard c'est l'expérience engagée par Limite (1986) qui en fournit la grille d'analyse culturelle la plus pertinente. Comme on l'a vu, en dépit de la diversité stylistique des nouvelles, l'attaque en règle menée contre *Malgré le monde* de Limite assimile les expérimentations formelles du collectif à un programme (explicite) de sortie du genre. Elle pose l'incompatibilité de l'avant-garde stylistique, envisagée dans une logique classique de la littérarité, avec l'inscription dans une culture subgénérique autonome qui se donne à elle-même sa légitimité[216]. Le refus de reconnaissance générique clarifie le clivage entre deux prescriptions opposées concernant les rapports entre régulation stylistique de l'effet formel et régulation mega-textuelle de l'effet-SF. Ce qui est reproché à Limite, c'est une préférence accordée à la défamiliarisation qui la décorrèle d'une justification par l'effet-novum et la rend en cela génériquement *injustifiable*. La critique ne saurait être appliquée de manière homogène à tous les textes du recueil : certains, comme « Le point de vue de la cafetière[217] », montrent la cohabitation harmonieuse du novum et du style et offrent des contre-exemples à la fin de non-recevoir formulée par *Fiction*. En revanche, la nouvelle qui clôt l'ouvrage, « Dernier repas cannibale[218] », permet d'explorer dans le détail du texte l'hypothèse culturelle formulée par

[214] *Supra*, chapitre 2, 2.2.2. « Bilal expérimentateur intermédiatique ».
[215] *Supra*, chapitre 1, 1.3. « Wul-Andrevon : l'image pour filiation ».
[216] *Supra*, chapitre 2, 2.2.3. « Trajectoires comparées : Bilal face à Limite ».
[217] Limite, *Malgré le monde*, *op. cit.*, p. 21-36.
[218] « Dernier repas cannibale », *in* Limite, *Malgré le monde*, *op. cit.*, p. 169-184. Le très court texte qui ouvre le recueil, « (Celle-ci) est pour mon père » (p. 15-17), par symétrie, est lui aussi très défamiliarisant par les associations de mots

Langlet (citant Andrevon), à savoir que « [la] science-fiction ne supporte peut-être pas très bien l'expérimentation avant-gardiste (littéraire ou politique), et impose à l'écrivain un code romanesque passablement contraignant, qui sache ne pas "perdre le sens de l'imaginaire"[219] ». Cette nouvelle narre à la première personne l'acte d'écriture en train d'advenir et met en scène un auteur désespéré qui alpague avec véhémence son lecteur :

> C'est vous ? Il me semblait pourtant vous avoir semé définitivement tout à fait. C'est elle. Cette sale manie qui consiste à s'asseoir, feuille blanche, et ce qu'il y faut d'encre noire pour vomir confortablement les poisons. (p. 171)

L'incipit engage le monologue oralisé, qui se nourrit ensuite d'exclamations, d'invectives et d'insultes à l'égard d'un lecteur qu'il s'agit de décourager de continuer à lire (« Vous persistez ? C'est de bonne guerre », p. 172). Suivant les égarements du personnage auteur, la fiction ne construit aucun fil événementiel repérable, ne raconte aucune histoire mais ressasse des motifs obsessionnels tous relatifs aux affres de la création littéraire. Le narrateur affirme son acte de ne rien dire, niant par le texte même son acte d'écriture (« Je n'écris pas pour dire. Je ne dis jamais rien. Je n'ai jamais rien eu à dire. Je n'écris pas », p. 176) Le style est profus en images, en jeux de sonorités et en associations d'idées difficiles à suivre. La déstabilisation stylistique s'accroît, jusqu'à ce que le narrateur désigne comme « une agression verbale » du lecteur (nous mettons en gras) :

> Fuyez ! Ceci est une agression verbale, une apostrophe de pochard ivre de vin et de peine, de vin et de peine (tant que la vie en peut tenir), dans l'inévitable vie boiteuse d'un inévitable quartier mal famé. Comprenez-vous ? Je ne ferai plus l'effort d'un travestissement romanesque. Ils ne travestiront plus vos nuits de faits et de gestes qui **te est étrangers**. **Tu le rejetons** ce masque porteur de toutes les infamies, de toutes les tromperies, de tous les éhontés maquignonnages sur la vie. **Savent-tu** ? **Vous intoxiquons-lui** à ce même râtelier de mots qui, moi et nous, t'**empoisonnez** ? Il faut comprendre : ce qui se passe ne compte guère. (p. 173)

Le rejet du « travestissement romanesque », qui résume par la surenchère le projet de Limite, va jusqu'à défaire la correction grammaticale des accords, des constructions verbales et des articulations syntaxiques. La déconstruction formelle rend le texte assez illisible et culmine dans l'excipit en une auto-destruction du personnage auteur, métaphoriquement traitée comme auto-dévoration, en écho avec le titre de la nouvelle. Érigée en principe générateur du texte, la défamiliarisation stylistique est ici assumée et exhibée comme acte de violation des conventions de lecture, que ce soit en science-fiction ou dans tout récit de fiction. Aucun indice, surtout, ne construit même implicitement la

incongrues, la logique obscure de l'enchaînement des phrases et la difficulté à engager le travail cognitif de construction de monde.

[219] I. Langlet, « Les *Mythologies* au miroir des temps futurs », art. cité, p. 111.

présence de novums : l'univers de cet écrivain fou pourrait très bien être mimétique du nôtre. Les attentes science-fictionnelles du lecteur, construites par le péritexte, sont frustrées non pas parce que les énigmes de monde s'avèrent trop difficiles à élucider, mais parce que le décodage xéno-encyclopédique n'est jamais enclenché par l'écriture. La contamination d'effets de style omniprésents et hyperboliques cherche plutôt à *empêcher* le processus cognitif de construction du monde en déstabilisant les supports linguistiques et narratifs de l'extrapolation.

Le dernier moment de notre enquête historique, autour de l'intermédialité de Bordage, a enfin montré comment la question du style et de la belle forme ont nourri l'identité « French Touch » de l'animation et du jeu vidéo français, comme argument d'une différence culturelle par rapport aux productions américaines ou japonaises sur le marché mondial (faire de « beaux jeux » ou de « beaux films »). Au centre des débats concernant la novellisation et son rapport à la *sci-fi*, elle nourrit aussi toute la rhétorique de Bordage pour légitimer son incursion sur le terrain du multimédia dérivé et faire valoir une irréductible supériorité xéno-encyclopédique de l'écriture littéraire. La critique évalue d'ailleurs ces objets médiatiques inédits en France (*Kaena* et *Atlantis*) à l'aune des *topoï* associés à leur auteur : art du conte, leviers science-fictionnels signés (mythologie et spiritualité), maîtrise proprement *science-fictionnelle* de la manière de *faire un monde*. Les jugements de valeur s'adossent à une exigence architextuelle réitérée : trouver l'équilibre entre l'identité stylistique et l'identité générique. Trop clairement revendiquée, la première ferait échapper au plaisir science-fictionnel. Mal comprise comme répétition de clichés éculés, la seconde pècherait par manque d'inventivité.

Ce parcours historique montre comment la science-fiction française, à partir de son domaine littéraire, a élaboré culturellement deux axiologies du style. Le style science-fictionnel est un style *pour le monde*, comme celui qui a été valorisé dans la filiation entre Wul et Andrevon. Le style non science-fictionnel, voire contre-science-fictionnel selon la radicalité des critiques, est un style *pour le style*. Même s'il peut intervenir en science-fiction, c'est un style sans souci du monde et, dans cette logique, potentiellement un style *sans monde*. Dans la science-fiction française, le style n'a donc guère été pensé en-dehors du monde. La plupart du temps, lorsque l'effet-novum n'en a pas réglé les écarts et les figures, la sanction a été l'exclusion générique. Historiquement, la défamiliarisation au premier degré, identifiée par Spiegel aux pratiques avant-gardistes, est apparue comme antinomique avec la cristallisation culturelle du genre – ce qui n'empêche pas que des styles expérimentaux ou originaux aient pu exister dans la science-fiction française : c'est leur

acceptabilité générique qu'il faut alors interroger, en fonction des conditions culturelles de leur émergence. L'accueil plus qu'enthousiaste réservé par le public et la critique à la science-fiction de la « déglingue » de Bilal, au début des années 1980, en témoigne : la figure du dessinateur converge alors avec un imaginaire de plus en plus auctorialisé du créateur graphique (*Métal hurlant* l'a porté), sa bande dessinée superpose le graphisme et l'extrapolation futuriste, tous deux délabrés, au sein d'un style-monde diffracté à travers les médias, et l'esthétique de *La Foire* résonne culturellement avec les évolutions visuelles contemporaines de la science-fiction dystopique. Autant d'éléments qui expliquent que, dans ce cas, la mise en contact calculée des effets formels et diégétiques ait fait *précipiter* (comme en chimie) une « signature » science-fictionnelle d'auteur couronnée de succès. Évoquant l'usage de la maxime chez Herbert, Boisset propose aussi d'envisager « ce qui, dans le style, constitue une signature » :

> encyclopédisme polyphonique chez Herbert, opacification du répertoire chez Greg Bear et Greg Egan, appuis intertextuels par des phénomènes de mentions ou de citations chez Robert Forward, rhétorique ironique qui exhibe l'inanité scientifique avec Fredric Brown[220].

Ces exemples soulèvent, selon lui, la question de la propriété science-fictionnelle de ces signatures stylistiques (et, pour nous, médiatiques) d'auteurs de science-fiction. Pour Bilal, cette qualité science-fictionnelle est claire et nette. Par exemple, l'insertion polytextuelle d'articles de journaux fictifs au sein de la séquentialité bédéistique, formellement marquée par rapport aux habitudes du média, est fermement motivée par leur productivité xéno-encyclopédique puisque la dystopie fictionnelle totalitaire (ou artistique, avec Holeraw, dans « *Le Monstre* ») est élaborée en grande partie par les discours de propagande diffusés dans la diégèse elle-même. Un style science-fictionnel d'auteur est ainsi défini comme une manière cohérente de construire les signifiants (domaine d'élection du style pour les corpus classiques) non pour eux-mêmes mais pour organiser les signifiés fictionnels en monde, par rapport aux attentes diégétiques et médiatiques. Il y a bien là un plaisir spécifique de la lecture de science-fiction : familiarisation et défamiliarisation sont partie prenante de l'expérience du monde et soulignent l'habileté d'un auteur à varier les formules du mega-text. Ces dosages corrélés de l'effet de style et de l'effet de monde peuvent permettre au lecteur habitué de reconnaître un auteur à sa *manière* science-fictionnelle (comme en peinture). Le style science-fictionnel est d'abord un *art de faire* xéno-encyclopédique, il relève de l'opérativité du monde.

[220] E. Boisset, « Le style modal de la science-fiction », art. cité, § 7.

Or, dans la science-fiction bédéistique et filmique, cet art du monde manipule différentes matières de l'expression et complique cette conjugaison réciproque des novums et des estrangements. Le novum iconique, en particulier, s'y articule au novum textuel et mobilise ses propres modes de défamiliarisation. Il exige une enquête spécifique qui dégage la singularité de son fonctionnement étrangéifiant, pour qu'on puisse ensuite repenser l'effet-SF et le style de l'effet-monde par le prisme intersémiotique.

Chapitre 5
L'effet-SF visuel

Dire le novum, montrer le novum : une étude de l'effet-SF oblige à penser ce que les différences sémiotiques et cognitives entre ces deux gestes fictionnels impliquent pour l'élaboration du monde imaginaire, du point de vue de la production des étrangetés et de la mise en place des estrangements[1]. Intuitivement formulée, la transparence apparente des représentations iconiques par rapport à leurs référents suggère que l'étude du novum visuel n'a pas été menée en profondeur parce qu'elle s'est trouvée peu compatible avec les outils conceptuels forgés à partir du domaine linguistique – et avec le prisme du mot-fiction, érigé en prototype formel de l'estrangement textuel. Le traitement visuel des étrangetés de monde semble écarter *a priori* la terminologie littéraire dominante : énigme lexicale, opacité du signe, altérité sémiotique ou encore défamiliarisation stylistique.

Le mot et l'image sont en réalité difficilement pensables à travers une conceptualisation unique de l'estrangement, puisqu'ils impliquent en eux-mêmes des articulations sémiotiques très différentes du plan de l'expression (face signifiante du signe) et du plan du contenu (face signifiée), autrement dit du « texte » (au sens large) et du monde. Comme on l'a dit, le signe linguistique est un code à double articulation fondé sur une relation non motivée entre signifiant et référent. Cet arbitraire le fait entrer dans la catégorie peircienne des symboles (ou signes digitaux), qui suppose une coupure sémiotique entre le mot et la chose – coupure que rentabilise le mot-fiction pour produire ses mirages paradigmatiques et engendrer le réseau des objets xéno-encyclopédiques. Le symbole se distingue de deux autres types de signes, diversement motivés (Peirce) : les indices, qui supposent une relation de contiguïté causale entre signifiant et référent (trace d'un phénomène sensible), et les icônes, qui supposent une relation d'analogie ou de ressemblance entre signifiant et

[1] Les études sémiocognitives et sémiopragmatiques ont envisagé ensemble les deux aspects que nous citons. Voir par exemple Serge Nicolas, Valérie Gyselinck, Dorine Vergilino-Perez et Karine Doré-Mazars *et al.*, *Introduction à la psychologie cognitive*, In press, coll. « Concept-psy », 2014 [2007].

référent (substitution mimétique)[2]. La science-fiction visuelle relève tantôt de l'icône, pour le dessin, la bande dessinée et le dessin animé, tantôt de l'icône *et* de l'indice, pour la photographie et le cinéma. Dans les deux cas, le prisme analogique rend difficile à distinguer l'idée d'altérité formelle (estrangement) de celle d'altérité diégétique (novum), tant il instaure comme horizon d'attente de la réception un postulat d'équivalence entre les deux.

L'étude qu'on veut ici mener évoque une longue histoire critique de la comparaison entre les arts verbaux et visuels, de l'*Art poétique* d'Horace à la doctrine humaniste et classique de l'*ut pictura poesis*, jusqu'aux célèbres distinctions du *Laocoon* de Lessing (1776) entre signes « naturels » (peinture et arts plastiques) et signes « arbitraires » (art littéraire) [3]. Les plus récentes études sur le texte et l'image ont prolongé la réflexion dans les années 1960 sous l'impulsion du structuralisme et de la nouvelle critique, avant que les « Word and Image Studies[4] » ne cherchent à émanciper l'analyse sémiotique des images du modèle textualiste, en visant l'analyse extensive des rapports entre langage et arts visuels[5]. En France, les travaux récents de Vouilloux ont envisagé cette enquête intersémiotique à travers un point de vue anthropologique large, pour prendre en compte « la totalité des rapports qu'entretiennent dans le champ symbolique le *verbal* et le *visuel* ainsi que les processus connexes de la verbalisation et de la visualisation[6] ». Par ces deux concepts, Vouilloux veut croiser ce qui relève du codage sémiotique (le verbal comme signe linguistique) et ce qui relève d'une matérialité perceptive et d'une attitude cognitive (le visuel comme mode d'accès sensoriel et mental au signe, qu'il soit linguistique ou iconique d'ailleurs). De ce point de vue, la notion de *texte* peut présenter une ambiguïté puisqu'elle conjoint une prescription sémiotique et l'idée (dominante) d'une réalisation *écrite* du signe. La distinction sémiotique que nous posons se fera entre le *texte*, écrit ou oral, vu ou entendu, et l'*image* analogique (par différence d'avec l'image symbolique du pictogramme, par exemple), vue sur la planche ou sur l'écran. Dans notre propos, l'usage des termes *verbal* et *visuel* recoupera globalement ces couples terminologiques *texte* et *image*, *signe linguistique* et *signe iconique*, mais la proposition de Vouilloux nous amènera

[2] J.-P. Meunier, D. Peraya, *Introduction aux théories de la communication*, *op. cit.*, p. 156-162.
[3] Bernard Vouilloux analyse l'impact de la pensée de Lessing pour les recherches sur le texte et l'image dans « Lire, voir. La co-implication du verbal et du visuel », art. cité.
[4] Marquée par exemple par la création de l'International Association of Word and Image Studies/Association Internationale pour l'Étude des Rapports entre Texte et Image, à Amsterdam en 1987.
[5] Pour cet historique : Bernard Vouilloux, « Langage et arts visuels. Réflexions intempestives à propos d'un champ de recherches », *in* Marie Blaise, Alain Vaillant (dir.), *Crises de vers*, Presses universitaires de la Méditerranée, coll. « Collection des littératures », 2000, p. 203-223.
[6] B. Vouilloux, « Texte et image ou verbal et visuel ? », art. cité, p. 28.

à prendre en compte l'importance des environnements concrets dans lesquels sont pris les processus de sémiotisation des novums de la science-fiction intermédiatique.

Puisque l'enquête sur les vecteurs textuels de l'effet-SF a déjà été finement menée et ne nécessite pas qu'on y revienne pour elle-même, on la mobilisera ici pour la confronter à l'image et proposer une expérience de pensée intersémiotique : par symétrie avec le mot-fiction de la science-fiction verbale, peut-on penser des « images-fictions » sur lesquelles la science-fiction graphique, cinématographique et vidéoludique s'appuierait pour produire formellement ses étrangetés de monde ? La notion d'image-fiction ainsi élaborée permet-elle de rendre compte des phénomènes les plus massifs dans l'expérience des novums visuels et d'organiser les partages historiques, génériques et médiatiques qui structurent le mega-text ? Nous verrons que la pure et simple translation de la théorie littéraire vers le domaine visuel s'avère bancale et limitée mais ouvre la voie à une autre approche de l'effet-SF visuel, qui prenne en compte la spécificité sémiotique de l'image et son impact sur les processus de construction du monde science-fictionnel, triplement orientés par la poétique des objets, les écarts plastiques et la défamiliarisation de la perspective.

1. Coup d'essai méthodologique : l'image-fiction par le mot-fiction

Les analyses menées au chapitre précédent ont dégagé les grands traits du modèle de l'estrangement fourni par le mot-fiction : 1° un *signifiant-fiction* dont la portée étrangéifiante dépend de l'histoire mega-textuelle des forgeries et de la sensibilité de l'infraction lexicale au sein de la régularité syntagmatique ; 2° un *signifié-fiction* impliqué par le fonctionnement référentiel conventionnel du langage, dont l'élucidation dépend de la construction du paradigme absent et du répertoire générique des étrangetés science-fictionnelles ; 3° un *référent-fiction*, le novum, qui motive diégétiquement ce cryptage verbal par l'hypothèse qu'il existe dans le monde imaginaire une langue étrange (futuriste, alien, extrapolée…) pour désigner les objets étranges (pour le lecteur). Pour toutes ces raisons, le fonctionnement du mot-fiction jouit d'une certaine évidence et se prête aisément à la conceptualisation du chapitre 4. Mais il impose aussi des contraintes théoriques fortes. Il exige que l'estrangement formel construise simultanément *deux* étrangetés de monde : la chose science-fictionnelle et le mot de science-fiction. L'altération sémiotique *en tant que telle* fait étrangeté au plan diégétique : le mot-fiction est lui-même un novum en tant

qu'expérience imaginaire du langage. Cette distinction passe inaperçue du lecteur car la science-fiction littéraire ne construit le monde de fiction que par le biais du texte. Puisque le langage n'imite jamais que des faits de langage, et jamais une réalité non déjà verbalisée[7], ses altérations, lorsqu'elles sont motivées par la fiction, postulent toujours indissociablement des signes fictionnels et des objets fictionnels auxquels les signes renvoient – qu'ils construisent. Dans ses jeux de défamiliarisation, le texte de science-fiction construit le monde imaginaire par son langage. Or, l'hétérogénéité sémiotique entre système verbal et système iconique fait surgir plusieurs difficultés lorsqu'on veut configurer la notion d'image-fiction à partir du modèle du mot-fiction et, surtout, à partir de ce critère-là de l'estrangement *comme étrangeté de monde*.

1.1. Une vision-fiction

À quel niveau syntaxique faut-il d'abord considérer l'unité sémiotique pertinente pour délimiter l'image-fiction en bande dessinée, au cinéma, dans le jeu vidéo ? Pour que l'analogie avec le mot-fiction fonctionne, il faut logiquement que ce soit l'image dans son intégralité, et non l'une de ses composantes, qui puisse être identifiée comme étrangeté formelle au sein du flux graphique ou filmique, de la même manière qu'un vocable inventé isole une altérité lexicale dans le flux phrastique. L'image fixe unique de l'illustration, l'image fixe séquentielle de la case et l'image-mouvante du plan formeraient pour chaque support l'échelle de mesure de l'estrangement visuel. Une telle proposition écarte l'idée d'une étude syntaxique du signe iconique à travers sa décomposition en unités internes, minimales et signifiantes, comme ont pu le faire les approches sémiologiques de la bande dessinée (Gauthier, Fresnault-Deruelle), au prix de débats théoriques vivaces qui ont fait surgir à l'inverse des positions résolument anti-sémiotiques sur le média (Morgan)[8]. Pour traiter l'image-fiction, la manière dont Groensteen déplace le regard de l'étude des composantes sémiotiques internes aux images des cases (toposyntaxe iconique[9]) à l'étude

[7] Comme l'écrit Genette : « La mimésis verbale ne peut être que mimésis du verbe. » Gérard Genette, *Figures III*, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 1972, p. 186.

[8] Morgan affirme que, puisque l'image n'est pas un système sémiotique fondé sur l'arbitraire du signe, sur la double articulation et sur la combinaison d'unités minimales (un « langage »), la représentation visuelle ne serait en aucun cas justiciable d'une méthode sémiologique. Il évacue non seulement le principe d'une syntaxe structurale de l'image mais le principe même d'un signe visuel, parce qu'il assimile (de manière problématique) sémiotique et langage, signe et texte. Voir Harry Morgan, *Principes des littératures dessinées*, Éditions de l'an 2, coll. « Essais », 2003. Pour ces débats en théorie de la bande dessinée, et la position qu'il y prend, voir T. Groensteen, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 3-8.

[9] Sans se restreindre à l'image dessinée, le Groupe Mu a produit une théorie sémiotique prenant en compte la spécificité de la syntaxe iconique visuelle. À la différence de la *chronosyntaxe* du signe linguistique (syntaxe linéaire, fondée sur un principe de successivité et des relations d'opposition, de combinaison et de double articulation hiérarchique), l'icône est

des relations entre elles (toposyntaxe spatio-topique[10]) s'avère productive : elle invite à rechercher l'estrangement visuel que réalise l'image-fiction en altérant la face signifiante de l'icône *tout entière*.

En tant que signe, comme le formalisent les travaux du Groupe Mu, l'image iconique ou indicielle articule comme le signe linguistique un référent (l'objet représenté par le signe), un signifié (le « type », une catégorie sémantique conceptuelle à laquelle est rapportée le référent) et une face expressive, composée du stimulus (un ensemble de traits, de formes, de couleurs formant la face matérielle du signe) et du signifiant (un ensemble *modélisé* de traits visuels ou spatiaux dégagé à partir du stimulus)[11]. Ce modèle tétradrique clarifie, pour notre enquête, la singularité analogique du signe iconique : référent et signifiant iconiques « se ressemblent » parce qu'ils actualisent tous deux un même type mental – ils sont en relation de « co-typie ». L'estrangement du signifiant dans l'image-fiction implique alors directement le problème de l'estrangement diégétique du référent visualisé. Le modèle du mot-fiction impose à l'image-fiction une étrangéification qui touche les trois niveaux du signe (référent, type, signifiant) et les unisse par le principe analogique. Comme la défamiliarisation verbale science-fictionnelle, la défamiliarisation visuelle que nous recherchons doit impliquer un corrélat diégétique qui en rende compte pour et dans le monde, c'est-à-dire un novum qui la motive. Deux cas paradigmatiques peuvent alors être envisagés. L'image de science-fiction peut présenter une altération formelle parce que l'univers diégétique représenté fait l'objet d'une altération sensible. Dans *Tron* (Lisberger, 1982), qui marque l'entrée massive des images numériques dans le cinéma de science-fiction, le passage dans la dimension virtuelle de l'ordinateur est montré par l'altération des images-mouvantes à tous les niveaux de la composition plastique. La gamme chromatique bascule d'une gamme de couleurs naturelles à des teintes bleu-gris froides, sombres, par rapport auxquelles ressortent des zones fluorescentes, aux couleurs saturées, qui construisent le décor virtuel et les vêtements des personnages. Ces contrastes soulignent les étrangetés plastiques retenues pour représenter ce monde informatisé, à une époque où la technologie numérique ne pouvait pas encore produire d'images hyperréalistes : des textures très lisses, aucun effet d'ombre, pas d'impression de profondeur et une gestion étrangéifiante de la perspective, rendue uniquement par des

fondée sur une *toposyntaxe* (syntaxe spatiale ou tabulaire, fondée sur une perception globalement simultanée, des relations de subordination, de superordination et de coordination souples entre les éléments internes au signe). Voir J.-M. Klinkenberg, *Précis de sémiotique générale*, *op. cit.*, p. 408.

[10] C'est le propos global de sa démonstration dans *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*

[11] Pour tout le résumé suivant, se référer à J.-M. Klinkenberg, *Précis de sémiotique générale*, *op. cit.*, « Structure des signes iconiques », p. 382-394.

formes et des traits géométriques. L'effet futuriste exploite là l'esthétique du néon multicolore qui définit une certaine mode cinématographique des années 1980 et que *Blade Runner* rentabilise la même année pour l'effet-SF de sa dystopie cyberpunk. En science-fiction, de telles ruptures plastiques adossées aux consensus médiatiques visent souvent à incarner le novum du basculement intermondain dans la diégèse elle-même. L'estrangement naît d'un décrochage visuel dont use aussi l'image dessinée lorsqu'elle fait varier sensiblement son pacte plastique. Parmi la mosaïque de saynètes muettes surréalistes qui donnent à voir les paysages d'Ygam dans *La Planète sauvage* de Laloux, le changement de gamme chromatique dans l'une d'entre elles montre l'altération du monde sous l'effet d'une plante étrange dont les émanations changent le décor en camaïeu de bleus.

Extrait 6 : Monde en bleu. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:42:43-0:42:53

L'écart plastique, ici, ne fait pas voir en bleu un monde fictionnel inchangé mais montre son devenir-bleu. N'impliquant que le paramètre chromatique, l'estrangement est ici moins marqué que dans *Tron* mais son rapport au novum est le même : l'altération matérielle de l'image est donnée comme le résultat d'une altération xéno-encyclopédique dont elle ne fait que rendre compte, à travers la ressemblance iconique – d'autant que la conduite du récit explicite cette mue intradiégétique. Si le fonctionnement analogique de l'icône rend délicate la démarche consistant à distinguer les altérations qui relèvent du signifiant, donc de la forme, de celles qui relèvent du référent, donc de la diégèse, notre expérimentation méthodologique sur l'image-fiction y oblige. D'ailleurs, il reste malgré tout possible de *situer* l'impulsion de l'étrangeté d'un côté ou de l'autre. Dans les deux exemples cités, c'est le novum qui imprime sa différence diégétique à l'image et *la rend différente.* Il y a bien un « référent-fiction » (la dimension virtuelle, le paysage bleui par la plante) mais guère de « signifiant-fiction » qui non seulement soit motivé par le novum mais qui soit lui-même le novum.

Le second cas à envisager rapproche davantage l'estrangement visuel de l'estrangement verbal du mot-fiction. Par symétrie avec le « dire-fiction » du mot-fiction, l'image-fiction implique alors non seulement un *vu étrange* mais un *voir étrange*. Elle est une « vision-fiction » démarquée du flux des images par une altération visible des signifiants iconiques, généralement par la déformation des paramètres plastiques et narratifs (textures, formes, couleurs, lumières, contrastes, cadrage, découpage, mise en scène, montage, etc.). Le mot-fiction, qui relève d'un xénolexique, aurait alors pour pendant visuel la « xénopsie » dont on a parlé au chapitre précédent[12] : une vision étrangéifiée (vision réelle ou rêverie, fantasme, remémoration) parce qu'elle est déléguée à un être étrange dans la diégèse. Dans ce cas, le levier d'étrangeté se *situe* du côté du signifiant plus que du référent iconique : ce qui rend l'image différente, c'est le novum *regardant*, qui ne s'y montre pas mais s'y trouve présupposé, et non le novum *regardé* qui s'y trouve représenté. La xénopsie science-fictionnelle relève du procédé cinématographique plus général de l'ocularisation interne primaire, où les plans signalent la vision intradiégétique à partir d'indices affectant la matérialité du signifiant visuel lui-même, comme l'écrivent Jost et Gaudreault :

> Il s'agit alors de suggérer le regard, sans forcément le montrer ; pour ce faire, on construit l'image comme un indice, comme une *trace* qui permet au spectateur d'établir un lien immédiat entre ce qu'il voit et l'instrument de prise de vues qui a capté ou reproduit le réel, par la construction d'une analogie avec sa propre perception. En fait, ce type d'inférence ne fonctionne bien que lorsque l'image est affectée d'un coefficient de déformation par rapport à ce que les conventions cinématographiques considèrent comme la vision normale à une époque donnée : dédoublement, flou ostensible, qui renvoient à un personnage saoul, strabique ou myope[13].

La notion de « xénopsie » impose une condition pour faire passer de la « vision-fiction » à la « vision-*science*-fiction » donc à l'effet-SF : que cette vue subjective partagée soit celle d'un être de novum qui manifeste son altérité par sa manière de voir. Caron cite « trois conditions simultanées » requises pour parler de xénopsie :

> d'abord, un plan subjectif dans lequel la caméra montre le champ visuel que verrait un personnage placé dans cette position ; ensuite, que ce personnage soit un être non humain issu de l'univers imaginaire de la science-fiction ; enfin, que ce plan subjectif soit filtré ou médiatisé par un effet optique spécial[14].

Comme pour le mot-fiction, cette dernière condition (« effet optique *spécial* ») entrecroise des normes perceptives, médiatiques et génériques de mesure de l'écart. L'état contextuel du dictionnaire réel et du dictionnaire collectif du genre correspondent, pour

[12] *Supra*, chapitre 4, 2.2. « Xénolangue et xénopsie : la défamiliarisation science-fictionnelle ».
[13] Par contraste avec l'ocularisation interne secondaire qui mobilise des indices contextuels comme l'enchaînement des plans pour indiquer la vision subjective. A. Gaudreault, F. Jost, *Le Récit cinématographique*, *op. cit.*, p. 210-211.
[14] A. Caron, *La « Xénopsie »*, *op. cit.*, p. 3.

l'image-fiction filmique, à ce que les normes phénoménologiques et médiatiques ont cristallisé, à un moment donné, comme le rendu normal (et normé) de la vision humaine à l'écran – en fonction de l'état des technologies (noir et blanc ou couleur, type de caméra, format, pellicule) et des pratiques de réalisation (cadrage, mouvement et axe de caméra, montage). Comme l'a montré Gombrich, le jugement de ressemblance (ici entre l'image filmique artefactuelle et l'image naturelle) est de nature profondément conventionnelle et dépend des cadres de représentation d'une époque et d'un lieu plus que des structures inhérentes à la perception[15]. Malgré le réalisme ontologique fondé par Bazin, la représentation cinématographique implique évidemment une distorsion par rapport à la perception naturelle, ne serait-ce que par la bidimensionnalité de l'écran et le format imposé à l'œil. Toutefois, les codifications culturelles en ont constitué des formules médiatiques considérées comme neutres. Même s'il a été intégré à l'arsenal possible des techniques filmiques, l'effet optique de l'ocularisation interne primaire requiert toujours d'être perçu comme un effet stylistique *marqué* qui exige l'interprétation en termes diégétiques.

L'image-fiction peut ainsi être définie comme une visualisation intradiégétique défamiliarisante de l'univers science-fictionnel. Elle produit l'effet-monde en invitant à postuler des paramètres physiologiques et perceptifs différents de la norme humaine. La xénopsie est plus fréquente au cinéma qu'en bande dessinée parce que l'image photographique articule la ressemblance iconique à cette idée d'une « trace » indicielle, évoquée par Jost et Gaudreault, et sur laquelle nous reviendrons. Dans *Immortel*, Bilal fait un usage rentable de cet effet d'*empreinte* xénopsique pour construire les êtres synthétiques, mutants ou monstrueux de son New York futuriste, mais l'associe de préférence au personnage de Jill. La succession des différents basculements en xénopsie dans les séquences qui lui sont consacrées font voir une défamiliarisation visuelle décroissante à mesure que l'héroïne se transforme en femme humaine et en acquiert la vision (par le retour des couleurs notamment). L'incipit (*supra*, chapitre 4, extrait 4) a permis de montrer comment la défamiliarisation visuelle permettait de freiner l'inférence xéno-encyclopédique par la manipulation conjointe de la plasticité et de la perspective de l'image. Dans ce type d'image-fiction (figure 14), l'analogie avec l'estrangement linguistique est efficiente aussi au niveau de l'insertion syntaxique des altérations formelles. Non seulement l'altération xénopsique reste ici partielle, ce qui garantit un

[15] M. Joly, *L'Image et les signes*, p. 80-81.

minimum de reconnaissance sémiotique[16], mais l'estrangement est localisé, réduit à une courte séquence, avec un montage renforçant son élucidation diégétique.

Figure 14 : Xénopsie jillienne (1). Bilal, *Immortel*, 0:01:51

Dans la suite du film, les xénopsies jilliennes ménagent toujours des raccords clairs et lisibles (typiquement par un plan introductif serré sur le visage du personnage) avec l'ocularisation zéro qui constitue la règle en matière cinématographique[17]. Ce balisage des enchaînements syntaxiques garantit d'ailleurs la compréhension de l'estrangement lorsqu'à deux reprises Bilal pousse le procédé aux limites de la vraisemblance diégétique encadrée par le novum[18].

Figure 15 : Xénopsie jillienne (2). Bilal, *Immortel*, 0:31:57

Lorsque cette séquence survient, la xénopsie a déjà été identifiée par le spectateur comme un ressort formel récurrent associé au personnage. Le réalisateur peut s'appuyer sur cette maîtrise pour libérer partiellement les contraintes de l'ocularisation interne primaire.

[16] On peut trouver des altérations iconiques plus poussées pour signifier la xénopsie, qui vont jusqu'à la formation d'images abstraites dans *Phase IV* par exemple (S. Bass, 1974), pour rendre à l'écran la vision des fourmis mutantes.
[17] A. Gaudreault, F. Jost, *Le Récit cinématographique*, *op. cit.*, p. 217.
[18] Voir aussi E. Bilal, *Immortel*, *op. cit.*, 0:40:48.

La déformation plastique du reflet coïncide avec un point de vue qui ne saurait correspondre à celui de Jill, elle-même représentée dans le plan. L'ambiguïté de l'ocularisation convoque à l'esprit l'énonciation graphique ambivalente de *La Femme piège*, où la subjectivité du personnage s'étend à la monstration comme on le verra[19]. Pour autant, cette métalepse énonciative filmique, par hybridation des ocularisations, n'est pas aussi défamiliarisante que dans la bande dessinée et converge avec le sens global du novum pour le colorer de connotations nouvelles, relatives à l'aliénité séduisante de la femme aux cheveux bleus. La rupture plastique reste souplement motivée par l'étrangeté de monde, quand d'autres veines plus expérimentales du cinéma de science-fiction l'ont dénouée plus nettement de l'effet-novum. Dans *Solaris* de Tarkovski (1972)[20], par exemple, certains basculements chromatiques semblables dans leur principe à ceux d'*Immortel* sont d'abord justifiés, dans l'incipit, par la thématisation diégétique du média télévisé. Les personnages visionnent des films documentaires et l'image-plan passe tout entière de la couleur au noir et blanc, par une délégation énonciative typique des récits audiovisuels enchâssés. Or, dans d'autres passages, ce chromatisme rompt avec toute explication diégétique. Il est par exemple amené par un échange vidéophonique entre Berton, en voiture, dont le visage est retransmis par écran interposé en noir et blanc, et son interlocuteur montré sans intermédiaire écranique en couleurs naturelles[21]. L'alternance des plans (noir et blanc/couleur) répond à une différence de nature des images dans la diégèse (image médiatisée/image non médiatisée).

Figure 16 : Ville en gris. Tarkovski, *Solaris*, 0:33:30

[19] *Infra*, chapitre 6, 3.3. « Médiations par le personnage-narrateur ».
[20] Andreï Tarkovski, *Solaris*, URSS, Mosfilm, 1972, 144 min.
[21] *Ibid.*, à partir de 0:33:30.

Figure 17 : Séquence monochrome. Tarkovski, *Solaris*, 0:35:45

Toutefois, la fin du dialogue à distance amène une succession de plans urbains larges (routes, tunnels, ponts) et de plans serrés (de face ou de dos) sur le conducteur dans les mêmes teintes de gris que celles de la séquence précédente (figures 16 et 17). Le décrochage chromatique transgresse ici la logique diégétique. S'il est mis à profit pour alimenter le novum urbain et l'atmosphère de fatalité qui pèse sur Berton, la modulation plastique n'est pas directement motivée par l'expression d'un novum, ni du côté du signifiant (une vision-fiction diégétisée en noir et blanc) ni du côté du référent (une ville effectivement monochrome) puisque l'image-plan retrouve ensuite la gamme chromatique naturelle. L'exemple marque ici les frontières conceptuelles de l'image-fiction et amène à relever son usage limité dans les œuvres. Dire que la xénopsie est moins fréquente dans le cinéma de science-fiction que le mot-fiction dans la littérature du genre est un euphémisme. La forgerie lexicale s'est imposée culturellement comme un levier d'estrangement banal, attendu et finalement très peu défamiliarisant. L'histoire de la xénopsie au cinéma, en revanche, n'a pas imposé cet écart optique, associé à une subjectivité médiatisée, comme procédé dominant pour construire le novum de l'alien. Si Caron en repère l'utilisation dans plusieurs films hollywoodiens, notamment horrifiques, au tournant des années 1980[22], son caractère non systématique dans le corpus, et son exploitation restreinte dans les films qui en usent, impliquent que même si elle est signifiante pour l'effet-novum, la xénopsie n'est pas « un aspect essentiel du genre » au cinéma[23]. L'image-fiction ne semble donc guère pouvoir fonder le modèle théorique global de l'estrangement visuel en science-fiction. Les raisons en sont à la fois intrinsèques (déterminées par la médiativité) et extrinsèques (déterminées par les sédimentations culturelles du genre).

Le niveau intrinsèque oblige à creuser la question des rapports de la xénopsie avec l'énonciation visuelle, par comparaison avec l'énonciation verbale postulée par le mot-

[22] A. Caron, *La « Xénopsie »*, *op. cit.*, annexe D, p. 143.
[23] *Ibid.*, p. 4.

fiction. En effet, l'estrangement verbal, et même tout le discours narratif de la science-fiction littéraire, se donne toujours comme *prétexte* diégétique une énonciation verbale émise depuis le futur. Si tout énoncé verbal projette la figure d'un énonciateur responsable de son émission[24], l'histoire des textes montre la conquête du potentiel science-fictionnel qu'en a tiré le genre, comme l'analyse Saint-Gelais : dans un récit de science-fiction rétrospectif, racontant une histoire censée se dérouler dans le futur, la voix narrative fictionnellement responsable de l'énonciation ne saurait qu'être rapportée à ce cadre futur imaginaire, et même à un futur *au carré*, postérieur par rapport aux événements narrés[25]. Ce « changement de dominante » discursive sous-tend toute la consistance énonciative littéraire du genre. Le récit science-fictionnel donne au lecteur les moyens d'interpréter les étrangetés tout en donnant l'illusion de les supposer déjà connues et encyclopédiquement évidentes du point de vue de la réalité diégétique et du narrateur qui la conte[26]. Le mot-fiction est pris au jeu de cette stratégie « pseudo-réaliste » : même lorsque la narration extra- et hétérodiégétique est insituable dans la diégèse et « sémantiquement vide », la fiction d'une forgerie *énoncée* depuis le futur peut toujours être supposée et motive le novum linguistique[27]. En revanche, la monstration des images (bédéistiques ou filmiques) en science-fiction (et même en général) est loin d'engager avec évidence un même postulat énonciatif *fictionnel* – et, lorsqu'elle le fait avec une altération visuelle liée à un novum, c'est précisément la xénopsie qu'elle définit. Si l'on considère (ce qui est une prise de position théorique[28]), à la suite de Jost et de Gaudreault pour le cinéma, et de Groensteen pour la bande dessinée, qu'il y a bien toujours une instance énonciatrice responsable de la représentation visuelle, « située quelque part au-dessus de ces instances de premier niveau que sont les acteurs », et diversement appelée « grand imagier », « narrateur implicite » ou encore « méga-narrateur »[29], alors c'est l'identification potentielle de cette instance comme

[24] G. Genette, *Figures III*, *op. cit.*
[25] R. Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo*, *op. cit.*, p. 22.
[26] À l'exception de certains cas où le roman de science-fiction prévoit justement l'écart des savoirs xéno-encyclopédiques entre le premier futur extrapolé et le second, impliqué et dans ce cas souligné par la voix narratoriale. Saint-Gelais cite par exemple *Demain les chiens* de Clifford D. Simak (1952).
[27] *Ibid.*, p. 166-167.
[28] Proposition largement partagée dans le corpus des études narratologiques sur le cinéma, à laquelle s'opposent à l'inverse les propositions narratologiques issues de l'analyse du texte. Genette, en 1983, pose une définition étroite du récit qui en exclut la représentation audiovisuelle et théâtrale. Schaeffer, dans *Pourquoi la fiction ?*, affirme que la fiction cinématographique raconte bien une histoire mais n'est pas pour autant un *récit* au sens narratologique du terme, c'est-à-dire la « représentation d'une séquence actancielle prise en charge par un énonciateur (narrateur) » (*op. cit.*, p. 302). Pour lui, la représentation filmique n'est pas une « feintise d'actes narratifs » mais une « feintise d'actes perceptifs » induite par des mimèmes hypernormaux (p. 304). Il met en doute jusqu'à l'idée d'une instance *énonciatrice* (et pas seulement *narratrice*) au cinéma : « À quelques exceptions près, le spectateur de cinéma ne voit pas le film comme quelque chose que quelqu'un lui montrerait, mais comme un flux perceptif qui serait le sien propre » (p. 301, note 80). Schaeffer n'exclut que les états filmiques « marqués » avec une figure de narrateur visuel explicite qui ciblent justement la singularité de la xénopsie en science-fiction. Voir aussi Jean-Marie Schaeffer, « Narration visuelle et interprétation », art. cité, p. 34 *sqq.*
[29] Pour un résumé, voir A. Gaudreault, F. Jost François, *Le Récit cinématographique*, *op. cit.*, p. 39.

appartenant à la diégèse qui est le point décisif de la conceptualisation de l'image-fiction. Responsable de l'organisation des matières de l'expression filmique (et en particulier du flux visuel), le « méga-narrateur » de Gaudreault fait écho au « monstrateur » de bande dessinée (responsable de la « mise en dessin de l'histoire ») chez Groensteen [30]. Or, pour les deux supports, la norme médiatique culturelle non marquée pour cette monstration est celle d'une perspective non reliée à un personnage. Nous irons plus loin encore : une perspective *non reliée à la diégèse*, peu susceptible donc de fournir même *a minima* une motivation énonciative fictionnelle aux estrangement visuels. Les altérations formelles repérées par le spectateur filmique seront bien plutôt rapportées à l'intention narrative d'une instance floue, au statut intermédiaire, mais située intuitivement du côté de la réalité extradiégétique (elle est « au-dessus des *acteurs* » et non des *personnages*, selon Jost et Gaudreault) et non de la réalité diégétique. Baroni marque une différence de statut des instances énonciatrices en littérature et dans les médias audiovisuels :

> La notion de « méga-narrateur » imaginée par André Gaudreault [...] se situe sur une frontière floue entre *instance auctoriale* et *instance narratoriale*. François Jost n'hésite d'ailleurs pas [...] à lui préférer l'étiquette d'« auteur construit » [...]. Dans l'analyse filmique, la catégorie du *narrateur* ne paraît véritablement pertinente que dans le cas où une voix *over* commente le spectacle audiovisuel, ou quand un narrateur intradiégétique est mis en scène et qu'une partie de la représentation audiovisuelle est explicitement associée à son récit enchâssé [...][31].

Si Baroni lie ainsi les réflexions sur l'énonciation filmique à l'analyse du flash-back, pour notre enquête en science-fiction c'est bien l'ocularisation interne de la xénopsie qui fait exception à ce régime énonciatif dominant. Elle circonscrit le domaine (restreint) des estrangements visuels interprétables comme production visuelle *ancrée* dans la diégèse, *émise* depuis le futur postulé – depuis un « ça voit » futuriste. La perception d'une *visualisation* diégétisée l'emporte alors sur celle d'une *monstration* pseudo-auctoriale. La xénopsie déplacerait (au profit de l'effet-SF) la norme attendue de l'image filmique, selon laquelle *on voit* (ou *ça montre*) sans que *quelqu'un voie* : « Voici donc ce que serait l'énonciation cinématographique ou audiovisuelle : ce moment où le spectateur *s'échappant de l'effet-fiction* aurait la conviction d'être en présence du langage cinématographique comme tel[32]. » Le texte de science-fiction, en revanche, capture toujours ses propres estrangements dans le fantasme de cet effet-(science-)fiction. Cette distinction, à nos yeux cruciale, entre estrangement verbal et estrangement visuel expliquerait pourquoi l'effet-novum dans la science-fiction filmique n'a pas constitué la

[30] T. Groensteen, *Bande dessinée et narration*, *op. cit.*, p. 93.
[31] R. Baroni, « Pour une narratologie transmédiale », art. cité, p. 166.
[32] A. Gaudreault, F. Jost François, *Le Récit cinématographique*, *op. cit.*, p. 61. Nous soulignons.

xénopsie en paradigme formel dominant alors que le mot-fiction a forgé un modèle extrêmement productif et normatif pour le texte. Cet écart relève aussi, bien sûr, des cristallisations culturelles dont les possibles médiatiques ont fait l'objet au cours de l'histoire du genre. La culture visuelle de science-fiction s'est construite, à partir de sa montée en puissance dans les années 1920, autour d'une dynamique tout autre que celle de l'étrangéification formelle du monde imaginaire : la monstration la plus transparente, la plus immédiate et la plus convaincante possible des novums (fusées, robots, monstres, planètes extraterrestres, gadgets technologiques) pour produire un émerveillement visuel qui fasse oublier l'image au profit de ce qu'elle représente. Cette dominante ne signifie pas l'absence de codification des représentations, nous le verrons, mais elle situe résolument l'étrangeté science-fictionnelle du côté du monde (novum) et non de la forme (estrangement).

La translation conceptuelle du mot-fiction vers le domaine graphique et cinématographique circonscrit, avec l'image-fiction, un domaine trop restreint de l'étrangeté science-fictionnelle. Avant de repenser le novum visuel en s'écartant du modèle de la xénopsie, on veut l'utiliser pour clarifier la différence sémiotique entre l'image dessinée ou animée, et l'image photographique ou filmique. Presque absente en bande dessinée, la xénopsie invite à creuser la manière dont l'icône et l'indice articulent spécifiquement l'effet-novum et l'estrangement.

1.2. Icône, indice et estrangement visuel

L'efficacité de la xénopsie filmique réside dans une défamiliarisation iconique globale qui implique un écart entre la face signifiante de l'image et son référent fictionnel. L'effet-novum n'est garanti à travers la vision subjective de Jill que parce que le spectateur interprète ce qu'il voit, grâce aux indices contextuels, comme une altération de la vision *sans altération simultanée du monde fictionnel vu*. Les novums du monde bilalien (humains synthétiques, par exemple) sont construits comme tels en amont et en aval des séquences xénopsiques : leur étrangeté diégétique est indépendante de la distorsion optique qui les prend pour objet. La défamiliarisation motivée de la xénopsie (« représenter bizarrement quelque chose de bizarre[33] ») décorrèle donc deux étrangetés associées (celle du *vu* et celle du *voir*). Elle doit postuler, pour fonctionner, une stabilité diégétique (en l'occurrence,

[33] Voir *supra*, chapitre 4, 3.1. « Étrangetés de monde, étrangetés de forme : bilan ».

visuelle) des référents montrés, entre les séquences en ocularisation interne et celles en ocularisation zéro. Autrement dit, l'estrangement s'exerce sur la ressemblance du signe, envisagée à partir d'un point de vue anthropocentré. Il malmène le jeu analogique entre l'image et le monde (pour inventer une vision alien déformante) tout en maintenant l'horizon interprétatif de l'image comme trace du monde (il s'agit malgré tout d'*une* vision). La xénopsie exploite donc un estrangement *indiciel* relatif au paradigme de l'empreinte attaché à la photographie depuis ses débuts. Dans nos sociétés, ce paradigme gouverne globalement la réception des images, comme le rappelle Joly[34]. C'est la nature technique du dispositif de production qui fait de l'icône photographique un indice au sens de Peirce : lors de la captation analogique, la présence du référent entraîne l'émission de photons lumineux qui impressionnent la pellicule par un processus chimique. L'image est donc une trace sensible de l'objet (de même pour les sons enregistrés lors de la prise au cinéma). Ainsi s'est forgée l'idée que la photographie et le cinéma seraient un « reflet du monde » et jouiraient d'une vérité intrinsèque. Le « réalisme ontologique » de Bazin en a configuré le paradigme théorique, en associant à cette captation mécanique l'idée d'une objectivité médiatique qui mettrait le spectateur en présence du réel lui-même, par la « transparence de l'écran », sans représentation par la médiation d'un signe construit[35]. Pour Barthes, la photographie témoigne d'un advenu, d'un « ça-a-été » auquel elle est causalement liée et qui fait se confondre message et référent[36]. Or, cette valeur d'indice, dont la photographie a été culturellement et historiquement dépositaire, s'est imposée aussi comme horizon de la réception des icônes visuelles non indicielles, comme les images dessinées, animées et numériques.

D'abord associées à une infraction au réalisme de « l'image-trace »[37], ces dernières ont en effet reconduit et exacerbé la codification culturelle indicielle de la perception des images de cinéma[38], en particulier dans la science-fiction hollywoodienne à effets spéciaux infographiques (Spielberg, *Jurassic Park*, 1993) qui exploite à pleine puissance la « composante "attractionnelle" du médium » pour susciter la sidération visuelle :

[34] M. Joly, *L'Image et les signes*, *op. cit.*, chap. 2 : « L'image suspectée », p. 49-93.
[35] Pour une mise au point sur les approches sémiotiques et mimétiques de l'image de cinéma, voir Laurent Jullier, « Théories du cinéma et sens commun : la question mimétique », *Cinémas*, vol. 172, n° 2-3, 2007, p. 97-115. Consultable sur *Érudit* [en ligne], URL : https://www.erudit.org/fr/revues/cine/2007-v17-n2-3-cine1887/016752ar/ (24/05/2018).
[36] Roland Barthes, *La Chambre claire. Note sur la photographie*, Gallimard/Seuil, coll. « Cahiers du cinéma », 1980.
[37] L. Jullier, « Théories du cinéma et sens commun : la question mimétique », art. cité, p. 109. Jullier cite ces propos de Samuel Blumenfeld dans *Le Monde* du 13 octobre 1993 : « Le numérique n'est pas intrinsèquement lié à l'enregistrement du réel. Il ne produit pas un document mais une fiction. »
[38] Voir Jacques Aumont, Michel Marie, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Armand Colin, coll. « Dictionnaire », 2016 [2001], p. 145 : « comme toutes les notions liées à la forte ressemblance analogique de l'image cinématographique à son référent, celle-ci [l'indice ou l'empreinte] n'a pas été remise en cause par l'adoption de la technique numérique : l'image telle que la produit la caméra numérique reste indicielle, en ce sens ».

« maximisation de la production de stimuli chez le spectateur, autonomisation et valorisation de l'effet visuel "pur" par rapport à la dimension narrative[39] ». Boillat le formule à propos de la montée en puissance du cinéma projeté en 3D, au tournant des années 2010 (Cameron, *Avatar*, 2009), mais son propos s'applique tout aussi bien au moment multimédia (chapitre 3) qui cristallise une même réalité culturelle autour de la popularisation des « nouvelles images » (cinéma, jeu vidéo, animation, simulation). Lessard montre comment le paradigme de l'immersion est renouvelé alors par l'utopie de la réalité virtuelle, comprise, dans la première moitié des années 1990, comme « une forme très sophistiquée de jeu vidéo permettant de faire l'expérience immersive de mondes synthétiques[40] ». Le concept ancien d'immersion connaît alors une reformulation sémantique qui l'associe à l'exploration, à la manipulation et à l'interaction avec des environnements 3D simulés informatiquement[41]. Les univers de science-fiction y sont étroitement associés, comme le montre en France l'apparition d'une presse grand public consacrée aux effets spéciaux, aux images de synthèse et aux genres de l'imaginaire (par exemple le magazine *S.F.X.* créé en 1991[42]). Si, comme l'écrit Jullier, « l'image est *plus ou moins* indicielle, *plus ou moins* construite, *plus ou moins* dépendante de l'usage qui en est fait[43] », alors le mega-text de la science-fiction cinématographique bascule résolument à ce moment-là vers un *sense of wonder* pseudo-indiciel, celui de l'image numérique hyperréaliste, perçue comme *l'effet spécial* par excellence. Il écarte le principe d'un estrangement visant les signifiants filmiques (« représenter bizarrement ») au profit d'une conception du média « comme spectacle et donc comme monstration[44] », où sont déployés des novums de plus en plus spectaculaires à travers des signifiants de plus en plus familiarisants (« représenter normalement[45] ») – et c'est à la croisée de ces deux injonctions que se mesure culturellement l'effet de *performance* médiatique et générique. C'est la voie qu'a voulu suivre Bilal en 2004 avec *Immortel*, qui se positionne comme un film à l'américaine par ses thèmes, ses référents visuels, sa technique hybride entre 3D et prise de vue réelle, et son marketing tourné vers la diffusion internationale : il s'agissait de parier sur le mirage indiciel des images de synthèse pour viser l'hyperréalisme du New York

[39] A. Boillat, « Prolégomènes à une réflexion sur les formes et les enjeux d'un dialogue intermédial. Essai sur quelques rencontres entre la bande dessinée et le cinéma », art. cité, p. 28.
[40] J. Lessard, *Histoire formelle du jeu d'aventure sur ordinateur*, *op. cit.*, p. 231. Voir plus globalement p. 224-231.
[41] D. Ichbiah, A. de La Pommeraye, S. Larcher, *Planète multimédia*, *op. cit.*, p. 113.
[42] On trouve ainsi dans les pages du magazine, en 1996, des articles sur les effets spéciaux de *Jumanji* et d'*Independence Day*, un dossier sur l'« événement » *Toy Story* de Disney, un éditorial sur l'explosion de l'infographie ou encore un reportage sur Imagina 96, festival européen d'infographie et d'effets spéciaux.
[43] L. Jullier, « Théories du cinéma et sens commun : la question mimétique », art. cité, p. 112.
[44] É. Dufour, *Le Cinéma de science-fiction*, *op. cit.*, p. 141.
[45] Voir *supra*, chapitre 4, 3.1. « Étrangetés de monde, étrangetés de forme : bilan ».

futuriste et monumental – et c'est l'échec de cette maîtrise technique qui a enrayé, entre autres, l'efficacité de l'effet-monde. Comme raté médiatique, *Immortel* serait exemplaire de l'affinité culturelle qui s'est tissée entre la science-fiction cinématographique et les effets spéciaux numériques, et de ce que cette affinité a sédimenté comme imaginaire de l'effet-SF filmique : un hypermimétisme perceptif et référentiel qui, selon Telotte, « donn[e] forme et vie à l'imagination » du monde par la « preuve » de son image-trace[46]. Telotte considère même l'effet spécial comme la signature cinématographique du genre, tout en soulignant la tension spécifique qu'il engage : l'articulation à des novums manifestement imaginaires exhiberait l'artificialité des effets numériques nécessaires pour les montrer, viendrait dénuder la médiation filmique elle-même (« the nature of illusion and deception of film itself »), dans le moment même où s'affirme l'illusion exacerbée de la transparence référentielle[47].

L'image dessinée implique *a priori* un rapport différent à ses référents puisqu'elle échappe dans sa production au fonctionnement de l'indice. Marion souligne que les images de bande dessinée portent davantage la trace d'une signature (une « graphiation ») : « la monstration n'a pas en BD la même transparence figurative, la même transitivité qu'au cinéma »[48]. On a dit l'argument que Laloux en a tiré pour promouvoir l'animation contre le cinéma en prise de vue réelle, le dessin stylisé et apte à l'imaginaire contre une réduplication indicielle très pauvre du réel[49]. La codification expressive du dessin implique que les écarts formels (graphiques, plastiques) ne sauraient être interprétés par rapport à l'impression d'objectivité de l'empreinte. Comme l'écrit Groensteen, il n'existe pas de « degré zéro » de la représentation iconique :

> […] l'image dessinée, en tant qu'elle est manufacturée, renvoie à la signature de celui qui l'a exécutée. Le dessin est par essence une codification et une stylisation du réel, il est le résultat d'une lecture du monde. […] La monstration graphique n'est jamais neutre, tout dessin étant nécessairement signé et frappé d'un fort coefficient de singularité[50].

La xénopsie est pensable en bande dessinée ou dans l'animation, même si elle ne figure pas dans notre corpus. Elle exigerait une rupture repérable du pacte plastique instauré par

---

[46] Jean-Pierre Telotte, *Science Fiction Film*, Cambridge University Press, coll. « Genres in American Cinema », 2001, p. 3.
[47] *Ibid.*, p. 25 *sqq*. On retrouve aussi chez Freedman l'idée que l'effet spécial de science-fiction mettrait au premier plan la radicalité médiatique du cinéma en « dédissimulant » ses artifices, en désignant ouvertement sa technologie, avec une portée autoréflexive vis-à-vis du média. Carl Freedman, « *2001, l'Odyssée de l'espace* de Kubrik et la possibilité d'un cinéma de science-fiction », *ReS Futurae* [en ligne], n° 5, traduit de l'anglais (États-Unis) par Alice Ray et Irène Langlet, 2015 [1998], mis en ligne le 1er mai 2015, URL : https://journals.openedition.org/resf/561#quotation (24/05/2018).
[48] Philippe Marion, « Scénario de bande dessinée. La différence par le média », *Études littéraires*, vol. 26, n° 2, automne 1993, p. 77-89.
[49] *Supra*, chapitre 1, 1.4. « Science-fiction, animation, imaginaire : l'adaptation comme résistance nationale ».
[50] T. Groensteen, *Bande dessinée et narration*, *op. cit.*, p. 92.

l'œuvre et un faisceau de consignes narratives internes (mise en scène, découpage, articulation spatio-topique) permettant de postuler un foyer perceptif relié à un personnage alien. Or, cette dernière condition est rarement remplie car la bande dessinée exprime plus souvent la subjectivité de ses récits par une narration *verbale* déléguée (énonciation à la première personne) et par une altération plastique des images *sans ocularisation interne* : les personnages dont la subjectivité médiatise les images sont présentés dans les cases, aux côtés des autres personnages, et la focalisation visuelle reste en position zéro (« *nobody's shot*[51] »). Il s'agit là d'un dispositif médiatique classique pour indiquer le passage à des séquences narratives au statut diégétique différent : rêve, fantasme, remémoration ou récit enchâssé, adressé par un personnage à d'autres personnages. Dans *Partie de chasse*, le basculement chromatique (sépia, rehauts de jaune et d'or, traînées blanchâtres) signale ainsi l'analepse médiatisée par le souvenir de Tchevtchenko, qui est montré dans l'image[52]. Dans *La Femme piège*, la gamme chromatique bleu-vert singularise les visions que Nikopol a d'Horus, en stricte ocularisation interne, mais toujours sans effet-SF puisqu'il ne s'agit pas d'une vision alien[53]. Ces deux exemples tirés de Bilal montrent deux points : que l'icône dessinée peut effectivement *jouer à la trace* en défamiliarisant de manière interne ses propres normes visuelles (l'hétérogénéité du style graphique peut servir à construire une vision diégétique étrange) ; et que le procédé n'est pas nécessairement – et même *très rarement* – mobilisé par la science-fiction en ce sens. La rupture de style ne relève pas de « l'arsenal rhétorique » conventionnel de la science-fiction graphique pour construire ses novums visuels[54]. Au contraire, celle-ci affiche plus fréquemment une homogénéité formelle maintenue tout au long des œuvres. Groensteen y diagnostique une manière d'atténuer voire d'effacer la perception de l'arbitraire du dessin, au profit d'un effet de transparence sémiotique qui récupère partiellement l'effet-trace de l'indice :

> tout style graphique tend à faire oublier qu'il est un code arbitraire dès lors qu'il est répété d'image en image. Sa permanence est garante d'un relatif effacement ; elle garantit la transitivité du dessin et produit ou renforce un effet de réel, qui accrédite l'histoire racontée. Au contraire, toute rupture dans le code rappelle au lecteur qu'il a affaire à du dessin et, partant, combat ou atténue la production de l'illusion fictionnelle[55].

Chez Druillet, Mœbius et Bilal, l'effet-SF bédéistique s'est en effet fondé sur la promotion de styles graphiques singuliers (faisant culturellement écart) *dans leur globalité*,

[51] Voir A. Gaudreault, F. Jost, *Le Récit cinématographique*, *op. cit.*, p. 217.
[52] Enki Bilal, *Partie de chasse*, *in Fins de siècle*, Casterman, 2006 [Dargaud, coll. « Histoires fantastiques », 1983], p. 103-108, planches 3-8 pour la première séquence de ce type.
[53] E. Bilal, *La Femme piège*, *op. cit.*, dès la première case de l'album, p. 71, planche 1, case 1.
[54] T. Groensteen, *Bande dessinée et narration*, *op. cit.*, p. 102.
[55] *Ibid.*, p. 125.

interprétés en même temps comme signature d'auteur et comme signature de monde. C'est donc plutôt à l'aune des normes du média que prend sens l'effet-SF de l'écart graphique dans notre corpus, que comme rupture interne du pacte formel instauré par l'œuvre elle-même. L'esthétique de la ligne claire (absence d'ombres, simplification des formes, trait de contour linéaire), dont le style hergéen a constitué le parangon, fournit un exemple de ces consensus graphiques culturels par rapport auxquels s'évalue le style *marqué* des œuvres qui s'en détachent. L'adoption de la couleur directe par Mœbius et Bilal, au milieu des années 1970, fait quant à elle écart par rapport aux techniques de colorisation contemporaines, pour être versée au compte d'un effet-SF qui exploite l'intensité chromatique et la matérialité picturale. Cette détermination contextuelle des effets de style importe bien sûr aussi au cinéma (on l'a vu avec l'évolution des codes liés au vaisseau spatial) mais l'estrangement filmique réalise ses écarts science-fictionnellement productifs par rapport à ces *deux* horizons mimétiques que sont l'indice et l'icône, tandis que l'estrangement graphique convoque plus spécifiquement la seconde.

Malgré ces distinctions, c'est bien entre l'estrangement verbal et l'estrangement visuel, toutes images confondues, que le partage sémiotique est le plus décisif. Si l'on admet que le novum visuel relève globalement de l'analogie iconique substitutive, pensée comme transparence référentielle au monde, alors l'expérience méthodologique de l'image-fiction révèle ses insuffisances. Tandis que le mot-fiction fait jouer la relation sémiotique arbitraire pour loger l'énigme lexicale dans l'irréductible distance entre le mot et la chose, l'icône postule un acte de *remplacement* qui atténue la perception d'une référence, comme l'ont marqué les théories de la communication[56]. Joly avance pour cela que le traitement des stimuli visuels dans la perception d'un objet et dans la perception du signe visuel qui le représente est le même du point de vue cérébral[57]. L'analogie des perceptions conduirait cognitivement à poser la conformité entre le référent et le signe, ce qui constitue pour Schaeffer l'« immersion mimétique » propre aux supports visuels au sens large[58]. Toutefois, même si l'image-fiction définie à partir du mot-fiction manque son but conceptuel, son exploration théorique a permis d'identifier les différents niveaux où peut opérer l'effet-SF visuel, et qu'il faut désormais articuler autrement. La xénopsie filmique articule en effet : des étrangetés diégétiques ; l'altération des composantes plastiques du signe (formes, textures, couleurs, lumières, netteté…) ; et l'altération des paramètres de la

[56] J.-P. Meunier, D. Peraya, *Introduction aux théories de la communication*, *op. cit.*, p. 186.
[57] M. Joly, *L'Image et les signes*, *op. cit.*, p. 155.
[58] Et distincte de l'immersion proprement *fictionnelle* qu'il veut définir. J.-M. Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, *op. cit.*, p. 247.

syntaxe narrative (foyer perceptif, cadre ou cadrage, taille, enchaînement et organisation des cases dans la planche, durée et montage des plans au cinéma).

2. L'effet-SF visuel : imagerie, répertoires plastiques, regards sur le monde

Répertoire d'objets étranges, écarts plastiques et perspectives défamiliarisantes : ce sont principalement ces trois directions que l'estrangement visuel semble pouvoir mettre au service de l'effet science-fictionnel.

2.1. Voir – savoir : une poétique de l'imagerie

Puisqu'elle implique une opacification de l'expression iconique, l'image-fiction prend le contrepied de ce qui est intuitivement compris comme faisant novum dans la science-fiction visuelle : des référents représentés dans et par l'image, et non l'image elle-même, des étrangetés visuelles portées au compte du monde et non du texte. Ainsi, dans *Immortel*, la mégalopole futuriste dégradée, la pyramide volante, les routes et les véhicules aériens, les corps synthétiques, ou encore les larmes bleues de Jill. Ces objets tissent un réseau d'étrangetés articulées, susceptibles d'une appréhension visuelle (par distinction avec les novums conceptuels[59]), dont les caractéristiques diégétiques suscitent la distanciation cognitive sans effet d'estrangement attaché à l'image elle-même. Cet écart xéno-encyclopédique *montré* est mesuré diversement (et parfois conjointement) par rapport à l'imagerie du genre (pour les taxis volants cyberpunk et les physionomies aliens), à l'imaginaire d'auteur (pour l'esthétique urbaine « déglinguée ») et à l'encyclopédie de référence (pour les diverses Tour Eiffel modifiées que Bilal introduit dans ses œuvres[60]). Ces différents savoirs sont mobilisés par le récepteur pour repérer la *conformité* et la *difformité* des objets de science-fiction par rapport à des représentations visuelles préalables. En effet, l'image iconique est une « unité visuelle permettant de reconnaître un objet » du monde par similitude de configuration avec des types mentaux constitués par des

[59] Nous verrons le cas des novums irreprésentables ou difficiles à représenter plus loin : 2.4. « Le novum irreprésentable ».
[60] Dans *La Foire aux immortels*, la Tour Eiffel apparaît subrepticement, colonisée par des « sangsues zuben'ubiennes » (*op. cit.*, p. 12). Dans *Le Sommeil du monstre*, elle est détruite à partir de son deuxième étage par l'attentat terroriste de Warhole puis reparaît ainsi étêtée, interdite de survol, dans *Rendez-vous à Paris*. Dans *Immortel*, une version new-yorkaise modifiée apparaît brièvement en arrière-plan d'une rencontre entre Jill et Nikopol, avant que la Tour Eiffel proprement parisienne ne fournisse le cadre des retrouvailles finales entre Jill et Nikopol.

expériences visuelles antérieures. En général, comme l'écrit Joly, l'analogie du signe convertit la perception en compréhension cognitive immédiate : « Ce que nous comprenons semble directement provoqué par le sujet représenté : personnages, paysages, objets »[61]. Comment cette élucidation s'exerce-t-elle sur des novums, donc sur des objets qui, par définition, introduisent une altérité fondamentale par rapport à nos automatismes de déchiffrement du réel ? Dégagé du modèle du mot-fiction, le propre de l'effet-SF visuel réside d'abord dans l'étrangeté des *objets* qu'il offre à voir[62] et qui organisent l'imagerie culturelle du genre. On prend ici le mot *imagerie* dans son sens restreint de répertoire d'*images*, donc de types visuels iconiques structurés par le mega-text, qui encadrent la réception science-fictionnelle. Ce constat confirme que la notion d'estrangement formel, au niveau des caractéristiques *iconiques* internes à l'image ou au plan (il en sera autrement des paramètres *plastiques* et de la perspective), n'a plus guère de pertinence. Fondé sur l'objet étrange et sur la transitivité du signe, l'effet-novum visuel efface la *chair de l'image* derrière la *chair du monde*, pour adapter les concepts sémiotiques de Beyaert à propos de la texture picturale :

> L'une [des deux acceptions] qui définit l'apparence d'un objet représenté – fruits, fleurs ou ailes de mouche –, [...] se laisserait décrire comme « la chair du monde », l'autre qui renvoie à une propriété de surface du tableau, [comme] la « chair de la peinture ». D'un côté, la texture est une *fiction du monde* offerte à la perception ; de l'autre, c'est une propriété de la surface[63].

Si l'expérience perceptive estompe ces différences, et si les artistes n'ont cessé d'entremêler les deux (Bilal le fait en bande dessinée), la difficulté du *distinguo* théorique atteste que le novum visuel se prête mal au jeu de la distinction entre signifié et signifiant – il était donc d'autant plus nécessaire de clarifier d'abord ce jeu-là, du novum et de l'estrangement, dans le chapitre 4. Matériellement, l'image de science-fiction rabat le plus souvent les traits sémiotiques de la représentation (couleur, dessin, texture, lumières, contrastes…) sur les traits diégétiques homologues de l'étrangeté (couleur, forme, taille, matière, éclairage diégétique…). Elle oblige à penser l'effet-SF visuel autrement que par cette distinction : par une poétique de l'imagerie où la puissance étrangéifiante des objets

[61] M. Joly, *L'Image et les signes*, *op. cit.*, respectivement : p. 112 *sqq.* ; p. 147.
[62] Nous prenons le mot dans un sens concret, matériel : l'objet est « ce qui est placé devant » et « affecte les sens, en particulier la vue ». Nous parlons alors d'*objet-novum*. Voir l'étymologie proposée par le *CNRTL* [en ligne], URL : http://www.cnrtl.fr/etymologie/objet (12/09/2018). Nous nous distinguons de Bréan qui désigne comme « objets de science-fiction » non seulement les novums concrets mais aussi les novums abstraits ou collectifs comme l'organisation politique, l'Histoire ou les croyances de la société futuriste. S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 287 *sqq.*
[63] Anne Beyaert, « Texture, couleur, lumière et autres arrangements de la perception », *Protée*, vol. 31, n° 3, hiver 2003, p. 81-90, p. 82.

dépend de leur rapport au monde de référence, de leur degré de codification générique et de leur mise en valeur narrative[64].

La capacité distanciatrice des objets-novums est fonction du jeu science-fictionnel programmé entre élucidation visuelle et élucidation cognitive, mise en présence (accès perceptif) et production de sens (élaboration xéno-encyclopédique) – autrement dit encore : *voir* et *savoir*[65]. *Voir* peut signifier *savoir pour le monde* quand le mega-text joue à plein : la monstration du novum induit une inférence peu coûteuse car l'altérité diégétique de l'objet, visuellement réalisée, puise à l'imagerie collective. Les taxis volants d'*Immortel*, on l'a dit, constituent par excellence ce type d'objets dont les traits iconiques ont été sédimentés par l'histoire du genre : véhicule volant mais sans dispositifs spécifiques visibles de propulsion aérienne, plus ou moins aérodynamique mais à la carrosserie toujours reconnaissable (et qui récupère certaines caractéristiques réelles, comme la grille de radiateur avant dans *Le Cinquième Élément*), et surtout résolument *jaune*, c'est-à-dire, pour l'encyclopédie réelle, *américain* (en cohérence avec l'imaginaire dystopique de la *mégalopole*). Cette représentation visuelle générique ménage, on le voit, presque davantage de familiarités que d'écarts par rapport aux formes des taxis réels. Le répertoire architextuel encadre la poétique visuelle de l'objet par la manière dont il a exploité et sérialisé des écarts sensibles dans un certain nombre de domaines encyclopédiques : novums technologiques (écrans, machines informatiques, outils de télécommunication, armes, moyens de transport, technologies du vivant, robots, mondes virtuels, etc.), novums architecturaux (que nous envisagerons avec Bilal), paysages étranges (ceux des mondes non terriens et ceux du « paysage spatial » dont de Smet retrace l'histoire des représentations[66]), faune et flore imaginaires (avec toute la gamme des physionomies aliens dérivées du corps humain, dont le draag géant, chauve, bleu, aux yeux rouges, offre un avatar emblématique), ou encore mode du futur (vêtements, coiffures, maquillages, décoration)… Sobchack circonscrit pour sa part trois domaines de l'imagerie visuelle du genre : les caractéristiques physiques des personnages (notamment les vêtements), celles des environnements où ils évoluent et celles des technologies qu'ils manipulent[67]. Pour chacun de ces points d'application encyclopédiques possibles du novum, la science-fiction codifie les contenus iconiques de

[64] Que nous considérons pour l'instant indépendamment des procédés verbaux.
[65] Précisons que les deux opérations ne peuvent jamais être entièrement distinguées, puisqu'il entre toujours une part de cognition dans le processus de perception : la façon dont nous percevons est déterminée par des facteurs cognitifs et par la mémoire des expériences passées. Voir S. Nicolas, V. Gyselinck, D. Vergilino-Perez, K. Doré-Mazars *et al.*, *Introduction à la psychologie cognitive*, *op. cit.*, p. 23.
[66] Elsa de Smet, « Le paysage spatial : de l'École de Barbizon aux Pulp magazines », *ReS Futurae* [en ligne], n° 5, 2015, mis en ligne le 1er mai 2015, URL : http://journals.openedition.org/resf/639 (29/06/2018).
[67] V. Sobchack, *Screening Space*, *op. cit.*, p. 65.

ses étrangetés par rapport à un moment de l'histoire du genre et à un moment de l'histoire humaine. Les œuvres de Bilal montrent cette malléabilité de la réalisation visuelle du novum à partir d'un même levier, la ville science-fictionnelle. Dans *La Foire*, l'écart iconique réside dans l'altération du Paris haussmannien reconnaissable.

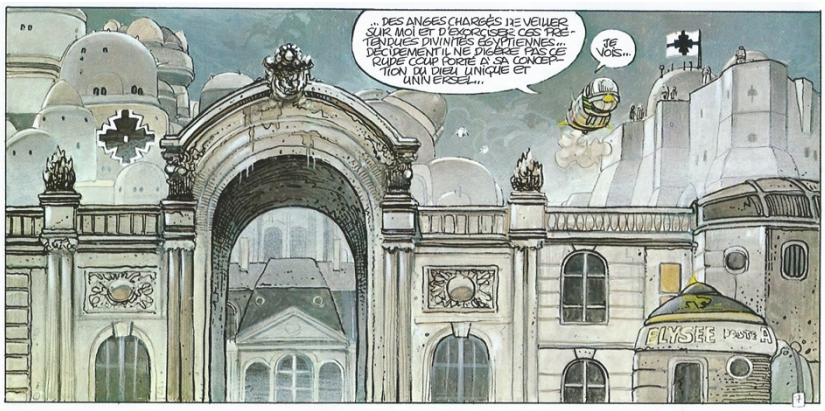


Figure 18 : Élysée fascisé. Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 7, case 2

À la charge de l'image seule[68], le novum urbain invite ici à un déchiffrement xéno-encyclopédique aisé. La façade au premier plan, la perspective ouverte sur l'édifice à l'arrière-plan et la composition globale proposent au lecteur français une scène bien connue. L'effet-SF provient de ce qui fait visuellement dévier cette reconnaissance. Les greffes de couches de bâti convexes, bombées, casquées, aux façades presques aveugles, les silhouettes armées comme sur un mirador et les symboles fascistes nourrissent l'extrapolation militaro-totalitaire (ville fascisée, ville bunkerisée) en mettant le contenu de la représentation au diapason de l'effet-novum global (dystopie politique), du contexte de production (affrontements de la guerre froide) et du macro-texte français partagé par le lectorat visé (géographie parisienne). Les brumes blanchâtres, la couleur beige sale et les coulures suintantes alimentent l'hypothèse de pollution généralisée que le prologue suggérait (« univers de dégénerescence, de misère et de crasse[69] »). Inscrit dans l'image, le toponyme *Élysée* ajoute une signalétique verbale redondante avec l'image pour décupler l'effet de fausse reconnaissance encyclopédique et l'efficacité science-fictionnelle de l'écart iconique. Dans *La Femme piège*, les traits visuels du novum urbain sont déplacés vers une autre construction de monde. Londres, en 2025, est le lieu d'une guérilla entre minorités ethniques africaines : les images de l'architecture science-fictionnelle en disposent les traces étrangéifiantes par des missiles rouillés fichés dans les murs[70]. Le reste

[68] Comme le souligne Langlet dans « La bande dessinée de science-fiction », communication déjà citée.
[69] E. Bilal, *La Foire aux immortels*, *op. cit.*, p. 5, planche 1.
[70] E. Bilal, *La Femme piège*, *op. cit.*, p. 72, planche 2, case 1 ; p. 74, planche 4, case 4 ; p. 75, planche 5, case 1 ; p. 76, planche 6, case 3.

de la ville ne connaît pas d'altérations aussi sensibles que celles du Paris choublanquiste mais fait jouer la même logique de reconnaissance-variation par rapport au macro-texte, anglais cette fois, avec des cabines téléphoniques rouges[71], le magasin « Harrods » dont le nom apparaît dans le dessin, les casques des policiers anglais[72] ou encore les taxis noirs londoniens[73]. À la construction iconique de la ville en guerre s'ajoute une esthétique de la souillure comme rouillure, avec une prolifération de canalisations, de tuyaux et de câbles qui induisent l'effet-SF par la surabondance et l'obsolescence des équipements urbains. Dans *Froid Équateur*, la ville-novum sollicite à nouveau d'autres écarts visuels conformes avec le déplacement de l'anticipation. Enclave urbaine et météorologique au sein d'un désert « ultra-chaud », Équateur-City affiche une topographie compacte, en bloc, verticalisée par l'entassement de groupes de bâtiments encastrés les uns dans les autres.

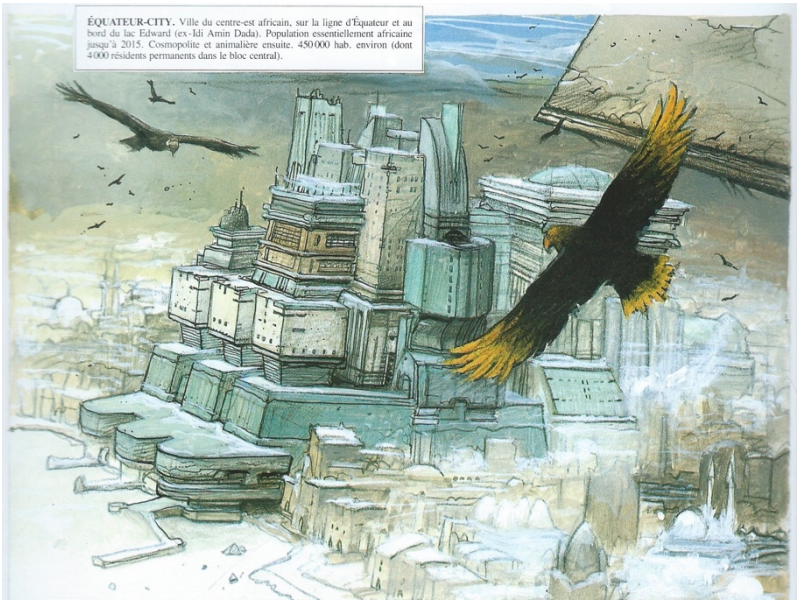


Figure 19 : Équateur-City, ville-consortium. Bilal, *Froid Équateur*, planche 14, case 2

Le novum réside ici dans l'interprétation graphique de la ville comme édifice unique, géométrique, entre forteresse blindée et pyramide futuriste (par écho avec la pyramide antique qui la survole). L'image actualise ainsi concrètement la dystopie médicale qui répartit les arrivants entre les niveaux selon leur état physique[74] : la signalétique verbale reparaît dans l'image pour des indications directionnelles cette fois-ci verticales (ascenseurs[75]) et non plus horizontales comme dans *La Foire* (signalisation routière). L'hypothèse de monde relative au consortium maffieux K.K.D.Z.O. (groupement d'intérêts

[71] *Ibid.*, p. 74, planche 4.
[72] *Ibid.*, p. 76, planche 6, case 4.
[73] *Ibid.*, p. 82, planche 12, case 1.
[74] E. Bilal, *Froid équateur*, *op. cit.*, p. 154, planche 24.
[75] *Ibid.*, p. 157, planche 27, case 3 ; p. 159, planche 29, case 6.

et de moyens pour une conquête agressive du pouvoir) est nourrie par ce que le novum urbain en matérialise visuellement (groupement compact de bâtiments pour une architecture massive et dissuasive). Bilal hybride cette représentation avec l'architecture africaine traditionnelle (façades de pierre criblées de bâtons, fresques géométriques de couleurs vives, façades incurvées, portes arquées), en raccord avec l'exotisme des vêtements et de la faune (zébrures ou mouchetage, girafes, dromadaires et chacals), en discordance avec les éléments polaires (rues enneigées, gros manteaux et chapkas, ours polaires et manchots), pour un oxymore urbain pleinement étrangéifiant, ressaisi par le titre de l'album (*Froid Équateur*)[76].

Figure 20 : Équateur-City, ville-oxymore. Bilal, *Froid Équateur*, planche 35, case 7

En revanche, *Immortel* substitue à cette série de novums urbains graphiques (bulbes, excroissances et ville-bunker ; canalisations, tuyauterie et ville câblée ; bastion, exotisme africain et ville-enclave) un imaginaire très différent, celui de la mégalopole dystopique, pour le coup détaché des spécificités nationales des macro-textes et pleinement structuré par les traits visuels du mega-text filmique. *Metropolis* (Lang) en forge la plupart dès 1927 : hiérarchisation sociale et architecturale verticale, véhicules volants, routes aériennes, buildings futuristes ; *Blade Runner* (Scott) les reformule et les complète en 1982 : invasion publicitaire du bâti, population cosmopolite ; *Le Cinquième Élément* (Besson) et *Immortel* (la comparaison a souvent été menée, aux dépens de Bilal d'ailleurs) s'y inscrivent plus récemment (1997 et 2004). Dans ce cas, l'effet-SF dépend plutôt de la capacité de l'œuvre à varier et à réinterpréter les écarts visuels sédimentés par l'imagerie prototypique. Dans *Immortel*, Bilal la reprend et la décale pour construire une ville décadente rétrofuturiste, encombrée et délabrée, accordée à son propre imaginaire. Ce renouvellement de surface

[76] Pour la ville africaine polaire, voir aussi *ibid.*, p. 168, planche 38, cases 1 et 2 ; p. 169, planche 39, case 3.

affecte moins la fonction ou le sens xéno-encyclopédique du novum mega-textuel (*savoir*) que son iconographie décorative (*voir*).

Figure 21 : Ville rétrofuturiste (1). Bilal, *Immortel*, 0:07:57

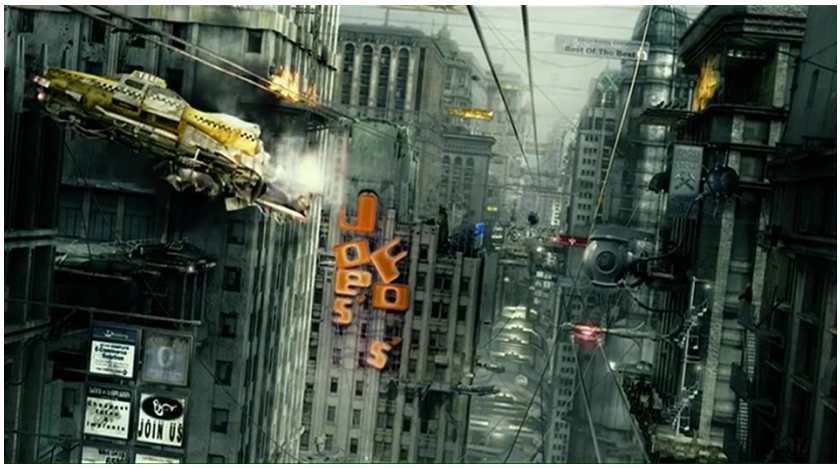


Figure 22 : Ville rétrofuturiste (2). Bilal, *Immortel*, 1:22:39

L'architecture met en valeur un bâti composite, entre toitures vert-de-gris à l'ancienne et bric-à-brac de matériaux métalliques récents. Les voies aériennes invisibles (dans *Blade Runner* par exemple) sont remplacées par un réseau de rails, de câbles, de feux, de panneaux de signalisation – le tout dans un état vétuste – parmi lesquels circulent des véhicules, avec pour décor une multiplication de passerelles, de poutrelles, de plateformes et d'escaliers métalliques. *Immortel* reformule à l'écran le ciel new-yorkais du *Sommeil du monstre* envahi de câbles, de mines flottantes et de feux tricolores.

Figure 23 : Mines flottantes new-yorkaises. Bilal, *Le Sommeil du monstre*, p. 24, case 1

Les immenses panneaux holographiques du futur ultra-technologique de *Blade Runner* laissent place chez Bilal aux hologrammes pirates signés « Spirit of Nikopol » et à une profusion de petites pancartes publicitaires désuètes, rétroéclairées, enserrées dans le réseau routier ou fichées dans les façades comme des enseignes.

Figure 24 : Pancartes publicitaires. Bilal, *Immortel*, 0:10:58

Écartant l'effet-technologie de l'imaginaire mega-textuel au profit d'un rétrofuturisme caractérisé par l'amoncellement, le désordre et la vétusté des matériaux, le novum bilalien désigne et manipule ici ses propres conventions architextuelles. D'ailleurs, c'est le plus souvent *en contexte* que les traits iconiques de l'objet-novum sont sédimentés dans la culture collective. Pour la science-fiction filmique dystopique qui nous intéresse, le véhicule volant fait certes novum *seul* mais c'est surtout par son inscription dans des *compositions* visuelles prototypiques qu'il signale le genre (ce qui ouvre déjà à l'étude de la perspective qu'on mènera) : il apparaît au sein d'une architecture verticalisée dont il motive la monstration, surtout dans les phases d'envol ou d'atterrissage, par les mouvements de plongée et de contre-plongée de la caméra qui souligne ainsi le gigantisme de la ville, l'aspect abrupt des perspectives et le vertige des manœuvres aériennes. À travers

la filiation déjà évoquée à propos du taxi, de Mœbius à Bilal, la récurrence d'une même *scène* fait science-fiction parce qu'elle *fait genre*[77].

Figure 25 : Taxi et vertige urbain (1). Scott, *Blade Runner*, 0:10:49

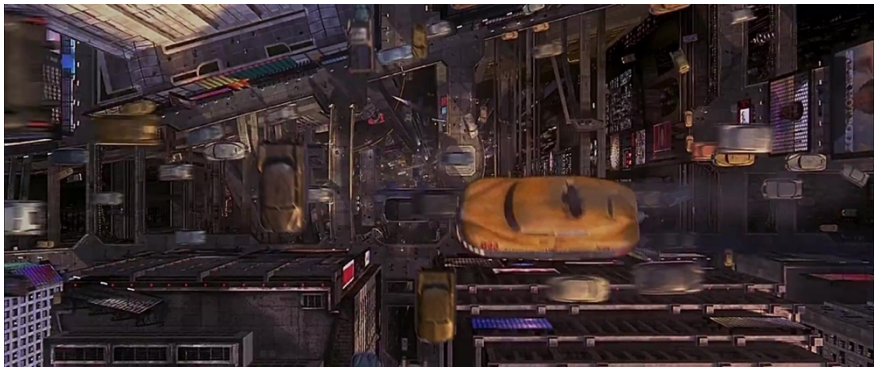


Figure 26 : Taxi et vertige urbain (2). Besson, *Le Cinquième Élément*, 0:38:37

Figure 27 : Taxi et vertige urbain (3). Bilal, *Le Sommeil du monstre*, p. 6, case 2

Le répertoire culturel balise ainsi à la fois les traits iconiques de l'objet-novum et les attentes visuelles qu'il suscite par rapport à son environnement diégétique. Or, c'est cette rentabilité archi-iconique que le cinéma d'auteur de la Nouvelle Vague a résolument écarté

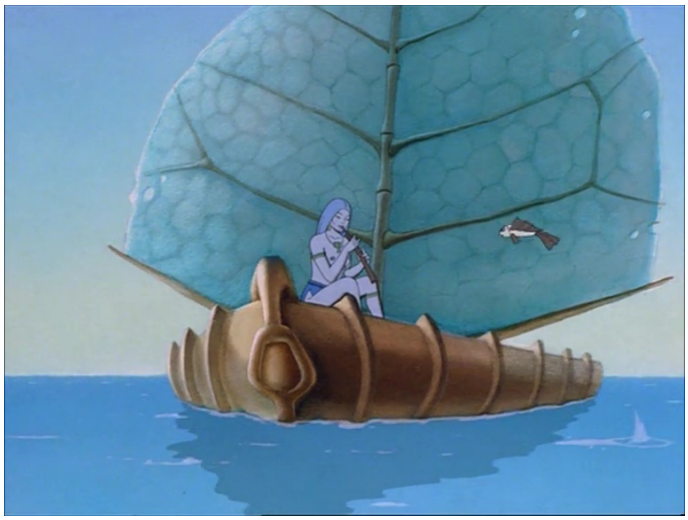
[77] On renvoie aussi à Mœbius, *The Long Tomorrow*, *op. cit.*, p. 6 ; P. Christin, J.-C. Mézières, *Les Cercles du pouvoir*, *op. cit.*, p. 9 ; E. Bilal, *Immortel*, *op. cit.*, 0:07:02.

en visant une science-fiction *sans imagerie*, éloignée de la quincaillerie des films du genre, surtout de *space opera* – sous-genre qui constitue le plus gros pourvoyeur d'images pour la codification mega-textuelle[78]. Chion apporte à cela une explication essentialiste d'ordre culturel : « la peur bien française du mauvais goût et du ridicule[79] ». Cette « relation ambivalente », selon Mather, avec les formes jugées populaires et commerciales du cinéma américain dominant rejoindrait, dans l'espace culturel français, une défiance globale envers l'image et une légitimation artistique traditionnelle à travers les critères de la littérarité pure (pensons au légendaire refus de Flaubert de donner un visage à Emma Bovary)[80]. Juste avant l'emballement des débats autour de *Star Wars* (1977), Giuliani, dans les colonnes de *Fiction*, interprète le déferlement contemporain de l'image de science-fiction (cinéma, bande dessinée, illustrations) comme la montée en puissance d'« une formation visuelle qui renvoie à tout sauf à la science-fiction elle-même »[81]. S'il reconnaît que l'« épanchement optique » caractérise le genre, il pose une distinction entre « visualisation » science-fictionnelle (celle qu'induisent aussi les textes) et « production » directe d'images : « L'ambiguïté réside […] dans le terme même de production : fabriquer et montrer. La SF fabrique de l'image comme monsieur Jourdain de la prose, mais elle ne montre pas. » L'affirmation amène à rejeter cette monstration *réalisée* et *stéréotypée* que constitue l'imagerie (« gadgets en tous genres, vêtements, ustensiles divers, instruments, armes, robots, fusées, produits de toutes les technologies »), à l'opposé du véritable « vertige fictionnel-visuel »[82]. Elle éclaire les présupposés anti-imagerie d'un certain macro-texte français dont les films se seraient davantage tournés vers l'extrapolation *conceptuelle*, philosophique voire psychanalytique, selon Mather – comme Resnais et Marker explorant les vertiges paradoxaux du voyage dans le temps sans guère d'effet-SF porté par les images (*Je t'aime, je t'aime* et *La Jetée*).

En contrepoint, on peut repérer dans l'animation de Laloux l'une des voies de réalisation d'un *space opera* français de cinéma, qui puiserait en même temps au mega-text (voyages et paradoxes temporels, robots, vaisseaux spatiaux) et au macro-texte français, poétique et surréaliste, par la manière de traiter les novums extraterrestres et en particulier la faune et la flore des mondes imaginaires[83]. Pour ces novums-là, ce n'est pas l'évidence générique des objets montrés qui convertit immédiatement le *voir* en *savoir* mais plutôt l'évidence

[78] *Supra*, chapitre 2, 2.2.2. « Bilal expérimentateur intermédiatique ».
[79] M. Chion, *Les Films de science-fiction*, *op. cit.*, p. 77.
[80] Voir Ph. Mather, « A Brief Typology of French Science Fiction Film », art. cité.
[81] Pierre Giuliani, « SF : l'épanchement optique », *Fiction*, n° 282, juillet-août 1977, p. 205-208, p. 206.
[82] *Ibid.*, p. 206-207.
[83] Mather lui-même le souligne pour Laloux dans « A Brief Typology of French Science Fiction Film », art. cité, p. 143.

des écarts xéno-encyclopédiques que l'image fait comprendre. Ainsi, l'incipit de *Gandahar* met en scène un grand nombre de novums visuels au déchiffrement aisé.



Extrait 7 : Incipit, vie paisible à Gandahar. Laloux, *Gandahar*, 0:00:01-0:02:00

Dans cette séquence sans paroles montrant la vie paisible des Gandahariens, la plupart des novums visuels n'ont pas d'impact sur l'intrigue : les micro-séquences qu'ils organisent visent à susciter un exotisme réaliste et un riche *sense of wonder*, tout en canalisant sans ambiguïté de premières déductions sur leur nature et une hypothèse xéno-encyclopédique plus conséquente sur le rapport de la civilisation gandaharienne à son environnement naturel. L'absence de paroles permet d'isoler l'élaboration visuelle des étrangetés, dont la séduction est ici liée à l'habileté des altérations produites par rapport à des formes, des couleurs et des scènes reconnaissables. Dans les premiers plans, l'effet-novum est superficiel : le récepteur reconnaît sans peine, malgré les variations iconiques (peau bleue, apparence végétale des voiles, architecture des cabanes, forme des fenêtres) des types bien connus de son encyclopédie (être humanoïde intelligent, navire, habitations). L'écart chromatique y est un levier rentable d'étrangéification visuelle, comme nous le verrons, car il ménage des décalages plastiques sur fond de stabilité des formes. La feuille bleuâtre est identifiée comme feuille à ses nervures, à sa texture et à sa découpe mais, située à l'aplomb d'une coque de bateau, là où se trouve d'ordinaire le mât, elle affiche aussi un gigantisme cohérent avec la taille de l'embarcation : la composition de l'image produit la reconnaissance déviée à la fois d'une feuille et d'une voile, par écart avec les types correspondants de l'encyclopédie de référence, et produit un novum visuel synthétique (le bateau végétal) dont le traitement perceptif et cognitif ne pose aucun problème. Les trois micro-séquences suivantes systématisent ce procédé, avec une mise en contexte qui clarifie d'emblée la signification des référents organiques : un petit animal rose à trompe né d'une

plante, des limaces géantes à carapace élevées en troupeaux, et des rochers à fruits rouges cultivés par les habitants. La compréhension est garantie par les déterminations internes et externes à l'objet dans l'image. À partir de ce qu'on lui donne à *voir*, le spectateur construit un *savoir* (même limité) sur la créature rose en repérant certains traits iconiques codifiés de la morphologie animale (tête, yeux, pattes, corps). L'exercice est plus délicat pour les limaces géantes (dont l'apparence rappelle vaguement l'escargot) et pour ce que nous nommons les « rochers à fruits ». Les déterminations externes, simultanément opérantes, délivrent alors les indices manquants en fournissant aux novums un contexte spatial et des scénarios-types : la tétée, le « troupeau » qui « broute » et que garde un berger (avec son chien à l'arrière-plan), enfin la récolte et la consommation des fruits. L'incipit repose ainsi sur un principe global de décalque xéno-encyclopédique à partir de référents réels et banals. L'ensemble construit une scène pastorale bucolique d'une lisibilité maximale, qui répond aux objectifs d'une stratégie fréquente dans les incipits de science-fiction : construire des étrangetés qui puissent susciter la distanciation cognitive et le recentrement dans un monde alternatif, tout en étant d'emblée suffisamment normalisées pour constituer un décor diégétique maîtrisé, sur fond duquel surgit l'élément déclencheur de l'intrigue qui, lui, est souvent porteur d'une énigme de monde plus résistante, formellement défamiliarisée. Chez Laloux, la fin de l'incipit reprend les mêmes scènes, désormais xéno-encyclopédiquement familières, pour introduire un élément visuel nouveau et perturbateur : des rayons roses lumineux changeant les êtres en pierre, dont la violence est dramatisée par la bande-son et le mystère entretenu par le dévoilé-caché du raccord final en champ/contre-champ. Promis à l'élucidation visuelle par le bref moment en ocularisation interne sur l'oiseau-miroir, mais finalement retenu, ce novum reste étrange et peut constituer alors l'énigme à l'origine de la mission de Sylvin Lanvère.

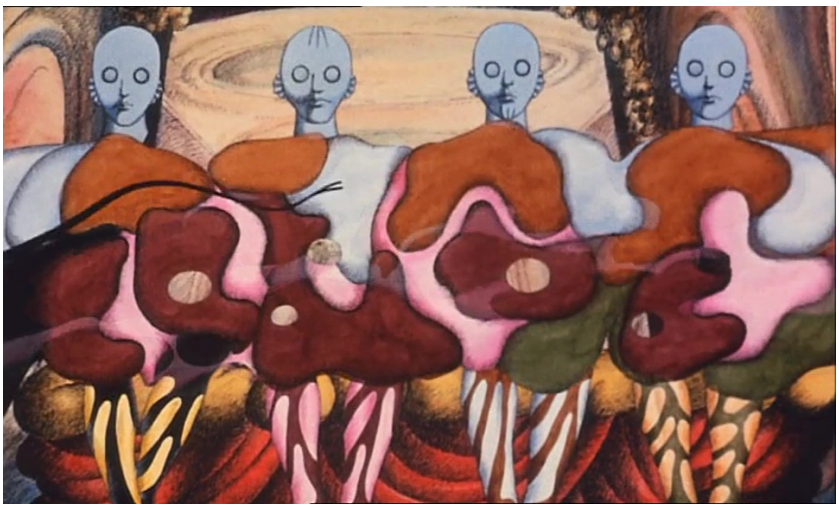
Nombre des novums visuels en science-fiction programment ainsi un accès minimal efficace à la connaissance xéno-encyclopédique à partir des traits iconiques du référent et de sa mise en contexte dans l'image et dans le récit. Profondément innovant sur le plan graphique, l'*Arzach* muet de Mœbius n'emploie pas d'autre stratégie pour construire son univers désertique et onirique. Le ptérodactyle, la femme à tête de monstre, le monstre simiesque, le squelette de mammifère géant, les hommes à peau verte, les ciels ocres, l'arche au milieu du désert : chaque novum visuel présente en même temps des caractéristiques connues et des traits étrangéifiants qui conduisent au réajustement xéno-encyclopédique (le ptérodactyle est une monture, les êtres humanoïdes sont d'une autre espèce, les ciels rougeoyants d'une autre planète, où prolifèrent les monstres en tous

genres). Si Mœbius ménage des incertitudes irrésolues concernant l'articulation de ces novums au sein de la xéno-encyclopédie, la monstration des objets-novums n'opacifie pas l'élucidation perceptive comme elle n'empêche pas l'interprétation cognitive (minimale) des référents. Dans d'autres œuvres, elle peut toutefois être moins clairement encadrée par la familiarisation générique, encyclopédique et co-iconique. L'élucidation perceptive du spectacle montré (*je vois*) programme alors une élucidation cognitive incomplète ou impossible (*je sais mal* ou *je ne sais pas*). La narration ne résorbe pas l'effet-SF du novum mais l'exploite comme une véritable énigme visuelle, qui l'est souvent aussi dans la diégèse pour les personnages. Ainsi, le Métamorphe aperçu de loin par Sylvin et Airelle dans le *Gandahar* de Laloux incarne un de ces objets-novums opaques[84].

Figure 28 : Métamorphe en vue. Laloux, *Gandahar*, 0:33:19

La monstration familiarisante (cadrage large, qui englobe l'objet, luminosité suffisante, positionnement relatif au bateau) renforce paradoxalement l'effet d'énigme du novum en prétendant mettre en présence de l'objet, le *donner* dans la transparence de la représentation. Le surcroît de vision produit un défaut cognitif, appuyé par la narration *rétensive* – elle retient et crée la tension narrative – qui fait partager l'incompréhension des protagonistes. Cette disjonction entre perception et compréhension est récurrente dans l'effet-SF visuel pour nourrir le travail inférentiel. La séquence sans paroles de méditation des draags, dans *La Planète sauvage*, confirme ce constat par la manière dont elle donne à voir une scène étrange sans aucune rétention visuelle (ni par déformation matérielle ni par défamiliarisation de la perspective) mais sans aucune évidence xéno-encyclopédique non plus.

[84] R. Laloux, *Gandahar*, *op. cit.*, à partir de 0:33:06.



Extrait 8 : Méditation draag. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:12:20-0:13:46

Composante centrale de cette civilisation extraterrestre, le novum de la méditation est ici construit à partir de référents à ce stade maîtrisés (comme le type iconique du draag), d'éléments graphiques plus problématiques (comme les longs tentacules noirs mobiles) et d'une dramatisation musicale (avec l'accord plaqué dissonant du premier plan par exemple). L'étrangeté visuelle repose ici sur un processus croissant de déformation et de distorsion graphique des corps des draags. La dilatation des vêtements efface quasiment les contours des physionomies dans un brouillage de taches de couleurs. La suite du processus de métamorphose fait basculer dans le régime non-figuratif, homogénéisant l'apparence corporelle des quatre draags puis les distinguant de nouveau à travers des formes colorées abstraites en transformation accélérée. Ces altérations suscitent l'effroi de Terr, dont les réactions relaient, dans la diégèse, l'incompréhension du spectateur, tout en indiquant l'ocularisation interne. Le montage infirme la possibilité d'une interprétation subjective (onirique ou métaphorique) des images, soit comme expression de l'intériorité de Terr (puisque la méditation est commentée par les draags eux-mêmes), soit comme expression de celle des draags (puisqu'il y a un observateur intradiégétique pour attester la réalité de la scène). D'ailleurs, tout le film construit le novum de la méditation draag comme un ensemble de manifestations psychiques *matérialisées*, ce qui accroît d'ailleurs l'énigme – et le dénouement confirme la nature artefactuelle des bulles de méditation. Ici, l'estrangement visuel empêche la stabilisation xéno-encyclopédique au profit d'une rêverie visuelle poétique, surréaliste, cohérente avec le style graphique de Topor et à laquelle le spectateur peut librement donner sens en l'absence de discours verbal. Les deux scènes antérieures de méditation draag, très différentes dans leur traitement graphique[85], peuvent

[85] R. Laloux, *Gandahar*, *op. cit.*, 0:04:03 et 0:07:04.

certes fournir des pistes à l'abduction mais c'est surtout le discours final du père de Tiwa qui élucide la signification diégétique du novum visuel (« l'imagination était riche aujourd'hui mais cet animal est insupportable[86] »). L'usage science-fictionnel de l'objet-novum repose ici chez Laloux sur une représentation iconique résistante, très différente de la stratégie familiarisante de l'incipit de *Gandahar* (lui aussi sans paroles), parce que les deux séquences ont des rôles très différents dans l'économie des récits : dans *La Planète sauvage*, la méditation draag constitue un novum narrativement crucial, à l'inverse des novums organiques bucoliques de Gandahar, xéno-encyclopédiquement importants, mais sans impact pour l'intrigue.

L'effet-SF fondé sur la poétique visuelle des objets ménage donc des altérations plus ou moins évidentes en manipulant les paramètres iconiques de la représentation qui sont *en même temps* des caractéristiques diégétiques du novum. L'analyse de la couleur doit permettre de prolonger l'étude des étrangetés iconiques en direction des effets plastiques qui leur sont associés car elle se trouve à la jonction entre signifiant et signifié, novum (la couleur diégétique ou couleur-novum) et estrangement (la couleur comme signifiant ou couleur-forme).

2.2. L'effet-SF par l'écart plastique : le cas de la couleur

Identifiant trois catégories plastiques pour décrire le signe visuel – la texture, la forme et la couleur –, le Groupe Mu propose de considérer ces « caractéristiques "substantielles" ou "matérielles" de l'image[87] » comme formant un signe sémiotique à part entière, le « signe plastique », distinct du « signe iconique », et organisant son propre système symbolique de signification à partir de codes culturellement constitués[88]. Cette approche invite à dégager l'analyse des composantes plastiques de l'idée qu'elles ne constitueraient que la face expressive d'un « "signe-image" unique, exerçant une fonction essentiellement iconique[89] » – qu'elles ne déclineraient que des réalisations stylistiques (ou formelles) diverses d'une seule et même signification iconique. Cette dichotomie suggère l'autonomie partielle des processus de sémiotisation plastique par rapport à la représentation iconique analogique : dans une culture donnée, une couleur peut renvoyer à telle ou telle signification par convention, indépendamment de l'icône analogique qu'elle concourt *aussi*

[86] R. Laloux, *La Planète sauvage*, *op. cit.*, 0:13:52.
[87] M. Joly, *L'Image et les signes*, *op. cit.*, p. 120.
[88] J.-M. Klinkenberg, *Précis de sémiotique générale*, *op. cit.*, p. 379-381.
[89] M. Joly, *L'Image et les signes*, *op. cit.*, p. 121.

à construire. À condition qu'on n'opère pas une dissociation stricte entre les composantes plastiques et iconiques des images mais qu'on les envisage dans leurs rapports dialectiques, cette conception ouvre des pistes fécondes pour penser l'estrangement plastique en science-fiction. L'analyse de la couleur en témoigne, pour les cas où la qualité chromatique renvoie à une réalité diégétique – nous excluons le cas de la couleur formellement défamiliarisante, déjà envisagé pour la xénopsie et le cinéma expérimental de science-fiction. Dans le cas où la couleur est référentielle, elle noue plus étroitement encore les deux écarts qu'on a évoqués : l'altérité par rapport à l'encyclopédie réelle (pôle du signe iconique analogique) et l'altérité par rapport aux régulations formelles de l'architexte générique (pôle du signe plastique symbolique) – articulant les deux dans une polarisation continue qui définit le spectre des étrangetés plastiques science-fictionnelles.

L'écart chromatique est un levier rentable de l'effet-SF dès lors qu'une œuvre de science-fiction donne à voir des humanoïdes verts, des ciels jaunes ou des cheveux bleus. Le plus souvent, cette couleur étrange permet en effet de créer le novum sans rien *dessiner* d'étrange : la distanciation cognitive s'exerce à faible coût dès lors que les formes, les textures ou la composition de l'image n'engagent, elles, aucune altérité. Ce processus mental est convoqué avec d'autant plus de précision encyclopédique lorsque c'est une Tamise rouge que Bilal insère dans *La Femme piège* au moment du départ de Jill pour Berlin en avion-taxi (figure 29). La case pleine planche montre une vue reconnaissable de la capitale londonienne, avec le pont de Londres, dans une photographie retouchée à l'encre, au pastel et à la gouache dont la technique souligne la fidélité au Londres réel. Par rapport à cet horizon mimétique appuyé, la couleur du fleuve instaure un fort écart référentiel par rapport aux attentes visuelles du lecteur, qui postulent que l'eau de la Tamise peut bien être grise ou brune, mais sûrement pas rouge. La rupture chromatique constitue le novum en étant rapportée à un savoir extrafictionnel convoqué par le réalisme du décor. Elle invite à un décryptage pseudo-documentaire, cohérent avec la manière dont Bilal dérive ses anticipations dystopiques de l'actualité de son temps. Cela n'empêche pas l'auteur d'en exploiter suggestivement et métaphoriquement l'énigme. L'interprétation de la couleur-novum s'appuie d'abord sur l'image seule, puisque le discours verbal élabore sans rapport (apparent) le monologue intérieur de Jill bouleversée par le meurtre qu'elle croit avoir commis (figure 29).

Figure 29 : Tamise sanglante. Bilal, *La Femme piège*, planche 21

Dans la planche suivante, la couleur est prise en charge par le texte alors que la représentation iconique est évacuée : « La couleur de la Tamise que l'on vient de survoler, au niveau de Tower Bridge, me surprend… Elle était rouge[90]… » La perspective narrative du personnage confirme la nature diégétique de la couleur en l'élevant au rang d'étrangeté intradiégétique pour le personnage. Le « mouvement de fugue » entre texte et image[91] construit ici un objet xéno-encyclopédique opaque, en même temps qu'il dessine une interprétation symbolique en rapprochant cette couleur sanglante de celle de la tache dans la main de Jill, et en en déployant les échos chromatiques dans l'image : sur les rives, sur les silhouettes des bâtiments, dans les traînées de rouille du taxi et dans le long « tunnel nuageux rouge » que traverse le véhicule[92]. Or, le tissage de cette rêverie en rouge commence à susciter, à ce stade du récit, le même soupçon de défaillance énonciative que celui que suggèrent depuis quelques pages les récitatifs homodiégétiques centrés sur Jill, comme on y reviendra[93]. Quelle que soit l'interprétation qu'on lui donne – xéno-encyclopédique (Tamise souillée) ou subjectivisée (Tamise vue rouge par un personnage délirant), et quelle que soit l'indistinction volontairement programmée par le récit bédéistique, la couleur rouge produit bien ses effets fictionnels par la discordance d'avec les représentations de l'encyclopédie de référence.

Cet exemple constitue le cas typique d'une polarisation principalement référentielle de l'écart chromatique en science-fiction. Ce réglage interprétatif concerne tout novum susceptible d'engager une reconnaissance visuelle, complète ou partielle, à travers des types visuels préalables. Toutefois, lorsque ce repérage encyclopédique est plus souple (notamment lorsqu'il n'identifie pas *un* référent unique, comme la Tamise, mais une *classe* de référents, comme la catégorie « fleuve »), l'impact de la couleur-novum pour l'effet-SF est plus fréquemment médiatisé par les conventions chromatiques du genre. Les ciels rouges, bruns et jaunes d'« Harzak[94] », chez Mœbius, font novum de manière bien différente de l'eau rouge de la Tamise bilalienne, car ils n'appellent que très allusivement le renvoi encyclopédique. Dans la figure 30, la composition de la planche fait identifier un paysage naturel formé d'une étendue d'herbes (vertes, ce qui n'étonne pas) et d'un horizon nuageux rougeoyant, guère explicable par la lueur du couchant comme le révèle la suite de l'épisode. La caractérisation chromatique implique une distance cognitive irréductible : le

[90] E. Bilal, *La Femme piège*, *op. cit.*, p. 92, planche 22.
[91] I. Langlet, « La bande dessinée de science-fiction », communication déjà citée.
[92] E. Bilal, *La Femme piège*, *op. cit.*, p. 95, planche 25.
[93] *Infra*, chapitre 6, 3.3. « Médiations par le personnage-narrateur ».
[94] Mœbius, « Harzak », *Arzach*, Les Humanoïdes associés, rééd. augm., 2000 [1976], p. 25-32.

ciel dont il s'agit n'est pas un ciel connu, un ciel terrien, dont les variations possibles (bleu, gris, orangé, etc., selon l'heure du jour et l'état météorologique) excluent *a priori* cette teinte brunâtre. Par rapport à l'horizon d'attente science-fictionnel (*Métal hurlant*), qui privilégie des « écarts indéterminés » à l'encyclopédie de référence[95], la représentation conduit à postuler un ciel alien. On observe le même levier cognitif dans les images mentales suggérées par les descriptions verbales : sans aucun autre repérage xéno-encyclopédique, « l'herbe de la prairie mauve[96] » sur laquelle s'ouvre *L'Orphelin de Perdide*, ou encore le ciel « émeraude[97] » de *Gandahar* font novum par les qualificatifs qu'ils associent à des substantifs pour lesquels le lecteur possède mentalement un spectre de réalisations chromatiques limitées.

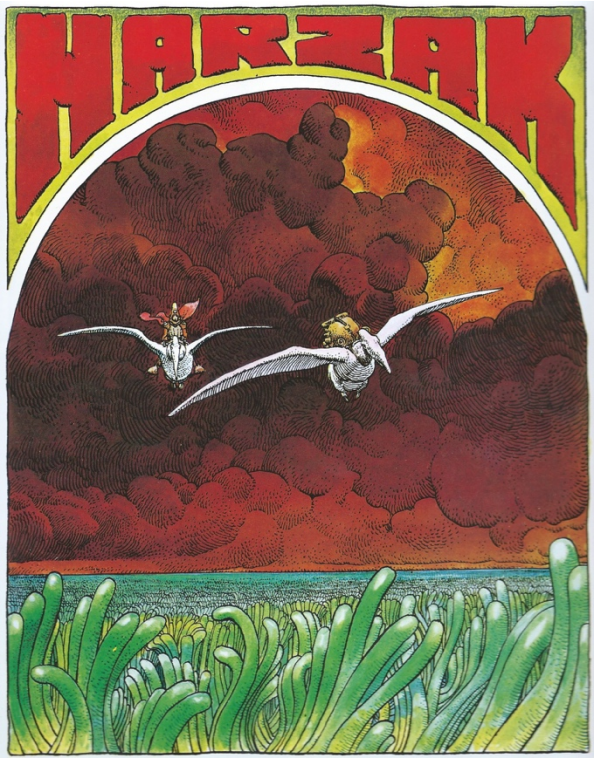


Figure 30 : Ciel rouge. Mœbius, « Harzak », p. 25

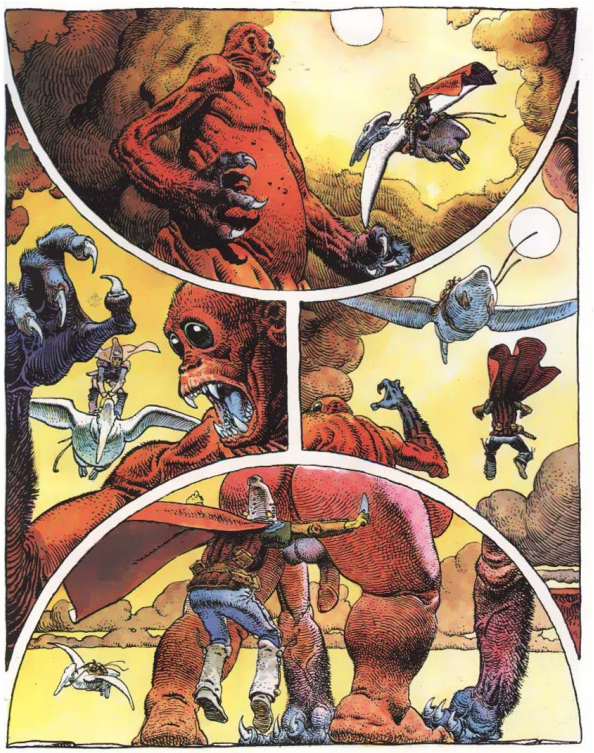


Figure 31 : Ciel jaune. Mœbius, « Harzak », p. 29

Or, la conventionnalisation de certains de ces écarts encyclopédiques de couleur a pu créer leur banalisation en même temps que leur sérialisation générique, comme on l'a vu pour les objets-novums eux-mêmes. Le ciel jaune de Mœbius, dans la figure 31, puise au patrimoine iconographique des *pulps* qui a codifié ce marqueur formel pour construire le

[95] R. Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo*, p. 112 *sqq.*
[96] S. Wul, *L'Orphelin de Perdide*, *op. cit.*, p. 11.
[97] J.-P. Andrevon, *Gandahar*, *op. cit.*, p. 19.

sense of wonder attaché à l'exploration interplanétaire de mondes extraterrestres exotiques, dès *Amazing Stories* en 1926 et jusqu'à *Galaxie Science Fiction* dans les années 1950.

Figure 32 : Le ciel jaune des pulps.
Amazing Stories, n° 1, avril 1926

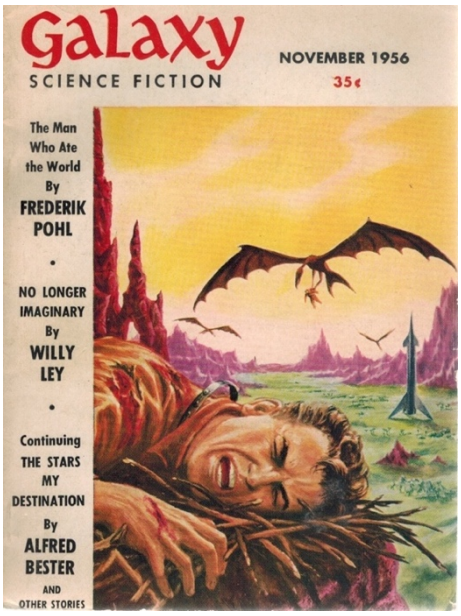


Figure 33 : Le ciel jaune comme patrimoine.
Galaxy Science Fiction, novembre 1956

Figure 34 : Parodies chromatiques. *Métal hurlant*, n° 3, juin 1975

En 1975, c'est avec cette imagerie chromatique que *Métal hurlant* renoue parodiquement au moment de la parution d'*Arzach* (figure 34). L'illustration de Solé joue ici avec les couleurs qui ont porté la science-fiction dans ses avatars graphiques les plus populaires : le ciel rouge et jaune, mais aussi le rose violacé du paysage rocheux (figure 33) et le vert alien des « bug-eyed monsters », structuré aussi comme marqueur *littéraire* du genre, dès les récits parodiques de Brown dans les années 1950 (*Martians, Go Home*,

1955) – et dont Mœbius fait un emploi décisif dans *Arzak. L'arpenteur* pour construire le novum de la civilisation extraterrestre « Werg », par une homophonie science-fictionnellement efficace avec le mot lui-même (*vert*)[98]. Chez Solé, on voit que la composition chromatique fait science-fiction au moins autant que les référents représentés, eux aussi stéréotypés (pose de la femme portée par une créature menaçante, connotations sexuelles parodiques de la dévoration érotisée). Le novum visuel rentabilise fréquemment ces étrangetés chromatiques (et plus globalement plastiques) surdéterminées par l'histoire du genre, qui traversent d'ailleurs les médias. Autrement dit, si les Martiens sont traditionnellement verts en science-fiction – s'ils le sont dans leur interprétation prototypique, dont tous les détournements attestent – c'est moins parce que cette caractéristique diégétique détonne (encore) pour nos repères que parce que la science-fiction les a rendus définitivement (et caricaturalement) verts par l'accumulation des interprétations chromatiques convergentes.

Les illustrations de couverture des éditions successives d'*Oms en série* confirment dans la durée (de 1957 à 1999) comment les composantes plastiques (chromatiques et autres) de l'effet-novum entrent dans une histoire des formes visuelles de l'étrangeté science-fictionnelle, au croisement entre histoire du support, histoire éditoriale et histoire transmédiatique de la fiction.

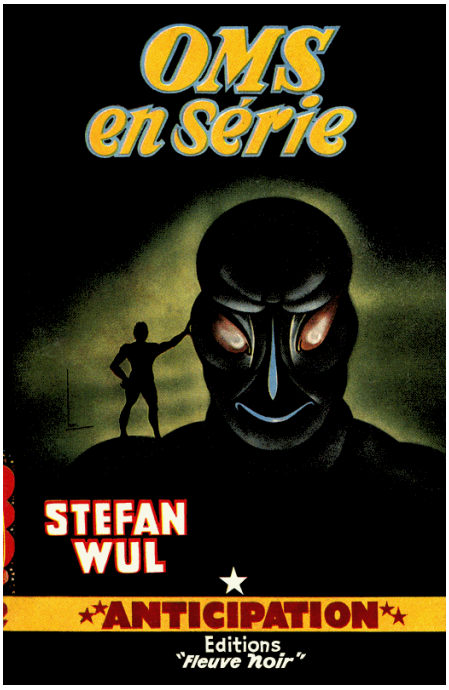


Figure 35 : Brantonne, imaginaire atomique.
Wul, *Oms en série*, 1957, couverture

Figure 36 : Topor, le draag bleu.
Laloux, *La Planète sauvage*, 1973, affiche

[98] Voir Mœbius, *Arzak. L'arpenteur*, *op. cit.*, p. 4-6.

La couverture originale de 1957 traite le novum draag à travers les codes que les illustrations de Brantonne ont cristallisés pour la collection « Anticipation » créée en 1951. L'iconographie générique et les options plastiques s'y recoupent pour construire un imaginaire de la technologie machinique, lumineuse, voire rayonnante. Traités en noir ou en couleurs sombres, les êtres humanoïdes (astronautes, robots, savants), les décors et les arrière-plans tranchent avec la gamme chromatique qui va du jaune vif à l'orangé pour représenter les rayons, les fusées, les éclairs, les écrans et plus globalement toutes les manifestations énergétiques de la machine. Cette signature graphique éditoriale s'organise dès les premiers volumes publiés par Richard-Bessière[99]. Elle résonne avec un imaginaire du novum qui exploite le sous-genre de l'exploration spatiale et les histoires de laboratoires atomiques (Guieu, *Le Pionnier de l'atome*, 1952). En 1957, Brantonne mobilise ces leviers plastiques signés[100] pour traiter graphiquement le novum wulien du draag et lui donner un aspect visuel très différent de celui du roman :

> C'était une jolie petite fille draag, avec de grands yeux rouges, une fente nasale étroite, une bouche mobile et, de chaque côté de son crâne lisse, deux tympans translucides à force de finesse.
> […] Menue pour ses sept ans, elle n'avait que trois mètres de haut[101].

Le dessinateur surinvestit dans cette description les éléments qui peuvent aisément trouver place dans les habitudes visuelles d'« Anticipation », en l'occurrence les yeux rouges, porteurs d'un rougeoiement menaçant dont l'interprétation technologique est programmée par le reste de l'apparence du draag : une silhouette sombre, aux emboîtements arrondis comme autant de pièces d'armure ou d'éléments d'une étrange carapace machinique. Ce faisant, Brantonne déplace sur le terrain de l'imaginaire atomique ce qui relève chez Wul d'un imaginaire exotique *organique.* Les connotations xéno-encyclopédiques du novum sont modifiées par le prisme de l'identité visuelle de la collection et les possibles chromatiques qu'elle autorise. Surtout, Brantonne évacue complètement le levier majeur du novum romanesque : plus encore que les yeux rouges, c'est la couleur bleue qui fait littérairement le draag, et Topor, pour sa part, l'exhibe bien dans l'affiche de *La Planète sauvage* en 1973 (figure 36). Chez Brantonne, l'effacement significatif du novum de la peau bleue va de pair avec l'obscurcissement global des physionomies, du draag comme de l'homme, puisque la composition place la source

[99] Voir Richard-Bessière, *Les Conquérants de l'univers*, *À l'assaut du ciel*, *Retour du météore* et *Planète vagabonde* en 1951.
[100] Il renoue avec les options chromatiques des deux premières années de publication, alors que la période 1953-1954 avait introduit moins de noirs, davantage de couleurs, et plus diverses (vers le bleu et le vert).
[101] S. Wul, *Oms en série*, *op. cit.*, p. 11.

lumineuse (jaune, sans surprise) à l'arrière-plan et les deux protagonistes à contre-jour. Or, les options retenues par Brantonne fournissent à la construction graphique du novum wulien deux de ses formules pérennes : la dissimulation partielle de l'apparence du draag, pour un effet d'énigme visuelle inversé par rapport à l'affiche du dessin animé, et le contraste d'échelles entre le draag et l'om.

Figure 37 : Karut, la vision draag.
Wul, *Oms en série*, 1976, couverture

Figure 38 : Kervévan, l'om conquérant.
Wul, *Oms en série*, 1989, couverture

Figure 39 : Caza, à l'image du film.
Wul, *Oms en série*, 1999, couverture

Après deux rééditions en 1972 et en 1973 sous la couverture blanche à comète stylisée de « Présence du futur », *Oms en série* reparaît en 1976 sous une couverture de P. Karut et sous la nouvelle maquette de la collection rendue célèbre par son illustration circulaire centrale (figure 37). L'iconographie du novum est considérablement modifiée mais, dans l'intervalle de temps écoulé depuis la parution originale du roman, le film de Laloux n'a visiblement pas influencé le traitement visuel du paratexte livresque. D'ailleurs, l'illustration de Karut exige un décryptage serré de sa composition et des leviers graphiques de l'effet-SF. Le bleu reparaît avec évidence et multiplement : dans le fond coloré uni qui signe la maquette et dans certaines teintes pastels de l'image centrale. La couleur-novum caractéristique du draag littéraire n'est plus gommée comme dans les mondes atomiques « chauds » de Brantonne mais impose la gamme chromatique dominante. En revanche, le sujet représenté modifie notablement le sens de la scène : un bébé humain, nu, au crâne chauve légèrement protubérant, enchaîné par un collier à pics. La représentation est floutée et mouchetée par des reflets qui émoussent la netteté des traits et le contraste des couleurs, toutes en nuances affadies de gris, de bleu et de vert. Deux formes latérales plus sombres,

arrondies, se distinguent, et le pourtour circulaire de l'image se redouble d'un cercle intérieur qui focalise la scène comme une lentille, avec un léger effet de loupe. L'image construit le novum autant par le sujet montré que par celui dont on nous laisse deviner qu'il est l'instance médiate du spectacle : absent de la représentation, le draag est suggéré par les traces d'une xénopsie étrangéifiante. Comme dans beaucoup d'autres couvertures de « Présence du futur », Karut resémantise la forme ronde imposée par la maquette éditoriale pour dramatiser la focalisation perceptive et produire un effet *fish eye* associé comme convention médiatique à l'ocularisation interne primaire. L'aspect légèrement bleuté du visage du bébé ne doit pas induire en erreur : c'est bien l'om (et non le draag) qui est montré sur la couverture. Le parti pris est aux antipodes de celui de Topor (figure 36) qui met au contraire l'extraterrestre géant au centre de la composition et fait de l'om son échelle de mesure. Chez Karut, l'effet d'échelle est implicitement présent par le reflet des deux yeux sombres, qui marque *de l'intérieur* la présence du sujet regardant et indique le gigantisme de l'observateur. Les couleurs bleuâtres faiblement saturées marginalisent le novum des yeux rouges, au profit d'un regard « qui rend bleu », et surtout d'un regard *aliénant* : la réinterprétation graphique insiste ici sur la servitude des oms, caractéristique aussi accentuée par Laloux dans son film. L'effacement du draag souligne l'aspect maladif, affaibli et malingre du nouveau-né, alors que Brantonne représentait l'om debout et adulte. Le novum chromatique emblématique du livre (la couleur bleue) est donc repris pour être détourné. Son efficacité science-fictionnelle réside plus dans les connotations qu'il véhicule que dans une dénotation référentielle d'aliénité qu'il ne saurait conférer à un draag cantonné aux marges de la représentation iconique. La contrainte formelle exercée par la maquette éditoriale programme donc des sélections visuelles pour le traitement graphique des novums : la circularité de l'image, comme figure imposée, amène à privilégier le cadrage rapproché du portrait, une homothétie entre les formes de l'objet montré et celle de l'image (l'œil, le visage, la planète sont des objets-types), avec fréquemment le redoublement interne du cadre rond dans l'image[102], ou encore une déformation sphérique du spectacle représenté[103]. La continuité chromatique fréquente entre le fonds uni ou dégradé et l'image figurative permet chez Karut de diffuser la couleur bleue dans l'ensemble de la page et d'exploiter au maximum les connotations associées. Enfin, on peut

[102] L'effet de lentille repéré pour *Oms en série* est repris à l'identique pour la couverture de Ugo Malaguti, *Le Palais dans le ciel*, 1975 [1970], illustré par Francis Délivré.
[103] On pense ici à l'illustration de couverture des *Hommes-machines contre Gandahar* d'Andrevon dans la réédition de 1976 chez Présence du futur – la même année que celle d'*Oms en série*, donc, et la même aussi que celle de la parution du roman de Georges Soria, *La Grande quincaillerie*, dont l'illustration réalisée par A. Kemel exploite très clairement le procédé du *fish eye*.

supposer que la pratique récurrente de l'image non figurative dans une collection qui affiche ses ambitions de qualité littéraire habitue les lecteurs au déchiffrement iconique et autorise ici à lui laisser l'initiative de la reconstruction du novum impliqué par le jeu de dévoilé-caché xénopsique.

La troisième mutation graphique du paratexte romanesque, en 1989, par Kerkévan, confirme l'émancipation de la carrière éditoriale du roman par rapport au paradigme toporien tout en se distinguant de l'interprétation de Karut (figure 38). Nulle part ici ne figure la dominante chromatique bleue qui signe la fiction animée. C'est le ciel violet qui porte toute la charge étrangéifiante des couleurs, ainsi que les yeux rouges au premier plan – élément de stabilité partielle, pour une physionomie draag en perpétuelle réinvention. Mais le moment narratif saisi par l'image (l'affrontement entre oms sauvages et draags désomisateurs) modifie du tout au tout les relations actancielles. Le conflit entre les deux races est traité par le prisme de la rébellion des oms, dont témoigne ici l'attitude guerrière et victorieuse de l'homme armé, en position dominante sur la tête du draag assassiné, et que confirme symboliquement l'enchevêtrement d'épines à l'arrière-plan. Au bébé asservi succède l'om adolescent affranchi. Les positions om-draag sont inversées par rapport à la représentation canonique fournie par Brantonne, reprise par Topor. Le renversement des rapports de force et et des connotations menaçantes résulte aussi du changement de perspective puisque le cadrage resserré construit l'image à l'échelle de l'om et non plus du draag.

Ce n'est qu'en 1999, toujours chez « Présence du futur », mais sous une couverture de Caza (figure 39), que l'élaboration graphique des novums rejoint celle de l'affiche filmique au niveau des indices chromatiques (peau bleue du draag, yeux rouges), des traits iconiques (forme du crâne chauve, vêtement troué, om enfant) et de la mise en scène (draag penché, en surplomb, au-dessus de sa paume ouverte où se tient l'om enfant, la scène étant vue de profil, sans effet de plongée). Dans la continuité visuelle de Laloux et de Topor, l'illustration de Caza fait primer la cohésion intermédiatique allographe sur la cohésion monomédiatique autographe de l'œuvre wulienne. En effet, la réédition de 1989 marque le coup d'envoi d'une politique de réédition globale des romans de Wul chez « Présence du futur », tous republiés jusqu'en 1998 (*Rayon pour Sidar*) sous des couvertures illustrées par Kerkévan. Un an plus tard (1999), le changement d'illustrateur pour une nouvelle réédition d'*Oms en série* réélabore la visibilité médiatique du livre à travers son existence transmédiatique passée. Ce n'est pas la signature graphique de Topor qui est alors mobilisée mais celle de Caza qui a dessiné *Gandahar* et illustre deux ans plutôt, en 1997, la réédition

du roman d'Andrevon chez « Présence du futur » également. En 1999, la poétique matérielle du roman *Oms en série* intègre donc comme à retard l'impact visuel du dessin animé : la corrélation temporelle ne renvoie pas au moment de la sortie des films (ni pour *La Planète sauvage*, ni pour *Gandahar*) mais au tournant qui fait coïncider la réédition du roman *Gandahar*, la sortie en VHS du dessin animé *Gandahar* et le début du cycle romanesque jeunesse écrit par Andrevon. *Oms en série* bénéficie par ricochet de cette relance transmédiatique de l'existence éditoriale des œuvres de Wul. La réinterprétation par Caza l'annexe en partie au massif « *Gandahar* », pour un effet d'unité transfictionnelle fondé sur la signature graphique du dessinateur[104].

Le levier chromatique n'est donc qu'un des vecteurs possibles de l'effet-novum visuel qui mobilise la dialectique de l'écart et de la norme vis-à-vis de pactes plastiques soit adossés à l'encyclopédie réelle, soit instaurés par l'œuvre et par l'imaginaire du dessinateur, soit encore sédimentés par les conventions du genre. L'étude suivie d'*Oms en série* a toutefois dégagé un autre ensemble de paramètres cruciaux pour l'effet-SF visuel : ceux qui organisent non plus la représentation plastique du novum mais la perspective à travers laquelle il est montré.

2.3. L'effet-SF par la perspective

Dans les couvertures qu'on vient d'étudier, la perspective s'est avérée cruciale pour exploiter le potentiel xéno-encyclopédique visuel lié aux écarts d'échelles entre draags et oms, que ces derniers concernent la taille des individus (mesure spatiale) ou la vitesse d'évolution relative à leur durée de vie (mesure temporelle). Le contraste entre l'om (petit) et le draag (grand) constitue autant que la gamme des possibles chromatiques une signature graphique de la fiction, diversement interprétée selon l'échelle des plans, l'angle de prise de vue et le mouvement de caméra au cinéma et, en bande dessinée, selon les paramètres équivalents de la « mise en scène » graphique[105]. L'illustration de Brantonne (figure 35) comme celle plus tardive de Caza (figure 39) confrontent les représentants des deux espèces pour un différentiel de taille appuyé. Cadrage rapproché à la poitrine pour le premier, à la taille pour le second, avec un angle à 45° : l'image est construite à l'échelle du draag et l'om, par contraste, fournit la mesure de son gigantisme. Le positionnement des protagonistes introduit une différence. Grâce à l'indistinction produite par le contre-jour et

[104] *Infra*, chapitre 7, 1.2. « La signature-monde cohésive de Caza ».
[105] T. Groensteen, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 142.

à la juxtaposition des individus regardant dans la même direction (vers le lecteur), la couverture de 1957 donne l'impression d'une réduplication des silhouettes par réduction (ou agrandissement), donc par homothétie des figures. À l'inverse, l'interprétation graphique de Topor, reprise par Caza, fait varier l'axe du regard et montre latéralement le face-à-face des protagonistes, marquant non leur énigmatique ressemblance mais leur visible différence rendue explicite par la lisibilité du dessin et le contraste des gammes chromatiques (bleu et vert pour le draag comme pour le reste du décor, orange, marron et jaune pour le jeune Terr). La posture du draag, tête penchée vers l'enfant, représente un regard en plongée sans l'exploiter pour construire la perspective de l'image – ce que fait en revanche Hawthorne dans la bande dessinée de 2012.

Figure 40 : Draag et om en contre-plongée. Hawthorne, Morvan, *Terr, sauvage*, 2012

Le draag et l'om sont représentés de face, comme chez Brantonne, mais Hawthorne récupère le contraste provoqué, chez Topor, par le positionnement dans le creux de la main. L'angle de vue en contre-plongée affiche d'emblée un choix de perspective structurant pour l'ensemble du récit bédéistique, comme nous y viendrons. Axe du regard du spectateur sur la scène, axe des regards des deux protagonistes l'un par rapport à l'autre : les couvertures des œuvres d'« *Oms en série* » articulent ces deux paramètres et les options relatives au cadrage pour construire l'effet-novum du gigantisme draag par la manipulation plus ou moins défamiliarisante de la perspective. Contrairement à la manière dont la texture, la forme ou la couleur de l'objet venaient déterminer indissociablement le novum du draag étrange (monde) et les traits de sa représentation plastique (texte), l'estrangement visuel par la perspective n'intervient pas au niveau des caractéristiques du novum lui-même mais

organise le point de vue adopté sur lui. Il en module ainsi la perception visuelle et l'appréhension cognitive, dosant toujours, pour l'efficacité narrative, les rapports entre voir et savoir. L'exemple du draag est particulièrement précieux pour notre démonstration puisqu'il entrecroise la rhétorique visuelle de la composition des images (la perspective, pour le gigantisme), celle des écarts plastiques (le chromatisme étrangéifiant, en bleu et rouge) et la poétique de l'imagerie dont on a parlé (l'objet-novum alien codifié par le genre). Les choix de perspective peuvent favoriser l'élucidation des étrangetés visuelles lorsqu'ils manipulent le contraste des échelles et le repérage spatial réciproque de l'om et du draag, comme on l'a vu. Mais ils peuvent tout autant défamiliariser les novums (auquel cas la perspective nourrit l'effet-SF) lorsqu'ils impliquent une représentation partielle, frustrée ou retardée, qui fait peser l'énigme sur l'élucidation xéno-encyclopédique du référent. Dans l'incipit de *La Planète sauvage*, cette défamiliarisation du novum draag est motivée par le regard des protagonistes oms, ce qui implique une restriction de la perception visuelle sans basculement en ocularisation interne :

Extrait 9 : Incipit à l'échelle de l'om. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:01:06-0:03:12

La séquence est entièrement construite sur la frustration du spectacle qui suscite l'effroi de la mère, par une double option de mise en scène : l'image est toujours à l'échelle de la femme et le cadrage toujours centré sur elle, si bien que, sans partager à proprement parler sa vision, le spectateur ne voit pas *davantage* qu'elle. Au contraire, il en voit et en sait souvent *moins*, puisque l'image montre à plusieurs reprises le personnage en train de regarder sans dévoiler à l'écran l'objet de son attention ni la cause de sa fuite. Ces choix filmiques permettent à Laloux de privilégier les effets de tension narrative produits par la « focalisation externe » cinématographique, que Jost et Gaudreault définissent comme une distribution des informations narratives (visuelles et verbales) produisant « une restriction

de notre savoir par rapport à celui du personnage » et donc des effets narratifs sensibles[106]. En l'occurrence, chez Laloux, la rétention résulte d'un cas typique où la réaction émotionnelle du personnage est exhibée mais n'amène pas un relais du regard par le passage à une ocularisation interne secondaire qui permettrait de révéler la cause cette réaction. L'alternance initiale entre les plans d'ensemble et les plans serrés sur le visage de la femme, par un enchaînement continu et rapide de travellings latéraux, dramatise la terreur de la fuite tout en marquant l'existence d'un danger encore inconnu, hors-cadre, et vraisemblablement *en hauteur* comme l'indique l'orientation du regard. Elle tient aussi aux contraintes techniques de l'animation en papier découpé qui rend possible les déplacements latéraux (la fuite de la mère) ou verticaux (lorsqu'elle est soulevée dans les airs par la main bleue) mais restreint l'exploitation de la profondeur de champ. Pour susciter l'empathie du spectateur face au martyr des oms (encore inexpliqué), Laloux inverse la perspective construite par l'incipit du roman, où le regard thématisé est toujours celui du draag – d'abord celui du père sur sa fille Tiwa[107] , puis celui de Tiwa sur la mère om et ses bébés :

> Étendue sur un coussin, une ome allaitait ses deux petits. Elle les tenait serrés contre elle dans ses bras repliés, tandis qu'ils suçaient goulûment ses deux mamelles.
> Tiwa se pencha en avant pour les voir de plus près. […]
> Elle regarda les longs cheveux blonds de la mère[108].

La scène de sélection du bébé est focalisée par le regard de Tiwa, dont les commentaires successifs produisent une description lexicale étrangéifiante des oms, comme on l'a dit. Plus globalement, Wul fonde l'effet-novum de son incipit sur un décentrement xéno-encyclopédique qui fait partager le regard et le mode de pensée des personnages aliens (nous y reviendrons pour les conséquences sur l'effet-monde[109]). Il construit un novum au carré en défamiliarisant un référent *a priori* bien connu, l'« om », à partir d'un premier novum, rapidement traité, qui le médiatise (la « jolie petite fille draag, avec de grands yeux rouges, une fente nasale étroite, une bouche mobile et, de chaque côté de son crâne lisse, deux tympans translucides à force de finesse[110] »). Dans le passage à l'écran, Laloux retourne et simplifie le dispositif en situant le spectateur, par le regard comme par la participation émotionnelle, du côté de l'ome torturée, et en suggérant le novum draag pour mieux en retarder l'élucidation. Cette transformation de l'incipit, qui se marque aussi à l'invention d'un épisode narratif absent du roman (le « jeu » avec la mère ome et la mort

[106] A. Gaudreault, F. Jost, *Le Récit cinématographique*, *op. cit.*, p. 231.
[107] S. Wul, *Oms en série*, *op. cit.*, p. 11.
[108] *Ibid.*, p. 13.
[109] *Infra*, chapitre 8, 1.2.1. « Exotisme sauvage et dépaysement wulien ».
[110] S. Wul, *Oms en série*, *op. cit.*, p. 11.

qui en résulte[111]), impulse une mutation globale de l'interprétation de la fiction, comme le souligne Bréan[112] : Laloux rend les draags en même temps plus spirituels et plus cruels que dans le roman et insiste sur l'asservissement et les souffrances des oms, notamment dans la scène de désomisation[113].

Cette réorientation fictionnelle par les choix techniques de perspective encadre les modalités de la défamiliarisation filmique du draag. La grosse main bleue qui apparaît dans le deuxième temps de l'incipit[114], où seule la couleur fait plastiquement novum, peut susciter chez le spectateur une hypothèse extraterrestre, mais la réitération à trois reprises de la scène de dégringolade, par poussée de l'index, avec répétition à l'identique du cadrage et du travelling, confirme l'inaccessibilité visuelle du référent complet et construit surtout, par gradation, l'épuisement du personnage, métaphorisé par le ralentissement du tempo mélodique. En concentrant les effets émotionnels par le traitement pathétique de la scène, Laloux écarte provisoirement toute satisfaction xéno-encyclopédique et en tire des effets d'attente persistants vis-à-vis de la compréhension du novum. Scandée par les accords dissonants, la rétention visuelle du novum de l'alien exploite la défamiliarisation surréaliste angoissante de la décomposition du corps en détails parcellaires : l'autonomisation de cette main bleue en accentue l'inquiétante étrangeté pour mieux conférer ensuite aux draags, dans la construction narrative, une position axiologique ambiguë (pour Tiwa) ou clairement négative (pour les enfants tortureurs) – dans tous les cas pour en faire les opposants actanciels du récit. Cette rétention, bien sûr, va de pair avec des amorces d'élucidation xéno-encyclopédique : la main bleue vient catalyser une abduction plausible concernant le gigantisme de cet élément corporel étrange et du décor environnant (végétaux, objets). La séquence suivante le confirme avec les obstacles et les projectiles dressés devant le personnage affolé. Le moment où la main, en suspens, vient saisir puis lâcher la mère, fait basculer du travelling latéral au travelling vertical sans modifier l'axe de la caméra ni varier le cadrage : acmé pathétique de la séquence, l'agonie de la mère devant son fils marque la fin de la course-poursuite en même temps que celle de la frustration du novum par restriction de champ. Le plan suivant fait brutalement changer d'échelle par raccord dans l'axe et élargissement massif du cadre : les trois enfants draags y sont montrés intégralement, avec tous les attributs physiques de leur étrangeté science-fictionnelle (peau

[111] Chez Wul, la mère n'est pas tuée mais simplement privée d'un de ses bébés qui est donné à la jeune Tiwa par un voisin draag.
[112] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 379.
[113] R. Laloux, *La Planète sauvage*, *op. cit.*, à partir de 0:46:50.
[114] *Ibid.*, 0:01:34.

bleue, yeux rouges, oreilles à ailettes, crânes chauves, vêtements à trous). À cette révélation visuelle s'ajoute l'élucidation xéno-encyclopédique induite par le dialogue (« Nous ne pouvons plus jouer avec elle[115] »), qui permet d'inférer la jeunesse des êtres extraterrestres tout en créant une discordance cognitive très productive pour la construction de la xéno-encyclopédie, entre la séquence qui vient d'être vue et l'interprétation intradiégétique ludique qu'en fournissent les enfants draags. La suite de l'extrait entérine le recentrement (provisoire) de la perspective visuelle à l'échelle des draags tout en situant résolument la perspective narrative verbale du côté du personnage humain, puisque débute alors la narration en *voice-over* homodiégétique assumée par un Terr adulte[116]. La reconfiguration lalousienne de la fiction se marque aussi à cette réinvention du héros en conteur de sa propre histoire, qui consolide la participation émotionnelle du spectateur à la tragédie des oms.

L'incipit de *La Planète sauvage* confère à la seule alternance des échelles de plan et des cadrages le rôle de construire puis d'exploiter le novum du contraste de taille. La séquence plus violente de la désomisation y ajoute les ressources de la perspective en plongée et en contre-plongée, qui restent sinon peu utilisées par Laloux, pour les raisons techniques qu'on a dites[117]. En revanche, c'est ce levier-là de l'estrangement visuel que rentabilise pleinement la bande dessinée *Oms en série*, pour construire en cases et en planches le novum du gigantisme draag. L'incipit bédéistique ajoute un prologue par rapport au récit wulien : Terr, adolescent, accompagné par un ami, retourne dans la maison qui l'a vu naître pour délivrer sa mère. La progression dans l'intérieur domestique des draags est construite à travers une défamiliarisation visuelle multiple qui retarde la compréhension : cadrage serré sur des détails de l'habitation, formes, couleurs et textures étranges du mobilier alien, frustration de la vision par une composition des images réglée à l'échelle des oms comme dans l'incipit de *La Planète sauvage*. Les trois premières planches de la bande dessinée élaborent ainsi un paysage peu lisible, où les déplacements des personnages ne permettent aucun repérage global mais font saillir de nombreuses étrangetés locales sur un mode fragmenté (parois transparentes, surfaces ornées, matériaux courbes et colorés, objets géométriques) (figure 41).

[115] *Ibid.*, 0:03:10.
[116] *Ibid.*, 0:03:51.
[117] Dans la scène de désomisation, les plans en plongée sur les cadavres d'oms montrent une gestion plus problématique de l'orientation et de la profondeur puisque les pieds des draags apparaissent verticalement (à 90°) en train d'écraser les fuyards qui, eux, sont représentés de face avec un angle de prise de vue nettement inférieur à 45°. La vraisemblance de la perspective est altérée, mais n'empêche pas l'intensité pathétique de la scène. Voir R. Laloux, *La Planète sauvage*, *op. cit.*, 0:50:54-0:51:39.

Figure 41 : Oms dans une maison draag. Hawthorne, Morvan, *Terr, sauvage*, p. 4

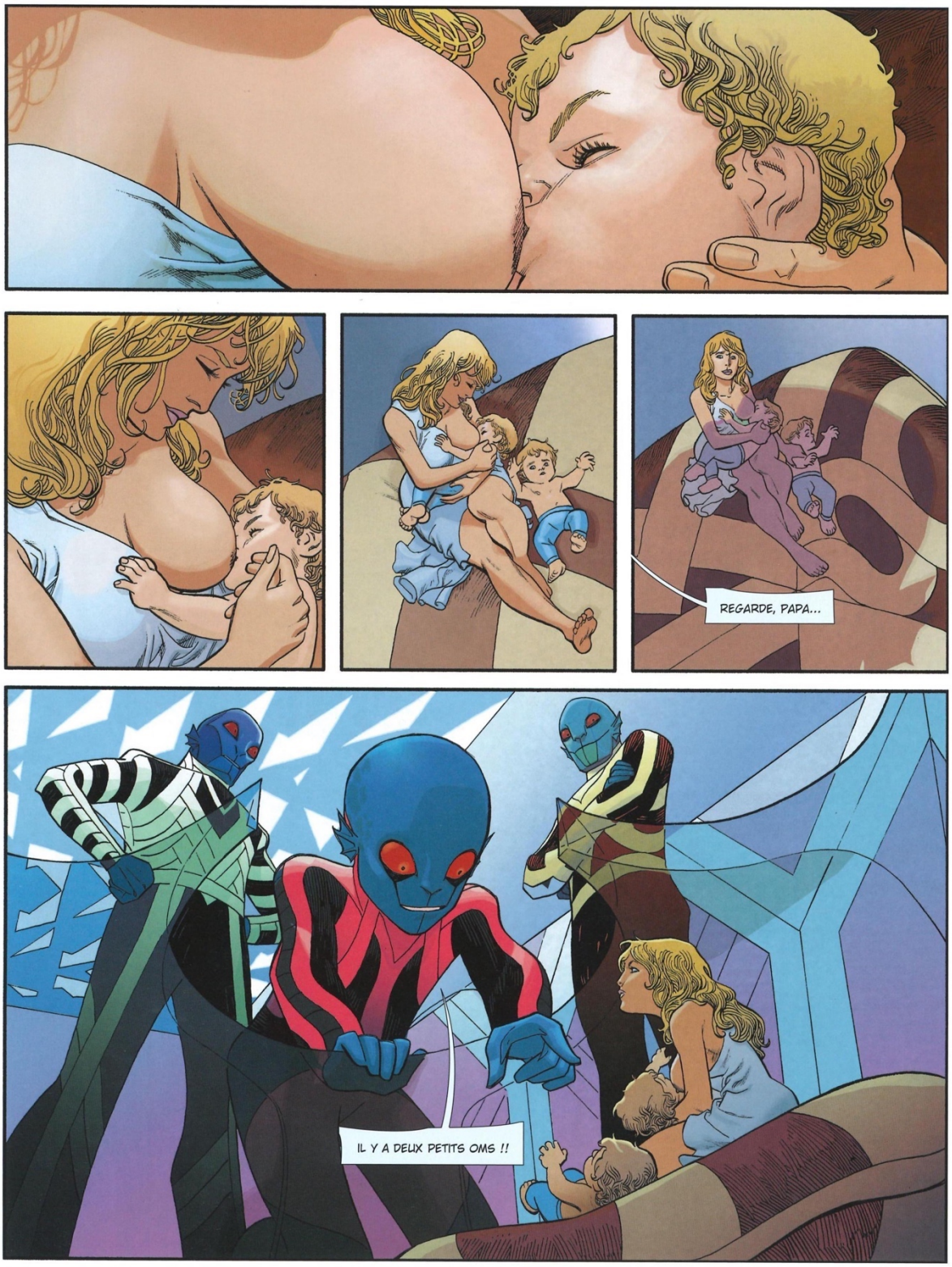


Figure 42 : Adoption de Terr (1). Hawthorne, Morvan, *Terr, sauvage*, p. 6

Figure 43 : Adoption de Terr (2). Hawthorne, Morvan, *Terr, sauvage*, p. 7

La séquence suivante (figures 42 et 43), en ramenant au moment de la naissance de Terr, introduit des variations nombreuses du cadrage, de la mise en scène et de l'angle du regard, en fonction des positions respectives des draags et des oms dans l'espace diégétique. Hawthorne exploite finement la perspective pour tirer tout le potentiel d'estrangement visuel du contraste des échelles. À partir du détail en gros plan du bébé tétant le sein de sa mère, les quatre premières cases (figure 42) construisent un effet de zoom arrière sur la famille ome. La révélation visuelle progressive des deux enfants (et non d'un seul) prend logiquement le relais de la question de la mère âgée à la fin de la séquence proleptique précédente, qui demande « lequel » de ses fils vient la sauver[1]. Cette première élucidation s'articule à une seconde révélation visuelle, dont l'attente a été verbalement et préalablement construite (le compagnon de Terr mentionne « la société draag[2] »). La contre-plongée sur la mère allaitante revêt une signification diégétique à la case 4 lorsque la femme relève la tête et qu'une ombre vient obscurcir la scène : la perspective se trouve alors rattachée à un regard diégétique, qui signifie d'emblée l'immensité de celui qui regarde par l'angle de vue et l'ampleur de l'ombre projetée. La dernière case confirme cette hypothèse en exhibant les trois spectateurs draags, avec une inversion de l'orientation : la scène, en plongée, fait partager l'expérience visuelle de la femme ome, tout en optant pour un léger décentrement latéral qui permet de confronter dans l'image les deux groupes de protagonistes et d'afficher explicitement le contraste d'échelles. La superficie de la case, par rapport aux précédentes, accentue l'effet de gigantisme et la désorientation suscitée par la contre-plongée tout en donnant l'impression de dévoiler brusquement le hors-cadre (en réalité le hors-case) pour amener le lecteur à réenvisager son interprétation des planches précédentes. La posture de la jeune draag Tiwa, accroupie et penchée vers l'omerie, permet de hiérarchiser non pas deux mais trois plans et d'accentuer la disparité des tailles en creusant la profondeur de champ.

L'innovation graphique de Hawthorne tient moins ici à la réinterprétation de l'apparence physique des draags (teintes de peau bleue variées, contour noir des yeux, traits tranchants des joues et des mâchoires, bouche sans lèvres aux dents apparentes) qu'à la complexe configuration des changements de perspective visuelle et d'ocularisation[3]. La première case de la figure 43 produit un brusque effet de décentrement avec un cadrage large de la pièce entière, où sont révélées les positions respectives de l'omerie et de la table qu'escaladent Terr et son ami dans le prologue. Avec un foyer perceptif en surplomb par rapport au père de Tiwa, la

[1] M. Hawthorne, J.-D. Morvan, *Terr, sauvage*, *op. cit.*, p. 5, planche 3, case 8.
[2] *Ibid.*, p. 3, case 8.
[3] Groensteen indique que les termes d'*ocularisation* et de *focalisation*, tels que forgés par Jost pour le cinéma, sont applicables sans difficulté majeure à la bande dessinée. T. Groensteen, *Bande dessinée et narration*, *op. cit.*, p. 90.

deuxième ménage un effet de gigantisme au carré en marquant la différence de taille non seulement entre les draags et les hommes, mais aussi entre les adultes et les enfants draags. Le dispositif souligne l'écart de taille et le rapport d'autorité. Par contraste avec les choix de Laloux (axe horizontal, représentation latérale), il systématise surtout le choix esthétique des effets de plongée ou de contre-plongée vertigineux dans tout l'incipit, sans les motiver nécessairement par le souci d'appuyer un regard intradiégétique, et en les appliquant aussi bien aux draags seuls[4] qu'aux draags interagissant avec les oms. Conformément à la thématisation du regard draag dans l'incipit wulien dont la bande dessinée est proche, Hawthorne utilise à plusieurs reprises des ocularisations internes secondaires (sans effet optique spécifique) sur les aliens[5] mais n'utilise que des cadrages semi-subjectifs pour traiter le regard des oms (le personnage om est représenté en partie dans l'image qui représente ce qu'il voit)[6]. La bande dessinée opère donc comme une synthèse des focalisations du roman et de l'adaptation animée. La prolepse inaugurale privilégie le point de vue (visuel et cognitif) des oms, construisant l'univers de fiction à leur échelle et en tirant des potentialités défamiliarisantes semblables à celles qu'exploitent Laloux. La séquence suivante, adaptée du roman, adopte une focalisation verbale centrée sur les draags et une variation de la perspective qui exploite les contrastes d'échelle pour souligner de préférence la position spatiale et cognitive du draag et signifier sa situation de domination. En témoignent avec plus d'évidence encore les six *prises en main* draags (ou tentatives de prise en main) qui se succèdent en seulement quatre planches et rappellent l'importance du motif chez Laloux mais dans un contexte moins effrayant[7]. Elles motivent narrativement, par le mouvement de saisie verticale, les inversions dynamiques de perspective (plongée/contre-plongée), tantôt amenées par le regard draag avide dirigé vers les oms (pour les saisir, les observer, les sélectionner), tantôt liées au regard om apeuré et résistant de la mère.

Ainsi suivi à travers les médias, l'exemple du double novum draag-om a permis de dégager deux *figures* de perspective particulièrement fécondes pour l'effet-SF visuel : la défamiliarisation induite par la monstration partielle, fragmentée, mal articulée, qui empêche la saisie globale du novum et l'utilisation des échelles de plan et des mouvements de caméra (notamment les travellings) pour construire des points de vue spectaculaires, voire impossibles, sur des novums monumentaux. Le traitement des mains draags dans l'incipit de *La Planète sauvage* relève de la première stratégie, dont on a indiqué l'usage qu'en a fait la science-fiction filmique horrifique pour construire le novum de l'alien dangereux. Chez Laloux, la restriction

[4] M. Hawthorne, J.-D. Morvan, *Terr, sauvage*, p. 7, case 6 ; p. 9, case 1 ; p. 10, cases 2 et 7.
[5] *Ibid.*, p. 8, cases 2 et 7 ; p. 9, case 2 ; p. 10, case 8.
[6] *Ibid.*, p. 8, case 1 ; p. 9, case 5.
[7] *Ibid.*, p. 8-11.

de champ est motivée sans équivoque par le point de vue intradiégétique de l'om : elle s'enracine dans l'effet-novum du différentiel de taille (comme Spiegel l'indiquait pour *The Incredible Shrinking Man*). En revanche, dans *Alien*, Scott se dégage de tout prétexte fictionnalisé pour conduire un semblable morcellement de la représentation du monstre par cadrage serré, montage court et relais hyper-rapide des ocularisations internes secondaires. Cet estrangement de la perspective, décorrélé d'une motivation par l'étrangeté de monde (mais *convergente* avec elle), s'est mu en nouvelle norme de représentation. La spécificité science-fictionnelle ne réside donc pas dans les procédés formels eux-mêmes (ici les jeux de perspective) mais dans la manière dont la culture du genre a couplé historiquement ce montage haché et partiel (niveau formel) à l'imagerie de l'alien (niveau diégétique) et sédimenté ses connotations d'altérité menaçante à travers une figure de novum. Dans *Kaena* de Delaporte, qui veut imposer le premier long métrage 3D français sur le marché international, en témoignent les leviers de défamiliarisation très similaires configurés par une des premières scènes d'apparition des Sélénites, dont l'apparence visuelle convoque d'ailleurs l'imagerie générique puisqu'elle fait explicitement référence aux créatures d'*Alien* dessinées par Giger (posture bipède, doigts griffus, ossature squelettique, crâne allongé muni d'excroissances postérieures), même si les visages sont nettement plus humains.

Extrait 10 : Les Sélénites. Delaporte, *Kaena*, 0:07:26-0:08:07

Cadrage serré sur les détails corporels (bouche, main crispée, œil, visage en très gros plan), protagonistes montrés de loin, de dos ou de haut (jamais de face), dévoilement trompeur du travelling vertical initial, bref passage en xénopsie sur la reine, indiqué par le léger floutage d'une « mise au point » oculaire[8] : les multiples ressources de la perspective défamiliarisée montrent ici une *rétention du voir*, convergente avec l'opacification induite par la défamiliarisation plastique – chromatisme brunâtre, matière réfléchissante, texture fluide

[8] C. Delaporte, *Kaena*, *op. cit.*, 0:07:42.

construisent le novum de ces êtres littéralement *de sève* et rendent difficile la distinction des formes. La scène renforce formellement l'énigme diégétique des Sélénites tout en accumulant des estrangements qui ont été reçus, lors de la sortie du film, comme excessifs car empêchant la lisibilité suffisante des images de synthèse par des sur-effets défamiliarisants techniquement et narrativement mal gérés.

L'autre formule science-fictionnelle fréquemment empruntée par les jeux de perspective dégage, en quelque sorte, l'exact inverse de celle-ci : à une gestion du détail et de la perspective incomplète, destinée à produire l'insatisfaction perceptive et à catalyser la force étrangéifiante (et horrifique) des novums, s'oppose alors une gestion de l'ensemble et de la perspective englobante, jusqu'à l'excès, qui vise la saturation perceptive, l'exhibition spectaculaire et associe le *sense of wonder* à la monstration de novums imposants. Notre corpus en fournit deux versions, l'une pour la ville (*Immortel*), l'autre pour le paysage interstellaire et le vaisseau spatial (*Kaena*). Elles ont en commun de se rattacher à des films de science-fiction français qui ont tous deux exploré précocement les potentialités des images de synthèse, manifesté des ambitions internationales et cherché à se positionner par rapport aux référents de la culture cinématographique mondialisée du genre, en exploitant certaines de ses images archétypales (la mégalopole dystopique et décadente pour *Immortel*) et stéréotypées (la jeune héroïne largement dénudée, aux formes pulpeuses, de l'*heroic fantasy*, croisée avec l'iconographie de l'aventurière fortement sexualisée pour *Kaena*, dont la conception coïncide avec la sortie du premier opus du jeu vidéo d'action *Tomb Raider* de Core Design). Dans les deux cas, les effets spéciaux numériques servent une rhétorique filmique du monumental, que Dufour repère dans le cinéma de science-fiction à grand spectacle et dont il fait la marque d'un « sublime » spécifique lié à la mise en perspective du gigantisme : « Le sublime, […] [c']est le plan lointain, le plan d'ensemble : celui qui montre l'individu ou les individus dans un décor immense où ils ne sont que des petits points[9]. » Le plan d'ensemble de la ville, au début d'*Immortel*, en témoigne, avec la fonction du véhicule volant qui est, comme on l'a dit, de motiver narrativement et spatialement le dévoilement du novum urbain et de fournir, par un saisissant contraste, la mesure de son immensité.

[9] É. Dufour, *Le Cinéma de science-fiction*, *op. cit.*, p. 147.

Figure 44 : Voiture volante, ville monumentale. Bilal, *Immortel*, 0:02:38

Dans ce cas, le cadrage est fixe mais l'envol du véhicule, qui occupe d'abord tout le champ avec un plan serré sur le hublot, révèle progressivement la ville entière à l'arrière-plan, avec un léger travelling vertical qui accompagne le mouvement, produit un faux effet de zoom arrière et dramatise la perspective – d'ailleurs fortement reconnaissable, car il s'agit de la vue célèbre de Manhattan depuis le pont de Brooklyn. Les « petits points » quasi imperceptibles dont parle Dufour se repèrent à tous les niveaux de la mégalopole, creusant doublement le contraste d'échelles – par rapport au paysage urbain monumental et par rapport au véhicule au premier plan dont ils sont l'écho rétréci, ce qui accentue la profondeur de champ. Au début du film, Bilal décline à plusieurs reprises cette mise en perspective du novum de la ville, tantôt avec un lent travelling avant qui suit Horus changé en oiseau[10], tantôt avec un travelling arrière diagonalisé qui suit la voiture du docteur Turner et de Jill[11], tantôt, comme ici, avec un travelling arrière plus vertigineux encore.

Extrait 11 : Travelling sur la ville. Bilal, *Immortel*, 0:03:55-0:04:03

[10] E. Bilal, *Immortel*, *op. cit.*, 0:04:46.
[11] *Ibid.*, 0:07:13.

L'extension maximale du champ s'associe ici à une forme de désorientation créée par le mouvement rapide et l'ampleur du déplacement de la caméra. La figure permet l'élucidation visuelle de la pyramide tout en l'exploitant pour nourrir la subjugation visuelle liée à la monstration de la ville. Elle vise une jouissance du novum fondée en même temps sur un effet de vertige et de saisissement perceptif, sur une distanciation cognitive radicale face à l'association incongrue des deux novums (pyramide antique et New York futuriste), et sur la consommation esthétique des qualités plastiques de l'image, où l'image de synthèse, en monochrome de bleu-gris, est redessinée par la patte graphique du dessinateur et compose une matérialité hybride. La technologie numérique ne fait ici, selon Dufour, qu'approfondir une figure de style cinématographique pratiquée dès *Metropolis* (1927), fréquemment utilisée pour désorienter et stupéfier le spectateur en lui proposant des points de vue qui s'exhibent comme *impossibles* et par là même sublimes :

> Le sublime, en ce sens, est produit par le changement du système de référence, et plus exactement par le changement de l'unité de mesure de la grandeur qui, ici comme partout (*Metropolis* ou *Planète interdite*), passe d'une unité de mesure proprement humaine (appréhension d'un monde à taille humaine c'est-à-dire à partir de l'homme) à une unité de mesure inhumaine (appréhension de la grandeur d'un point de vue extra-humain, pour ainsi dire objectif ou divin)[12].

La science-fiction cinématographique urbaine ou spatiale[13] a tout particulièrement couplé ces changements d'échelles défamiliarisants dans le plan (par travelling) ou entre les plans (par montage) à la construction grandiose de ses novums monumentaux (ville, vaisseau ou planète[14]) pour faire goûter l'effet-novum *à travers* la conscience d'une prouesse technique décorrélée de toute motivation diégétique. L'exacerbation de l'illusion référentielle, fondée sur l'immersion sensorielle et l'hyperréalisme de l'image, va paradoxalement de pair avec l'irréalisme revendiqué du point de vue et l'artificialité de la perspective par rapport au regard humain. En témoigne tout particulièrement le lent travelling arrière de l'excipit des *Maîtres du temps* de Laloux, qui dramatise la révélation du novum de la station spatiale (œuf coupé en deux, dans un cube lumineux rotatif en trois dimensions) par (et pour) l'exhibition de la performance technologique de la synthèse 3D (*supra*, chapitre 1, figure 6). Avec le développement des effets spéciaux numériques, la culture filmique du genre a cristallisé ce type d'estrangement à travers

[12] É. Dufour, *Le Cinéma de science-fiction*, *op. cit.*, p. 148.
[13] Dufour cite l'utilisation des maquettes dans *Star Wars* (1977) pour contraster les représentations respectives de l'Étoile de la mort et des vaisseaux, en comparaison minuscules, qui s'en approchent.
[14] Pensons, en 1996, au vaisseau spatial des envahisseurs extraterrestres, en forme d'immense soucoupe volante, qui fait rien moins que la taille de New York dans *Independence Day*. La même année, le premier plan de *The Arrival* (David Twohy) fait date en montrant une scientifique se promenant dans un environnement naturel, avant qu'un vertigineux travelling arrière en plongée ne révèle qu'il s'agit en réalité d'une enclave végétale au sein d'un cadre arctique, et n'amène le spectateur à réélaborer complètement sa compréhension des images précédentes en direction d'un effet-novum massif.

la signature formelle du travelling vertigineux, alimentant un fantasme perceptif de « saisie totale » des étrangetés gigantesques.

Dans *Kaena*, Delaporte articule avec plus de virtuosité encore l'imagerie de l'objet spatial, sous l'avatar du vaisseau, à ces effets de perspective destinés à spectaculariser l'effet-novum. Dès l'incipit, le très long plan-séquence construit sur un double travelling affiche les prétentions techniques du long métrage en images de synthèse 3D (extrait 12). Sans commune mesure avec l'exemple d'*Immortel* qu'on a vu (extrait 11), le mouvement de la caméra numérique est ici résolument hyperbolique. Le travelling avant s'ouvre sur un cadrage générique familier, qui construit le novum de la planète étrangère à partir de la vue partielle de sa courbure montrée à l'horizon et du spectacle de ses terres survolées. La caméra fait ensuite pénétrer progressivement dans le vaisseau vécarien en perdition, à travers les brumes et les débris causés par l'attaque. L'axe frontal traversant du travelling donne à la scène l'aspect d'un véritable moment de simulation virtuelle, cohérent avec la genèse ludique de « *Kaena* », qui met le spectateur aux premières loges du drame. Le plan fait traverser la surface extérieure du vaisseau puis les salles et les coursives intérieures, montrant des structures en train de s'écrouler et des individus en fuite. L'image, ici encore, souffre d'un certain manque de lisibilité pour les raisons plastiques qu'on a évoquées, et le choix du travelling traversant, certes spectaculaire, complexifie la compréhension de la scène par la perspective unidirectionnelle et le point de vue en mouvement. L'arrivée au cœur du vaisseau, dans la salle circulaire où se trouve le cerveau géant Vecanoï, conduit à une rotation à 180° qui transmute le travelling avant en travelling arrière : le vaisseau en explosion est alors progressivement reconstitué à partir de ses détails architecturaux – dont certains, d'abord vus de très près comme les hélices géantes de propulsion, restent incompréhensibles tant qu'ils ne sont pas appréhendés à distance raisonnable et mis en relation avec le reste des référents iconiques. Ce jeu de va-et-vient entre l'extérieur et l'intérieur du vaisseau articule continûment les deux types de défamiliarisation science-fictionnelle de la perspective. Du global au détail puis du détail au global, le travelling radicalise l'estrangement de la perspective par l'ampleur du dispositif et l'absence de tout montage. L'option formelle fait ici office de moment de bravoure technique, destiné à susciter l'immersion perceptive en faisant *participer* le spectateur à la scène du naufrage, c'est-à-dire en le faisant littéralement *entrer* dans l'image et dans le monde. L'effet-novum porté par l'objet codifié de l'imagerie (le vaisseau) importe moins, alors, que l'effet-SF impliqué par cette perspective marquée, qui fait clairement *style* par la manière dont elle exacerbe des procédés d'ordinaire réservés à des plans plus courts.

Extrait 12 : Incipit en travelling. Delaporte, *Kaena*, 0:00:58-0:02:54

Fragmentation et frustration visuelle du novum par son détail, pour enrayer le traitement xéno-encyclopédique, ou au contraire exhibition visuelle de l'étrangeté monumentale par sa saisie spectacularisée, pour viser l'émerveillement cognitif ; mesure du monde de fiction à l'échelle du personnage, par le cadrage et l'ocularisation interne, ou au contraire émancipation du regard de tout ancrage visuel situable dans un point de vue intradiégétique ; confrontation des échelles par montage alterné des plans et variation des angles de vue, ou par déplacement dynamique du foyer perceptif dans de vertigineux travellings frontaux… : en sus des caractéristiques codifiées conférées aux objets de monde par l'imagerie, en sus des pactes plastiques sédimentés par le genre, la science-fiction visuelle rentabilise avec une grande diversité les ressources graphiques et filmiques de la perspective et de l'articulation des images pour gérer l'effet-SF par la défamiliarisation du regard porté sur l'étrangeté. En revanche, dès lors que l'étrangeté de monde en elle-même pose problème à l'appréhension visuelle, la monstration du novum devient une véritable gageure sémiotique.

2.4. Le novum irreprésentable

Comme on l'a dit, l'imagerie de la science-fiction a accumulé au sein du répertoire collectif un grand nombre de représentations iconiques attachées à des objets-novums qui présentent la caractéristique commune d'être *visualisables* du point de vue de la norme humaine. Les villes, les vaisseaux spatiaux, les aliens, les ciels extraterrestres comme les gadgets futuristes : l'image, fixe ou mouvante, les prend en charge sans solution de continuité sémiotique grâce à l'homologie formelle évoquée entre le mode perceptif diégétique du novum (l'objet est appréhendé visuellement dans le monde de fiction) et le mode extradiégétique de sa sémiotisation (l'objet est appréhendé par le lecteur ou le spectateur à travers une image). La substitution analogique de l'icône (comme catégorie de signes) est aussi valable pour

l'estrangement sonore, dont nous n'avons pas mené l'investigation en détail. Ainsi, dans *Les Maîtres du temps*, Laloux construit le novum des frelons de Perdide par un bourdonnement strident[15] – pour l'anecdote obtenu en enregistrant le son d'oignons en train de frire dans une poêle[16]. Dès l'incipit, à travers un plan d'ensemble qui frustre l'élucidation visuelle de la menace en ne montrant qu'une sombre nuée indistincte à laquelle le spectateur ne peut donner sens, l'effet-SF est alors vectorisé principalement par les composantes *audibles* de l'objet de monde et investit logiquement les voies de la défamiliarisation *sonore*. Qu'advient-il en revanche, dans l'image de science-fiction, des novums impossibles à *faire voir*, qui échappent par définition à notre perception visuelle, et dont la configuration et les connaissances actuelles de l'esprit humain excluent *a priori* la matérialisation iconique, qu'elle soit mentale ou artefactuelle ? La science-fiction graphique et filmique s'est confrontée à ces novums *irreprésentables* pour lesquelles l'encyclopédie de référence ne fournit aucune représentation-type : la quatrième dimension, « irreprésentable et immatérielle » comme l'écrit Klein[17], l'hyperespace, les trous noirs, les passages dimensionnels, les mondes parallèles, la réalité virtuelle ont fourni au genre son lot d'images défamiliarisantes à tous points de vue (référent, leviers plastiques, perspective). Ces novums ont aussi constitué une imagerie spécifique, le pacte plastique de l'abstraction science-fictionnelle, qui retrace comment l'extrapolation scientifique du genre a cherché à incarner visuellement les grands mystères de l'univers.

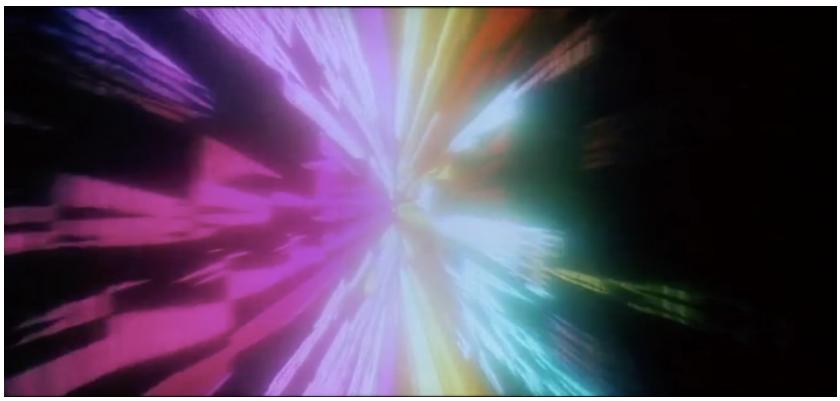


Figure 45 : Voyage interdimensionnel. Kubrick, *2001 : A Space Odyssey*, 1:57:23

2001 : A Space Odyssey de Kubrick a formalisé un parangon majeur de cette défamiliarisation visuelle par abstraction des figures et sortie de la représentation figurative,

[15] R. Laloux, *Les Maîtres du temps*, *op. cit.*, 0:03:40-0:03:53.
[16] À propos de cette anecdote et du travail de Pierre Tardy et Christian Zanesi sur la musique expérimentale électro-acoustique des *Maîtres du temps*, voir Ph. Casoar, A. Igwal, J.-P. Jeunet, *Les Maîtres du temps. Le livre du film*, *op. cit.*, « PHASE 5 : Des frelons aux petits oignons », p. 50-54.
[17] Gérard Klein, « Préface. La quatrième dimension et au-delà », *in* Gérard Klein, Jacques Goimard, Demère Ioakimidis (dir.), *Histoires de la quatrième dimension*, Le Livre de Poche, coll. « La Grande Anthologie de la Science-Fiction », 2e série, 1983, p. 5-22, p. 7.

destinée à donner forme à l'écran au voyage interdimensionnel de Dave[18]. La désorientation veut ici faire perdre au spectateur tous ses repères pour lui donner l'impression de lui montrer ce qui par définition échappe à toute monstration iconique. L'effet-novum mobilise conjointement toutes les ressources de l'estrangement visuel. Les référents iconiques sont opacifiés par le basculement vers un régime abstrait de la représentation – traits et formes géométriques tantôt rectilignes tantôt courbes, au rythme de déploiement variable. Le pacte plastique, surtout chromatique, est massivement altéré : couleurs vives, saturées et fluos, clignotements lumineux, contrastes accentués entre le noir extérieur et les flashs irréguliers émis depuis le centre, enfin inversion des couleurs par l'utilisation du négatif de la pellicule, ce qui rend méconnaissable le paysage survolé[19]. La perspective défamiliarise la perception en structurant les images géométriquement par une ligne centrale d'abord verticale puis horizontale[20], d'où surgissent des formes mobiles, ce qui creuse la profondeur de champ en donnant l'illusion d'un angle aigu à l'intérieur duquel s'avance le personnage, pour un faux effet de travelling avant (puisqu'en réalité c'est le décor qui défile autour de la caméra). L'alternance de champ entre cette vision kaléidoscopique et l'œil en gros plan du personnage accentue cet estrangement global puisqu'il étrangéifie le corps humain familier en y reflétant les étrangetés chromatiques du novum. Les plans suivants amènent le déploiement plus lent de figures abstraites lumineuses et évanescentes, dont les marbrures évoluent en traces colorées sur le fond noir de l'espace. La défamiliarisation sonore est à l'appui de ces effets visuels dans le début de la séquence, où se fait entendre une musique chorale déstructurée et dissonante.

Cette désorientation visuelle globale orchestrée par Kubrick a pu structurer certains codes cinématographiques pour des films qui, à la suite de *2001*, ont choisi d'utiliser des « séquences avec images non figuratives ayant à charge d'exprimer le fait qu'on passe ailleurs, dans une autre dimension », comme l'écrit Dufour[21] : impression de travelling avant (réel ou imité), perspective frontale structurée par une progression vers un horizon géométrique – rectiligne comme chez Kubrick ou ponctuel comme dans le modèle circulaire du tunnel qui s'est imposé pour l'imaginaire du trou de ver –, formes abstraites géométriques, couleurs vives, contrastes de lumière. L'histoire des formes visuelles de la science-fiction est ici à mettre en regard avec celle des arts abstraits et avec d'autres séries culturelles auxquelles elle puise pour forger ses propres normes de représentation des novums impossibles ou difficiles à représenter. Ainsi,

[18] S. Kubrick, *2001 : A Space Odyssey*, États-Unis, Stanley Kubrick Productions, 1968, 143 min. DVD, Neuilly-sur-Seine, Warner Home Video, 2009, 1:56:45-2:06:17.
[19] *Ibid.*, à partir de 2:02:00.
[20] *Ibid.*, à partir de 1:58:28.
[21] É. Dufour, *Le Cinéma de science-fiction*, *op. cit.*, p. 157, note 33. L'auteur cite entre autres *Danger planète inconnue* de R. Parrish en 1969, *Le Trou noir* de G. Nelson en 1979, ou encore *Star Trek : The Motion Picture* de R. Wise en 1979.

Bredehoft montre par exemple que les récits des années 1980 dans lesquels William Gibson propose une visualisation littéraire des espaces du « cyberespace » (cette « hallucination consensuelle » dont la popularisation a été décisive pour l'histoire du genre à travers la cristallisation du *cyberpunk*[22]) puisent à l'iconographie hallucinatoire des drogues récréatives des années 1960 d'une part et au « futurisme visionnaire » des années 1930 d'autre part – bien plus qu'à l'imagerie de la culture scientifique, en l'occurrence informatique[23]. Cette dernière, à l'inverse, est nettement convoquée dans le film *Matrix* pour traiter le novum de la « matrice », entre programme informatique et dimension virtuelle, à travers une succession très signifiante (du point de vue de l'histoire des techniques) de colonnes de code chiffré, au défilement vertical pseudo-géométrique et aux caractères verts (à dessein, pour l'imaginaire des langages informatiques)[24]. L'influence du *pop art* et du psychédélisme sur Caza (*Kris Kool*) comme sur la tentative de bande dessinée *Gandahar* par Andrevon, témoignerait, pour le biotope français, de ce que la culture graphique a sédimenté en pratiques plastiques, en horizon esthétique et en codes de l'abstraction science-fictionnelle pour composer visuellement certaines étrangetés science-fictionnelles, en particulier les hallucinations mentales, les expériences érotiques et les délires métaphysiques qui font partie du répertoire thématique de la contre-culture du genre, notamment avec *Métal hurlant*.

Notre corpus offre plusieurs exemples de cette défamiliarisation par abstraction destinée à produire une représentation de novums rétifs à la monstration. Dans le premier épisode d'*Arzak Rhapsody*, Mœbius actualise un imaginaire géométrique (formes stylisées, effets de symétrie, convergence du regard par une perspective conique centrale, mouvement dynamique par travelling de la caméra ou éloignement du personnage) pour signifier le passage du guerrier solitaire Arzach vers « les dimensions invisibles », au moment d'ailleurs où la bande originale adopte un rendu sonore plus synthétique[25]. Dans la bande dessinée *Arzak. L'arpenteur*, la plongée du vaisseau du commandant Xing dans un « trou hyper-espace[26] » est aussi traitée par le passage à un régime non figuratif qui accentue d'autres connotations du dessin abstrait.

[22] Définition célèbre dans William Gibson, *Neuromancien*, J'ai lu, traduit de l'anglais (États-Unis) par Jean Bonnefoy, 2001, p. 12 [*Neuromancer*, Ace Books, 1984], qu'Henri Desbois invite à traduire plutôt par l'expression « hallucination consentie ». Henry Desbois « Des cités hallucinées à la grille invisible, William Gibson et les métamorphoses du cyberespace », *ReS Futurae* [en ligne], n° 10, 2017, mis en ligne le 29 novembre 2017, URL : http://journals.openedition.org/resf/1043 (14/09/2018). De Gibson, voir aussi « Le continuum Gernsback » [1987] et, avec Bruce Sterling, *La Machine à différences* [1991].

[23] Thomas A. Bredehoft, « Le continuum Gibson : le Cyberespace et les récits du Mervyn Kihn de Gibson », *ReS Futurae* [en ligne], n° 10, traduit de l'anglais (États-Unis) par Alice Ray, 2017, mis en ligne le 29 novembre 2017, URL : http://journals.openedition.org/resf/1167 (14/09/2018).

[24] The Wachowski Brothers, *Matrix*, États-Unis, Warner Bros./Silver Pictures, 1999, 136 min.

[25] Mœbius, *Arzak Rhapsody*, épisode 1 : « Arzak Rhapsody », *op. cit.*, 01:13-01:55.

[26] Mœbius, *Arzak. L'arpenteur*, *op. cit.*, p. 25, case 1.

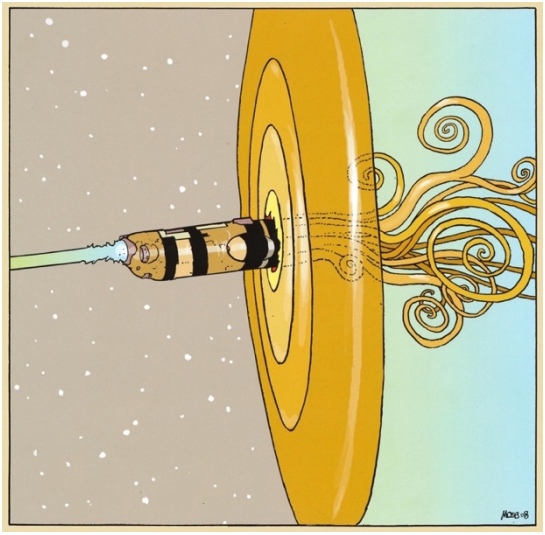


Figure 46 : Passage en hyperespace.
Mœbius, *Arzak. L'arpenteur*, p. 26, case 5.

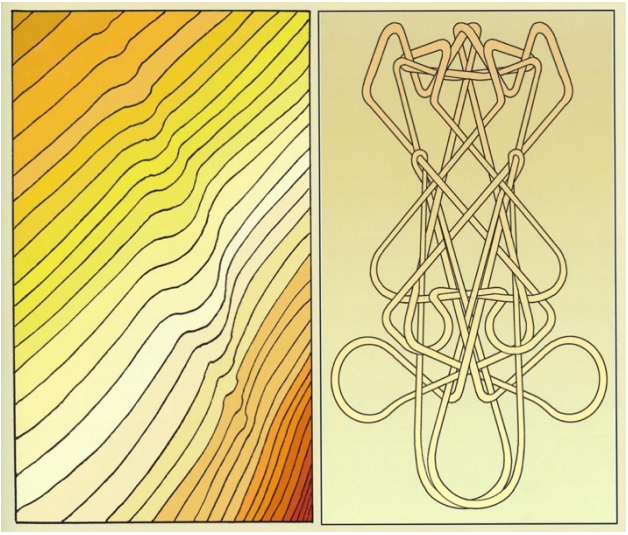


Figure 47 : Abstraction et symbolisme.
Mœbius, *Arzak. L'arpenteur*, p. 27, cases 1 et 2

Une première case fait voir le vaisseau en train de basculer dans une autre dimension (figure 46), comme l'indiquent le large portail orangé et les tentacules déroulés derrière. Une case symétrique fait voir la sortie de l'hyper-espace quelques planches plus loin[27]. Les deux premières cases de la planche suivante (figure 47) composent des figures abstraites, faites de lignes et de dégradés chromatiques allant du jaune au rouge. Le dessin géométrique se charge ici d'une signification mystique et spirituelle qui décale les motifs iconiques génériques associés au trou de ver (notamment la forme spiralaire, qui se rattache encore à une interprétation littérale comme *trouée*) vers une représentation plus nettement métaphorique mais profondément cohérente avec la signification de ces formes symboliques dans l'imaginaire de Mœbius, comme nous le verrons au chapitre 10.

Dans le deuxième long métrage de Laloux, la représentation du court-circuit temporel provoqué par les Maîtres du temps lorsqu'ils envoient Perdide dans le passé entremêle à l'écran les leviers de défamiliarisation visuels et sonores pour matérialiser un novum abstrait qui échappe en principe à la mise en image et en son, mais qui s'avère essentiel pour le dénouement puisque l'explication du paradoxe temporel révèle l'identité biographique de Piel et de Silbad (extrait 13). L'alternance des plans entre les formes mouvantes, en noirs grisâtres, qui envahissent l'espace, et les visages des personnages à l'intérieur du vaisseau, dans une gamme de couleurs familières, permet au spectateur d'interpréter *a minima* l'irruption du novum comme une sorte de tempête spatiale menaçante d'origine inconnue.

[27] *Ibid.*, p. 52.

Extrait 13 : Tempête temporelle. Laloux, *Les Maîtres du temps*, 1:01:34-1:02:42

Le récit construit cette perte des repères visuels comme temporaire, localisée, entrecoupée de scènes plus lisibles, et en fait le lieu d'une négociation cognitive d'interprétation où le spectateur peut puiser à la connaissance des codes du genre – ici encore ceux de l'abstraction plastique, au statut xéno-encyclopédique incertain – comme aux codes des médias, puisque le monochrome choisi et le travail des textures, avec cette neige mouchetée et clignotante, renvoient clairement au bruit blanc d'une diffusion télévisée défectueuse et construisent le novum visuel du « bug » temporel par une imagerie technologique aujourd'hui datée mais alors (en 1982) très évocatrice. La gradation sonore et visuelle des altérations formelles culmine dans le plan final où la silhouette du vaisseau apparaît complètement distordue, au mépris des lois de la physique, ce qui confirme au niveau diégétique le sens d'aberration naturelle qu'il faut conférer à ce novum irreprésentable.

Ces exemples montrent que, pour donner à voir des novums dans leur principe (diégétique) impossibles à montrer, la science-fiction visuelle a mobilisé des estrangements plus radicaux, marqués principalement par la pratique non figurative. Ces derniers induisent certes une rupture de la représentation mais aboutissent en même temps à un nouveau pacte, générique, de représentation, celui d'une abstraction science-fictionnelle qui s'élabore à la croisée historique des cultures visuelles. Ces séquences défamiliarisantes n'entraînent pas l'opacification complète des référents mais, au contraire, garantissent la compréhension du spectateur ou du lecteur, qui peut s'appuyer sur l'imagerie architextuelle pour donner sens aux figures d'estrangement. Dans l'image comme dans le texte, la science-fiction afficherait ici une continuité fondamentale dans sa construction des novums – qu'ils soient ou non complexes (résistants à la représentation) : elle mobiliserait une logique formelle qui rend productive au moins autant ce qui est *caché* et ce qui est *tu* (entre les mots, entres les cases, entre les plans) que ce qui est *montré* et *dit*. La complétion silencieuse menée par le lecteur pour donner sens

aux lacunes du texte, par la construction du monde, et en puisant à la culture du genre, caractérise le réglage de la lecture science-fictionnelle dans son ensemble, qu'elle ait affaire à des altérités lexicales, à des monstrations d'objets plus ou moins étranges car plus ou moins connus (poétique de l'imagerie), à des écarts plastiques, à des perspectives étrangéifiées (par frustration ou par saturation), ou à une sortie globale du régime visuel figuratif, que le mega-text, là encore, balise. Dès lors, l'interaction entre le texte et l'image s'avère décisive pour la construction des novums dans les médias plurisémiotiques, par la manière dont elle programme ce déchiffrement actif des blancs du texte, en confiant tantôt à l'un, tantôt à l'autre, tantôt aux deux, le soin de créer l'effet-SF et de l'organiser en récit.

Chapitre 6
Intersémiotique narrative de l'effet-SF

En bande dessinée, dans le dessin animé ou au cinéma, texte et image concourent le plus souvent ensemble à construire les étrangetés du monde imaginaire mais cette précision adverbiale (ensemble) recouvre une vaste palette de rapports possibles. Redondance, complémentarité, disjonction, décalage, contradiction : le récit de science-fiction orchestre les unes par rapport aux autres les inférences xéno-encyclopédiques conviées par les segments étrangéifiants verbaux et visuels (et sonores, mais nous nous y attacherons moins systématiquement), en fonction de leur manière propre de créer l'effet-novum (chapitres 5 et 6). Comme le suggère Langlet pour la bande dessinée de science-fiction[1], l'étude intersémiotique de l'effet-SF suppose de prendre pour point de départ l'iconotexte lui-même. Il s'agit de penser conjointement les structurations du novum graphique (et cinématographique, pour notre étude) et du novum textuel pour repérer les estrangements, leurs leviers explicatifs, et comprendre la manière dont les récits plurisémiotiques privilégient des élucidations cognitives aisées, ou au contraire alimentent l'enquête xéno-encyclopédique. Ces interactions dégagent des manières de faire monde qui sont étroitement liées aux options narratives, stylistiques et génériques retenues par les auteurs, et dont la typologie intersémiotique ici proposée cherche à rendre compte. La restriction du novum à son élaboration graphique engage par exemple un effet-SF très différent selon qu'elle concerne les étrangetés organiques des mondes lalousiens ou les éléments architecturaux délabrés du bâti bilalien. Sa restriction verbale engage en revanche tous les effets de frustration liés à l'expectative de l'image. Nous verrons dans un deuxième temps la diversité des interactions impliquées par le couplage texte-image des étrangetés et la complexité variable des lectures xéno-encyclopédiques liées. Enfin, la modalisation énonciative délimite un autre domaine important pour l'intersémiotique narrative de l'effet-

[1] I. Langlet, « La bande dessinée de science-fiction », communication déjà citée.

SF : savoir qui voit et qui dit le novum suggère que l'élucidation du monde, en particulier de ses novums visibles, se fait souvent à partir d'un point de vue précis qui en médiatise, en façonne et potentiellement en biaise l'interprétation donc les conséquences xéno-encyclopédiques.

1. Sélections unisémiotiques du novum

1.1. Du mot-fiction naturaliste au bestiaire animé dans « *Gandahar* »

Montrer sans dire – alors qu'Andrevon au contraire prend plaisir à *dénommer* très soigneusement les étrangetés vivantes de son univers : telle est la conversion graphique à laquelle se livre Laloux dans son *Gandahar*, en cohérence avec sa déclaration médiatico-poétique en faveur de l'image et de l'imaginaire. Or, cette transsémiotisation restreinte témoigne d'une continuité esthétique forte avec les modalités littéraires de la construction du xénomonde. Le mot d'*adaptation* gagne ici pleinement son sens de « rendre viable dans un autre milieu ». Organisée en saynètes muettes rendues compréhensibles par des écarts iconiques limités (on l'a vu pour l'incipit[2]), par la mise en contexte et les récurrences narratives, l'imagerie des objets organiques chez Laloux est certes dépouillée de toute verbalisation mais elle retrouve à travers ses leviers graphiques propres l'effet-SF verbal produit par le tressage des mots-fictions pseudo-scientifiques et l'écriture naturaliste de l'estrangement lexical.

Dans le roman d'Andrevon en effet, les mots-fictions se concentrent quasi exclusivement sur le segment de la xéno-encyclopédie correspondant aux novums organiques. Le constat indique, ne serait-ce que quantitativement, que c'est bien au niveau de l'écosystème naturel de Gandahar que réside l'hypothèse de monde la plus décisive et la plus lourde de conséquences. Dans les cinquante premières pages du roman, hormis certaines forgeries transparentes formées par composition ou par dérivation à partir de vocables attestés pour désigner des objets techniques (« cortico-impulseurs[3] », « plateau-réacteur[4] », « sphéroïde[5] », « hommes-machines » et « hommes-tortues »[6] – ce dernier

[2] *Supra*, chapitre 5, 2.1. « Voir – savoir : une poétique de l'imagerie ».
[3] J.-P. Andrevon, *Gandahar*, *op. cit.*, p. 26.
[4] *Ibid.*, p. 29.
[5] *Ibid.*, p. 47.
[6] *Ibid.*, p. 38.

appuyant aussi l'inférence de l'hybridation), les mots-fictions construisent globalement le mirage du paradigme absent animal ou végétal *transformé* par la manière dont ils sont sertis dans un profus réseau syntaxique de lexèmes relevant, eux, du jargon scientifique réel, en particulier de l'entomologie et la botanique pour lesquels Andrevon entretient un intérêt personnel. La présentation des deux montures ailées génétiquement modifiées qui signent l'incipit témoigne de cette surdétermination xéno-encyclopédique de l'estrangement verbal et montre l'homogénéisation des effets relatifs de familiarisation et de défamiliarisation entre vocables attestés et vocables inventés (nous soulignons en gras, dans les citations qui suivent) :

> Le **machaon** glissa sans battre des ailes le long d'un courant d'air tiédi qui était peut-être naturel, peut-être non. Il effleura insolemment le sommet pourpre d'une haie de **florindrons**, hésita un peu au niveau du dernier bouquet, comme s'il se demandait, dans sa minuscule cervelle d'insecte, s'il allait ou non se mettre à butiner les éclatantes fleurs qui se balançaient sous la brise. Frir Mandore lui envoya un vigoureux coup d'éperons, et le **lépidoptère** bondit en avant, avec la légèreté d'un pétale que le vent taquine[7].

> La **cordule** annelée vrombissait dans l'air limpide du matin. Ses quatre ailes cristallines se mouvaient à une allure si incroyable qu'elles se confondaient dans un tourbillon étincelant qui procurait à Sylvin Lanvère une douleur rétinienne presque hypnotique.
> Le chevalier s'agrippait à sa selle, placée à l'extrême arrière du **prothorax**. […]
> La férocité de la cordule annelée ne le cédait en rien à celle des busiers, et le malheur était qu'en la circonstance le **névroptère** eût la taille d'un petit avion[8].

« Machaon » et « cordule » : la description des deux insectes géants convoque les termes du jargon zoologique réel, « lépidoptère » et « névroptère » (dont Andrevon densifie plus loin le réseau lexical en y ajoutant les frelons « hyménoptères[9] »), qui désignent des ordres de la classe des insectes, tandis que les substantifs « prothorax » et « corselet[10] » identifient des parties de leur morphologie. Quelle que soit la connaissance du lecteur, savante ou profane, cette terminologie si spécialisée oriente la signification vers les connotations scientifiques plus que vers la dénotation référentielle. En regard de ces lexèmes, la « haie de florindrons » n'offre pas davantage d'étrangeté alors même qu'elle insère, pour sa part, un véritable mot-fiction, absent de nos dictionnaires. Le camouflage de la forgerie réside à la fois dans la proximité syntaxique avec les catégories de la classification entomologiste et dans une formation qui imite les modes de composition lexicale savante des systèmes de nomenclature à partir de radicaux grecs ou latins. Le mot-fiction s'invente ici en associant la racine *flor-*, assez compréhensible (« fleur »), à deux morphèmes finaux (*-dendron*,

[7] *Ibid.*, p. 13.
[8] *Ibid.*, p. 31-32.
[9] *Ibid.*, p. 155.
[10] *Ibid.*, p. 13.

« arbre » en grec ancien) qui le sont moins, mais qui servent dans le jargon botaniste à dénommer des genres de plantes et qui, dans cette mise en scène de la nature, peuvent évoquer le rhododendron réel de nos latitudes et confirmer la déduction arboricole par proximité phonique[11]. Ce type de forgerie, à la fois *pseudo* (dans la mesure où il est compatible avec les règles graphiques et phoniques du français[12]) et *pastiche* (puisqu'il imite les modes de formation des substantifs dans les lexiques scientifiques) est récurrent sous la plume d'Andrevon. Il permet de donner l'impression d'une motivation partielle du signifiant imaginaire : celui-ci « paraî[t] *découler de structures étymologiques* qui, tout en permettant d'en supputer le sens, peuvent également connoter certaines harmoniques socio-linguistiques[13] » comme l'écrit Angenot. Il invite au jeu du déchiffrement sémiotique à partir de la (dé)composition lexicale, même si la nature *savante* de la composition opacifie le décodage des unités internes et opère surtout au niveau des connotations terminologiques. La manière dont le cycle jeunesse de « *Gandahar* » systématise plus souvent la composition *populaire* par mot-valise instaure un horizon de lecture différent, puisqu'Andrevon y privilégie « un lexème synthétique et transparent » comme l'écrit Bréan – « synthétique, car il suffit à donner l'illusion que la simple nomination épuise la référence au signifié, et transparente, puisqu'un sens approximatif peut être déduit du mot isolé[14] ». À partir de *Gandahar et l'oiseau-monde* (1997), l'arme végétale fétiche de Sylvin Lanvère gagne le nom de « pistograine[15] » et l'écosystème de Tridan comporte des « salamandragore[s][16] » (*salamandre* et *mandragore*), des « serpendeau[s][17] » (*serpent d'eau*), des « aragnace[s][18] » (peut-être la composition d'*araignée* et *limace*) ou encore des « épinobranches[19] » (*épines* et *branches*). L'évidence de ces signifiants-fictions par rapport aux forgeries savantes explique vraisemblablement leur irruption massive dans la fiction partagée lors de relances transfictionnelles à destination de la jeunesse – Andrevon dosant la nature des estrangements verbaux en fonction du public et du registre. Dans le *Gandahar* originel en revanche, l'auteur privilégie clairement une esthétique pseudo-naturaliste du

[11] On repère le même processus pour le « silodendron », *ibid.*, p. 47.
[12] On propose cette appellation de « pseudo » à partir de ce que les études psycho-cognitives des mécanismes de la lecture définissent comme des « pseudo-mots », c'est-à-dire des « suites de lettres qui possèdent toutes les caractéristiques de mots du français, mais qui n'en sont pas », comme par exemple *gron* ou *bernouiller*, à la différence des « non-mots » comme *gton* et *bernoeallur* qui associent dysgraphisme et dysphonisme. Voir S. Nicolas, V. Gyselinck, D. Vergilino-Perez, K. Doré-Mazars *et al.*, *Introduction à la psychologie cognitive*, *op. cit.*, p. 149.
[13] M. Angenot, « Le paradigme absent : éléments d'une sémiotique de la science-fiction », art. cité, p. 78.
[14] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 272.
[15] J.-P. Andrevon, *Gandahar et l'oiseau-monde*, *op. cit*, p. 65.
[16] *Ibid.*, p. 51.
[17] *Ibid.*, p. 64.
[18] *Ibid.*, p. 72.
[19] *Ibid.*, p. 46.

mot-fiction fondée sur un syncrétisme linguistique où les effets d'estrangement et de familiarité sémiotiques peuvent se détacher de la réalité des faits lexicaux. Dans un tissu syntaxique parsemé de mots étranges, la « cordule » citée ci-dessus n'évoque aucun signifié, mais son évidence phonique et sa simplicité morphémique peuvent produire une fausse attribution, amenant le lecteur à croire à un autre de ces vocables réels spécialisés – d'autant que le suffixe diminutif *-ule*, attesté en français, n'est pas sans ironie pour désigner un insecte géant, et permet de souligner l'homophonie finale avec la « libellule » que le texte pose comme synonyme[20]. Dans d'autres passages, la syntaxe explicative corrobore cette lecture familiarisante des forgeries et canalise l'effet de réel verbal du xénomonde par un exotisme savant assez proche de l'herbier (imaginaire ? – c'est toute la question) du botaniste amateur :

> Bientôt, Sylvain et sa monture ne furent plus qu'à une dizaine de mètres du sol, effleurant parfois les tiges hautes et granulées de ces **ombellicées** violettes qui ne fleurissent que dans les régions tropicales de Gandahar, et qu'on appelle les **clochigrules**[21].

« Ombellicées » et « clochigrules » ont en partage une matière sonore suggestive et une signification sibylline. Le mirage référentiel y est garanti par la formation des termes : *ombellicées* est un double lexical du plus connu *ombellifères*, qui désigne une famille de plantes réelles. La forgerie réside dans l'altération de la dérivation finale, remplacée par un morphème soigneusement choisi puisqu'il rappelle le suffixe *-iacé* fréquent en botanique (« qui a la forme de »). La « clochigrule » articule quant à elle la racine *cloche* au suffixe diminutif *-ule* et fait deviner une fleur en forme de clochette. De plus, la structure d'emphase par extraction (« *ces* ombellicées […] *qu'*on appelle […] ») confère discursivement une prévalence ontologique à l'hyperonyme : complémenté par la relative, le substantif « ombellicées » est le pivot syntaxique d'une définition pseudo-scientifique de la « clochigrule ». Or, l'« ombellicée » est tout aussi fictive que cette dernière : la syntaxe, qui pastiche les modes de classification réelle des végétaux par emboîtement des taxons (règne, phylum, classe, ordre, etc.), amène le lecteur à accorder plus d'existence au premier référent qu'au second par une sorte d'« effet repoussoir » linguistique[22].

En regard des « ombellicées », « clochigrules » et « cordules », le « machaon » à l'inverse peut occuper un lieu lexical et encyclopédique tout aussi incertain par une contamination sémiotique qui produit un *sur-effet* étrangéifiant. Il y a là une pratique

[20] « La libellule géante plafonnait à environ deux mille mètres », quelques lignes après l'extrait cité, J.-P. Andrevon, *Gandahar*, *op. cit.*, p. 31.
[21] *Ibid.*, p. 34. Nous mettons en gras.
[22] Vincent Jouve, *L'Effet-personnage dans le roman*, Presses universitaires de France, coll. « Écriture », 1998 [1992].

singulière de l'estrangement commune à Andrevon et Wul, qui consiste à sélectionner au sein du lexique réel des vocables spécialisés susceptibles de produire une *impression* de mot-fiction. En témoigne l'une des descriptions picturales profuses de *L'Orphelin de Perdide* :

> Ils enfilèrent un sentier poudré d'ocre et passèrent au milieu des larges feuilles de **pandanes** qui couvraient toute la face sud du promontoire. Le sentier serpentait en pente douce entre les rocs luisants de rosée, noirs et polis comme du verre, avec ça et là des éraflures et des points éclatés qui laissaient voir leur cœur brillant de mica. […]
> Et là ils furent au bord d'une vasque tiède, bénitier naturel surplombant les vallées. Une eau pétillante montait du fond de cette piscine, par intermittents hoquets. Des plantes étranges et belles y trempaient leurs **aristoloches**. Des perruches bleues et jaunes buvaient sur les bords. Au loin, un geyser isolé dépliait toutes les cinq minutes un éventail d'argent sur l'horizon[23].

Dans ce passage qui mobilise l'isotopie de la couleur et de la lumière, les notations sensorielles et les figures d'analogie, Wul recourt à l'hyperonymie caractérisée (« des plantes étranges et belles ») plutôt qu'à la forgerie pour suggérer de nouvelles espèces végétales, faisant preuve d'une économie et d'une simplicité de style qu'ont relevées tous ses commentateurs[24]. De fait, pour les novums organiques, la science-fiction wulienne fait un usage très parcimonieux des mots-fictions. Au sein de ce lexique courant et du fait du réglage générique, les « pandanes[25] » et les « aristoloches » suscitent par leur rareté d'emploi et par leur singularité phonique (pour les seconds seulement) une légère distanciation cognitive qu'exploite la stylistique impressionniste du détail (l'« aristoloche » appelle phoniquement la « perruche ») pour la reverser au compte d'un effet de xénomonde, alors que ces deux termes sont attestés – avec certes l'altération qu'induit l'ajout d'un *-e* final au mot *pandan*. Ce détournement xéno-encyclopédisant confirme que c'est bien la lecture qui fait le mot-fiction : elle l'actualise (ou non), à tort ou à raison (par rapport à la vérité linguistique extratextuelle) comme segment verbal étrange. Le confirment réciproquement les sous-effets défamiliarisants associés à des mots-fictions sédimentés par le mega-text et devenus des évidences lexicales génériques, à l'instar des composés récurrents formés à partir du préfixe *télé-* (« téléboîte[26] », « téléfils[27] », « téléréseaux[28] » ou « télébarrage[29] ») qui truffent le récit d'*Oms en série* et en construisent les novums technologiques par un effet-futur aujourd'hui banal et vieilli[30].

---

[23] S. Wul, *L'Orphelin de Perdide*, *op. cit.*, p. 57-58. Nous mettons en gras.
[24] Voir *supra*, chapitre 1, 1.1.4. « Wul par Andrevon, l'appel à l'image ».
[25] Rencontrés au chapitre précédent (*ibid.*, p. 50-51) et que Wul affectionne particulièrement puisqu'on les trouve aussi dans *Oms en série* (*op. cit.*, p. 114).
[26] S. Wul, *Oms en série*, *op. cit.*, p. 83. Nous citons la première occurrence du mot-fiction dans le récit.
[27] *Ibid.*, p. 85.
[28] *Ibid.*, p. 94.
[29] *Ibid.*, p. 95.
[30] Voir *infra*, chapitre 8, 1.2.1. « Exotisme sauvage et dépaysement wulien ».

Que ce soit par la dissimulation phonique et graphique du pseudo-mot chez Wul (où le « pandane » quasi-réel produit les mêmes effets étrangéifiants que la « cervuse[31] » inventée) ou par l'exhibition tout aussi confondante des vocables ultra-spécialisés chez Andrevon (« ombellicées » et « névroptère » déclenchant une défamiliarisation homogène), l'écriture naturaliste des novums organiques qui a nourri la filiation culturelle entre les deux auteurs témoigne aussi de l'obsolescence progressive des estrangements verbaux. L'effet-SF peut d'ailleurs s'y trouver marginalisé au profit d'autres effets poétiques. Chez Wul et Andrevon, la familiarisation sémiotique des novums vivants croise à plusieurs reprises un imaginaire Renaissance, médiéval, voire antique, où l'effet-monde rejoint plutôt l'exotisme des cabinets de curiosité et le pittoresque des manuels d'histoire naturelle, que l'effet-futur adossé au mega-text du *planet opera* (dont ces romans relèvent pourtant) ou au macro-texte français de la nature contemporaine dégradée et polluée (comme dans les textes de politique-fiction écologiste, six ans après *Gandahar*, dans la série des *Retour à la Terre* par exemple). La première apparition du trompeur « pandane », dans *L'Orphelin de Perdide*, est par exemple médiatisée par les connotations des termes architecturaux utilisés pour donner vie au décor de la « Tour du Prince », somptueuse mais désuète, où Silbad a élu résidence sur la planète Devil-Ball :

> Silbad ayant insisté pour monter la garde au micro, les voyageurs couchèrent dans une salle vide du premier étage. Bercés par le chant des fontaines et l'ombre dansante des feuilles de **pandane**, ils dormirent enroulés dans les **brocarts** et les tapisseries tombées des **linteaux**[32].

L'endormissement des personnages est mis en scène dans une atmosphère de torpeur grandissante généralisée, étendue aux éléments naturels anthropomorphisés (« bercés », « dansante »). Le mot « pandane », mentionné au détour apparemment anodin d'une complémentation, offre des sonorités familières qui rappellent par assonance les voyelles nasalisées de « dansante » et adhère sans faille à la pâte sonore de la phrase entière, tout en gagnant de sa proximité avec les rares mais attestés « brocarts » et « linteaux » une puissance évocatrice médiévalisante. L'écriture de la nature imaginaire se noue ici à la construction d'une fantaisie architecturale très suggestive, envahie par les éléments naturels (arbres, perruches, eaux vives), majestueuse mais délabrée, et dont les connotations surannées font basculer le dépaysement science-fictionnel vers un exotisme de *fantasy* historique, qui oriente la lecture des forgeries. Dans *Gandahar*, la description du palais

[31] *Ibid.*, p. 115.
[32] S. Wul, *L'Orphelin de Perdide*, p. 50-51. Nous mettons en gras.

d'Ambisextra et des coutumes du « royaume de Gandahar[33] » (la reine et ses servants, chevaliers, coursiers et conseillers) concentre cette isotopie archaïsante pour suggérer, dans un étrange syncrétisme historique, un monde en déclin car figé dans un passé immuable. La défamiliarisation induite par les lexèmes scientifiques y converge avec une esthétique de la désuétude étendue au vocabulaire utilisé pour décrire les bâtiments et les pratiques de la cour :

> Il [Sylvin] s'appuya un instant à l'une des lourdes **colonnes** roses qui supportaient le **péristyle** du palais ; un garde, vêtu comme lui de pourpre et d'orange, mais portant une longue **hallebarde** aiguisée, vint s'enquérir de ce qu'il désirait[34].
>
> Il prit le chevalier par le bras et le conduisit, à travers l'immense **salle voûtée**, vers sa sombre extrémité où se devinait, noyé d'ombre, le **trône royal**. Leurs pas sonnaient mat sur le dallage de pierres rares. […]
> Sylvin Lanvère mit un genou à terre et inclina la tête, comme le voulait **l'étiquette**[35].

L'effet-novum global, aussi bien organique qu'architectural, exploite une couleur locale médiévalisante qui signale l'état daté de l'effet-SF dans *Gandahar* et renvoie, comme on l'a dit, à un moment précoce de l'écriture andrevonienne, fortement marqué par l'empreinte de l'*heroic fantasy* et par la contre-culture « Flower power ». En sus du *sense of wonder* science-fictionnel qu'elle suscite, l'écriture naturaliste du mot-fiction et la manipulation des lexiques spécialisés s'y trouvent aussi rentabilisées au profit d'une prose poétique qui vise d'autres effets de sens (euphonies des syntagmes, connotations vieillies du style, jouissance lexicale de l'étrangeté des mots, estrangements chromatiques des descriptions…).

Or, par rapport à cette complexe articulation entre concentration fictionnelle des estrangements sur les novums organiques, mirage terminologique des signifiants et musique du texte, Laloux ne conserve rien des ressorts verbaux de la construction du xénomonde dans *Gandahar*. À l'exception des « oiseaux-miroirs », du « Sorn » ou du « Métamorphe », dont la désignation est motivée dans la diégèse par leur rôle narratif important, les autres novums animaux et végétaux, même moteurs pour le récit (telle la monture ailée de Sylvin), ne sont dénommés ni par les personnages ni par un narrateur extradiégétique. L'exotisme science-fictionnel des éléments naturels est tout entier capté par l'image et suspend le dépaysement naturaliste du mot-fiction. Dans cette imagerie muette qui réélabore l'univers de « Gandahar » en réinventant ses novums, Laloux récupère toutefois l'*attention* xéno-encyclopédique portée par l'œuvre littéraire aux étrangetés

[33] J.-P. Andrevon, *Gandahar*, *op. cit.*, p. 15.
[34] *Ibid.*, p. 21.
[35] *Ibid.*, p. 22-23.

vivantes, l'*attitude* naturaliste adoptée à leur égard et le *regard* pseudo-scientifique qui les médiatise. Deux moments narratifs montrent exemplairement ce devenir-image des mots-fictions dans l'adaptation animée : l'incipit déjà étudié (*supra*, chapitre 5, extrait 7), qui fait voir un réseau de xéno-organismes destiné à produire l'hypothèse d'une civilisation gandaharienne en harmonie (apparente) avec la nature et spécialisée dans la manipulation génétique du vivant, et l'épisode de la bataille entre les armées de Jasper et celles des hommes-machines, où sont déployées les ressources militaires de l'arsenal organique gandaharien (montures et adjuvants animaux, armes, défenses et projectiles végétaux). L'incipit engendre d'autres séquences muettes qui prolongent cette esthétique de la saynète naturaliste, en montrant les Gandahariens en interaction avec la faune de leur monde sans adapter des novums précis du roman mais en conservant deux motifs xéno-encyclopédiques structurels : celui du gigantisme et celui du véhicule animal, comme en témoigne le premier plan après le générique, où un cavalier gandaharien anonyme se déplace sur une sorte de larve rose géante en direction de Jasper (figure 48).

Figure 48 : Messager monté en route pour Jasper.
Laloux, *Gandahar*, 0:02:42

Figure 49 : Jeux d'enfants à dos de crabe.
Laloux, *Gandahar*, 0:05:16

Plus loin, après que la reine a pris la décision d'envoyer Sylvin en mission, un travelling vertical détaille l'architecture du Palais pointu et se clôt sur la mise en scène d'un moment de détente ludique, où deux enfants gandahariens, inconscients du danger qui les menace, plongent dans un bassin naturel depuis le dos d'un crabe gris géant et immobile (figure 49). Une autre séquence conduit peu après au dévoilement visuel de la célèbre « cordule » textuelle, privée ici de toute appellation verbale, et introduit au passage un autre novum animal (figure 50), dans un court plan fixe où le panorama du Palais, à l'arrière-plan, dans un suggestif camaïeu de bleus brumeux souligné par l'aquarelle de Caza, est traversé latéralement par un animal de trait au mufle gris, aux yeux rouges et à la longue queue

pointue, dont l'image permet toutefois la maîtrise cognitive par la reconnaissance d'un scénario agricole conventionnel (le labour).

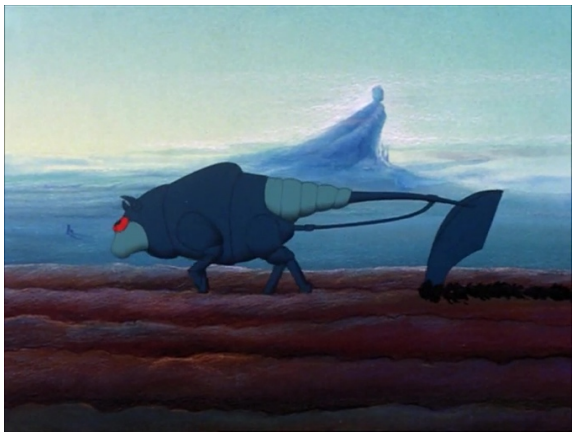
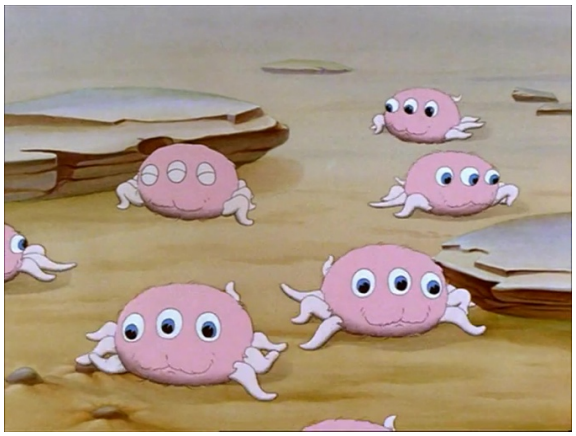


Figure 50 : Étrange labour.
Laloux, *Gandahar*, 0:06:17

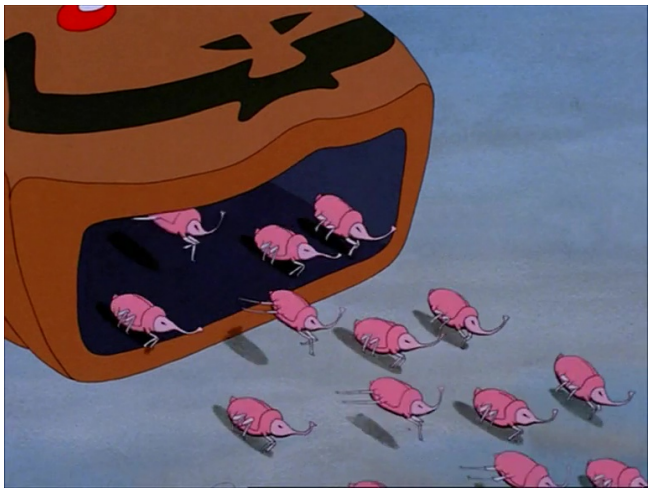


Extrait 14 : Micro-novum pittoresque.
Laloux, *Gandahar*, 0:08:48-0:09:19

La monture ailée de Sylvin est ensuite montrée à l'écran (*supra*, chapitre 1, figure 5) avec, par écho graphique, ces mêmes yeux rouges significatifs, mais elle s'éloigne de son avatar littéraire de libellule pour emprunter la forme planante d'une raie volante aux lents battements d'« ailes » (plus faciles à animer). L'épisode de la rescousse de Sylvin par les Transformés déclenche comme subrepticement le surgissement d'un autre de ces petits novums anecdotiques dont l'œuvre filmique est parsemée (extrait 14). L'estrangement iconique (nombreuses pattes et yeux, sourire bienveillant, fourrure) et chromatique (couleur rose *a priori* incompatible avec l'imaginaire insectoïde que la morphologie de l'animal et son mode de déplacement convoque) se double d'une défamiliarisation sonore avec le couinement répété de la bête. Le micro-novum s'insère à la marge, presque inaperçu, au sein d'un macro-novum d'ampleur fictionnelle nettement plus conséquente : celui des Transformés. L'apparente gratuité de l'étrangeté fonde l'effet de réel du xénomonde sur un exotisme visuel en composition éclatée, qui fait du détail pittoresque un lieu d'étrangeté allusif mais suggestif, articulé aux étrangetés plus massives et plus visibles, comme le palais de Jasper dont la mise en scène soulignée amène celle du crabe géant et de l'animal de labour. Dans tous ces exemples, les différents leviers de l'effet-SF visuel convergent pour conférer aux images une lisibilité maximale et fonder l'exotisme de la nature sur un réalisme familier caractéristique de l'esthétique lalousienne : les altérations iconiques des formes et des couleurs permettent de faire le lien avec des êtres proches de nos référents encyclopédiques, les scripts narratifs précodés confortent les inférences cognitives (labour, monture terrestre ou volante, agitation d'une colonie d'arthropodes dérangée par un intrus géant) et la perspective visuelle non marquée, en ocularisation zéro, confère au spectateur

une position d'*observateur* vis-à-vis de ces étrangetés non dénommées. Motivées narrativement par le voyage de Sylvin, ces saynètes suscitent un effet-novum organique global, en mosaïque, par accumulation de micro-tableaux muets, à la manière d'une série d'études naturalistes qui adapte visuellement les options stylistiques choisies par Andrevon.

On en veut pour preuve la logique de reprise-variation à laquelle le film se livre autour de ces quelques novums en apparence décoratifs. La larve rose géante qui fait office de monture rampante et les arbres à fruits de l'incipit font l'objet d'une première récurrence par thématisation dans le plan où le conseiller Blanminor et Sylvin consultent les images filmées par l'oiseau-miroir[36]. Mais c'est surtout la scène de bataille finale qui fait reparaître les novums antérieurs dans un cadre narratif guerrier, ce qui permet d'étoffer la xéno-encyclopédie relative à l'écosystème de Gandahar par un jeu de réitération (donc aussi de mutation) partielle qui prolonge la rhétorique visuelle du carnet de croquis zoologiste en montrant les animaux *en action*, dans la diversité de leurs postures, de leurs comportements et de leurs attributs. Les objets organiques sont en effet réélaborés à travers leurs capacités combatives, d'abord insoupçonnées, et liées à leur nature génétique modifiée. Le dessin animé juxtapose ainsi une série de mini-séquences qui matérialisent chacune une tentative des Gandahariens pour résister à l'ennemi et qui scandent la progression des hommes-machines vers Jasper. La première montre une escadrille d'insectes montés lâchant des graines de plantes carnivores, la seconde fait voir une armada de petites bêtes à trompe rose, lâchées depuis des tanks insectoïdes (six grandes pattes articulées), et dont le passage provoque la poussée ultra-rapide d'une haie d'épines protectrices géantes.



Extrait 15 : Armée insectoïde. Laloux, *Gandahar*, 0:42:05-0:43:07

[36] R. Laloux, *Gandahar*, *op. cit.*, 0:05:35.

Le novum reprend ici à la fois l'animal tétant de l'incipit et les êtres roses hybrides du désert (extrait 14), avec exactement le même cri strident. La séquence suivante montre les Gandahriens libérant l'eau des lacs de cratères éteints pour noyer les armées des envahisseurs. Or, sur les flancs des volcans, le paysage végétal recouvert par le torrent fait voir à nouveau trois novums organiques construits dès l'incipit : les arbres à fruits rouges, les palmiers à bulbes zébrés et les œufs rayés géants qui leur sont associés[37] – tandis que le dernier plan de la séquence montre, comme au début, un oiseau-espion de la reine reconnaissable à son œil unique. La monture ailée géante de Sylvin fait ensuite une nouvelle apparition, lorsque le servant quitte Jasper pour détruire le Métamorphe[38]. Dans l'attente de nouvelles, en compagnie de la reine et des conseillers, Airelle est montrée au Palais en train de caresser le petit animal à trois yeux précédemment rencontré (extrait 14), dans un scénario qui confère au novum auparavant marginal, apparu dans un cadre désertique, une saillance xéno-encyclopédique nouvelle et une signification modifiée par le changement de contexte (entre l'animal domestique et la peluche vivante)[39]. Enfin, les crabes géants évoqués (figure 49) se trouvent aussi engagés dans la bataille et dévoilent leur potentiel combattif face aux rayons des hommes-machines qui peinent à transpercer leur carapace[40]. Cette longue séquence de la bataille de Jasper, où toutes les ressources organiques de Gandahar sont littéralement *mobilisées*, montre bien comment le film de Laloux structure visuellement le bestiaire xéno-encyclopédique à travers les principes iconiques de *répétition* (observations multiples), de *collection* (catégorisation par des séquences autonomes centrées chacune sur un novum) et de *déclinaison* (série d'études vivantes en action), qui construisent un regard naturaliste sur les novums organiques imaginaires et donnent l'impression d'un écosystème extraterrestre complet.

1.2. Quand l'image fait le novum : le paysage urbain bilalien

Si la restriction iconique de l'effet-novum permet à Laloux, pour les objets vivants de ses univers, de doser les jeux d'énigme et d'élucidation visuels au profit d'une imagerie souvent plus suggestive qu'explicative, plus énigmatique qu'éclairante, l'image en science-fiction est aussi très souvent sollicitée pour l'évidence xéno-encyclopédique qu'elle implique en s'adossant à l'imagerie générique, faisant reconnaître sans peine ses référents,

[37] *Ibid.*, à partir de 0:02:50.
[38] *Ibid.*, 0:47:52.
[39] *Ibid.*, 0:52:33.
[40] *Ibid.*, 0:55:54.

canalisant par un ensemble de familiarités serrées l'étrangeté visuelle du novum. Par contraste avec l'esthétique surréaliste défamiliarisante du novum organique toporien, par exemple, la science-fiction bilalienne graphique, urbaine, dystopique et résolument géopolitique, confie souvent à la case de bande dessinée seule, ou faiblement soutenue par le texte, le soin de construire le paysage architectural étrange d'un monde de science-fiction abîmé et décomposé. L'image y *fait* et y *défait* en même temps le novum puisqu'elle met le lecteur au travail (xéno-encyclopédique) tout en offrant par elle-même, souvent à profusion, les indices requis par une extrapolation cognitive au demeurant peu complexe. Le traitement des villes, dans *La Trilogie Nikopol*, signe cette répartition sémiotique stratégique récurrente en matière d'étrangéification du bâti bilalien, en particulier lorsque celui-ci est dérivé de l'encyclopédie réelle. C'est le cas au plus haut point du Paris futuriste fasciste de Choublanc dans *La Foire aux immortels*, notamment dans ses premières pages. Certes, le prologue introductif (*infra*, chapitre 9, figure 118) explicite la plupart des pièces xéno-encyclopédiques de cette fiction urbaine, en situant l'action à « Paris – Début mars 2023[41] », en balisant d'emblée la situation géopolitique de la ville et en introduisant le novum exotique de la pyramide volante. L'éclaté d'images partielles qui compose cette première planche autour du texte explicatif assumé par le narrateur extradiégétique ironique signale la prégnance des images urbaines dans la construction du monde : le second arrondissement et ses habitants délabrés s'y distinguent, en haut de planche, des lieux du pouvoir (Élysée et pyramide) en bas de planche. Cette mise en place initiale, à la fois verbale et graphique, confère à la réitération des images architecturales, dans le récit qui suit, un effet de familiarité en même temps qu'une mainmise visuelle sur le novum de la dystopie urbaine. La première case qui suit le prologue fait voir ainsi le spectacle de la pyramide-fusée stationnant au-dessus d'un horizon de constructions salies, aux formes bombées, rendus indistinctes par la fumée, qui figurent l'« énorme astroport » mentionné dans la page précédente, avec un bolide volant en hauteur.

[41] E. Bilal, *La Foire aux immortels*, *op. cit.*, p. 5, planche 1.

Figure 51 : Pyramide-fusée (1). Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 2, case 1

Mais ce qui importe davantage dans cette image, c'est le soutien verbal qu'y inscrivent les mots sur le bâtiment sous la pyramide (« Danger …burant »). La mention reste d'abord sans doute illisible, en tous cas anodine, puisque le texte des phylactères construit un tout autre scénario que celui de la menace extraterrestre spatiale suggérée par l'image, dans la continuité du prologue – un scénario ludique banal, celui du jeu de Monopoly, qui suscite l'effet-novum, non par son texte codifié, mais par sa conjonction légèrement retardée et plus qu'inattendue avec l'image et la physionomie de ses joueurs à corps humain et tête animale. La grande familiarité du segment verbal initial (« Avenue Matignon, j'achète ! »), pour un lecteur français, produit une saisissante étrangéification par le contraste avec l'imaginaire spatial que l'astroport pollué construit visuellement. Le frottement du texte et de l'image vient convertir le script ludique coutumier, repris jusque dans ses échanges de répliques stéréotypés, en levier ironique de l'effet-SF. Mais cette exclamation intradiégétique inaugurale a une autre efficacité pour la rhétorique iconotextuelle bilalienne. En sus de la signification ludique, elle exhibe d'emblée un toponyme réel bien connu du lecteur (« Matignon »), convoque l'image mentale de l'Hôtel du Premier ministre et active les connotations associées au lieu de pouvoir. Elle confirme indirectement, en regard d'une image qui n'offre, elle, guère de prise à la déduction parisienne, que le décor de l'intrigue sera la capitale française – et notamment ses édifices institutionnels. La convergence de ces indices épars et discordants entre le texte et l'image est réalisée dans la planche suivante, lorsque le dialogue incongru entre les dieux à propos du Monopoly laisse

place à une discussion stratégique plus sérieuse sur le « grave problème[42] » qui oblige la pyramide à stationner au-dessus de Paris : une panne de carburant, tout aussi burlesque que le Monopoly dans cet imaginaire science-fictionnel au croisement entre Égypte antique et exotisme de *space opera*. L'inscription verbale dans la première case y gagne rétrospectivement une importance narrative nouvelle ainsi qu'un décodage désormais facilité.

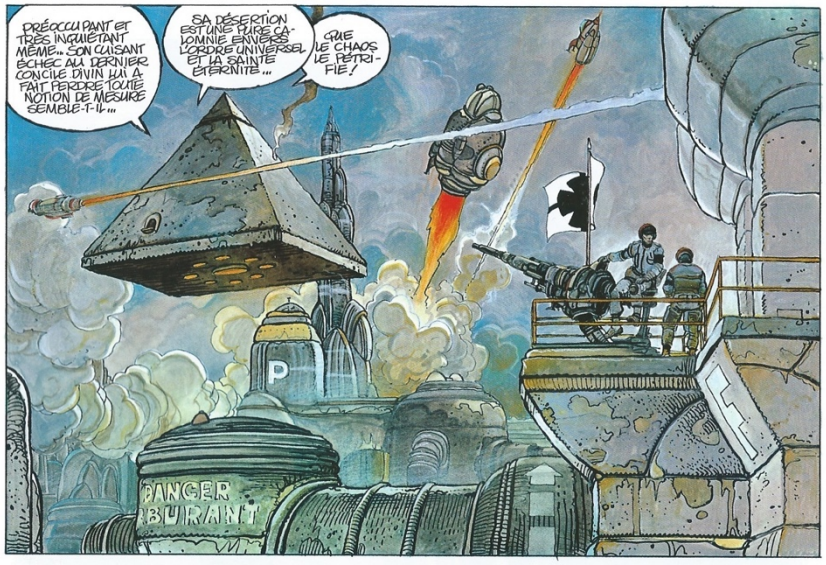


Figure 52 : Pyramide-fusée (2). Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 4, case 1

La première case de la planche suivante (figure 52) clôt en miroir graphique cette séquence, avec une représentation visuelle de l'extérieur de la pyramide qui répète, en l'élargissant, le panorama urbain d'origine, tandis que le dialogue introduit le personnage d'Horus. L'image dévoile à droite d'autres engins spatiaux en partance et un mirador avec deux vigies, flanqué d'une mitrailleuse et d'un drapeau blanc à l'énigmatique symbole noir. L'extension du cadre ne confirme guère le programme géographique parisien promis par les discours. Trois planches plus loin, en revanche, le traitement accordé à un autre édifice emblématique, l'Élysée, vient sanctionner par l'image (et l'image seule) cette promesse de raccord encyclopédique à une topographie parisienne, laquelle multiple cette fois les signes graphiques de reconnaissance, comme on l'a vu (*supra*, chapitre 5, figure 18), tout en introduisant de multiples écarts xéno-encyclopédiquement signifiants. Cette confirmation, qui est en même temps une déviation science-fictionnelle (bâti modifié, architecture haussmanienne bunkerisée), est retardée d'abord par une séquence de trois planches dans l'intérieur du palais présidentiel (planches 4, 5 et 6). L'effet-SF y relève presque

[42] *Ibid.*, p. 7, planche 3, case 1.

exclusivement de la diffusion visuelle des novums, avec la scène de maquillage de Choublanc (visages grimés, maquilleuses extraterrestres, chat à rayures vertes et blanches), et n'ajoute à l'inférence urbaine préalable que la récurrence notable des symboles du pouvoir sur les murs dont l'interprétation fasciste est ainsi confortée. Les dialogues, quant à eux, construisent moins l'effet-SF que le contexte totalitaire, à travers le script de l'échange verbal entre supérieurs et subordonnés dans un cadre militaire. Ce n'est qu'au terme de cette discussion que Choublanc se décide à engager la négociation avec les occupants de la pyramide. Sa sortie du palais est alors rentabilisée par le récit graphique pour retarder, jusqu'à la dernière case, la révélation du monument[43].

On a dit l'usage que Bilal fait de l'inscription du mot « Élysée » dans l'image elle-même, pour décupler l'écart encyclopédique iconique (paysage reconnaissable mais altéré) par contraste avec la stabilité diégétique des repères géographiques verbaux (identification par des toponymes non modifiés). Le dispositif n'est pas spécifique à ce novum architectural.

Figure 53 : Station Alésia. Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 17, case 2

Ici, il est mobilisé pour réélaborer science-fictionnellement la station de métro Alésia ou le quartier de Montparnasse, avec en soutien supplémentaire la thématisation du décalage futuriste par les propos du personnage lui-même temporellement *décalé*. Le doigt tendu de Nikopol est métaphoriquement porteur d'une leçon plus générale pour l'effet-SF urbain dans le dessin bilalien. L'étiquetage toponymique des images y est plus que récurrent et pas toujours aussi visible : il convie le lecteur à scruter les images pour y *pointer* ces traces écrites indistinctes ou partielles, y dépister les accroches verbales de l'inférence xéno-encyclopédique qui s'y loge et jouer le double jeu du déchiffrement du texte et du monde. En même temps qu'une aide au décryptage science-fictionnel, qui s'avère souvent superfétatoire en raison de la lisibilité de la sémiotique iconique et du contenu verbal des dialogues et des cartouches, cette labellisation verbale du paysage urbain constitue un

[43] *Ibid.*, p. 11, planche 7, cases 2 à 4.

ressort signé de l'esthétique science-fictionnelle bilalienne et même une obsession iconotextuelle dans le traitement du bâti futuriste dégradé. Dans *La Trilogie Nikopol*, inscriptions officielles sur les façades[44] ou murs tagués[45], panneaux signalétiques[46], stations de métro[47], enseignes marchandes[48], pancartes publicitaires[49], stades[50], hôtels[51], gares[52], trains[53], douanes[54] et même stations spatiales[55], sont les supports à la fois diégétiques et iconiques d'un foisonnement de textes. La ville bilalienne, dans son principe, porte la marque verbale de son marquage identitaire, qu'il soit géographique, économique, institutionnel, politique, religieux ou ethnique, et la redouble d'une sémiotique du symbole visuel puisqu'en plus des emblèmes fascistes de *La Foire*, croix et croissants font par exemple leur apparition dans *La Femme piège* pour identifier visuellement (et de manière très étrangéifiante) les combattants « islamo-chrétiens » de l'Eierkrieg[56] – technique iconique d'assignation religieuse conjointe à la labellisation verbale (en anglais, pour plus de vraisemblance anticipatoire) des édifices dans les images de la ville construites par « *Le Monstre* »[57]. Cette exploitation des inscriptions verbales dans l'image est pleinement cohérente chez Bilal avec les ressorts xéno-encyclopédiques d'anticipations toujours étroitement articulées aux coordonnées géopolitiques du contemporain et aux *discours* (journalistiques, critiques, totalitaires, révolutionnaires) qui s'en emparent. L'invention science-fictionnelle graphique fait de la ville bilalienne, en temps qu'un monde à *voir*, un monde à *lire*, un espace d'affichage du verbe et un univers concret de signes à décrypter. Le constat vaut aussi pour les inscriptions plus cocasses des devantures parisiennes du second arrondissement (« Amuseur rigolo / Rire / Fou / Rire / Et / Mou Rire », planche 11, case 1)[58]. Celles-ci introduisent avec humour un novum pittoresque récurrent comme l'œuf de Menkar (figure 8).

---

[44] Comme pour l'Élysée déjà cité, *ibid.*, p. 21, planche 17, case 2, mais aussi p. 49, planche 45, case 2.
[45] *Ibid.*, p. 27, planche 23, cases 5 et 6 ; p. 29, planche 25, case 4 (entre autres).
[46] Pour l'inscription « Odéon » par exemple, *ibid.*, p. 31, planche 27, case 2.
[47] *Ibid.*, p. 21, planche 17.
[48] *Ibid.*, p. 27-29, planches 23-25 ou encore E. Bilal, *La Femme piège*, *op. cit.*, p. 76, planche 6, case 3.
[49] E. Bilal, *La Femme piège*, *op. cit.*, p. 72, planche 2, case 1.
[50] E. Bilal, *La Foire aux immortels*, *op. cit.*, p. 32, planche 28, case 4.
[51] E. Bilal, *La Femme piège*, *op. cit.*, p. 72, planche 2, case 1 ; p. 95, planche 25, case 2 ; ou encore p. 118, planche 48, case 3.
[52] E. Bilal, *Froid Équateur*, *op. cit.*, p. 138-140, planches 8-10.
[53] E. Bilal, *La Femme piège*, *op. cit.*, p. 110, planche 40, case 3 ou encore *Froid Équateur*, *op. cit.*, p. 141, planche 11.
[54] E. Bilal, *Froid Équateur*, *op. cit.*, p. 154, planche 24.
[55] E. Bilal, *La Femme piège*, *op. cit.*, p. 106, planche 36, cases 1 et 2.
[56] *Ibid.*, p. 101, planche 31.
[57] Voir par exemple Enki Bilal, *Quatre ? Dernier acte*, *op. cit.*, p. 40, case 2 et p. 41, case 1. Pour l'analyse plus globale du procédé dans « *Le Monstre* » et le rapport au traitement science-fictionnel du conflit yougoslave, voir A. Huz, I. Langlet, « Bilal et le Monstre. Une Yougoslavie de science-fiction, une guerre en bande dessinée (et vice-versa) », art. cité, p. 217-218.
[58] E. Bilal, *La Foire aux immortels*, *op. cit.*, p. 15, planche 11.

Figure 54 : Œuf de Menkar. Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 25, case 5

Elles construisent l'exotisme de la dégénérescence urbaine, parallèle à l'effet-novum iconique du bâti déglingué, à travers la langue également amochée des habitants[59] et les juxtapositions incongrues de la réclame publicitaire (« Réincarnation. Greffes », « ulves », pour un mot-fiction intégré à l'image). Bilal y développe d'ailleurs une écriture du clin d'œil, introduisant par exemple le nom de l'acteur Bruno Ganz, dont il dit avoir donné les traits à son personnage Alcide Nikopol, au bas d'une affiche de film dans la gare de Berlin dans *La Femme piège*[60], ou faisant référence à Mézières à l'ouverture du *Sommeil du monstre* par les inscriptions des taxis volants[61].

Ces mots dessinés du paysage urbain nouent ensemble : le soutien verbal aux inférences cognitives suscitées par l'image, l'effet de réel de l'anticipation futuriste (puisque les villes sont déjà, de nos jours, le lieu d'une invasion verbale du monde), le jeu graphique avec le détail (pour un déchiffrement ludique) et l'hypothèse xéno-encyclopédique de la ville comme surface scriptible du social et du pouvoir, qui irrigue tout l'imaginaire d'auteur bilalien. L'image de bande dessinée y gagne multiplement sa capacité à faire seule novum et à organiser la construction de monde et ce même dès *La Foire*, avant même que le style graphique bilalien n'intègre pleinement au niveau plastique (gouache brossée, salissures du pastel, mouchetures de couleurs vives) les leviers de la décomposition diégétique du bâti. Bien sûr, cette attribution sémiotique du novum urbain à l'effet-novum visuel tient logiquement à la nature matérielle, concrète, de l'édifice futuriste, qu'un système plurisémiotique comme celui de la bande dessinée assigne volontiers à la représentation graphique (monstration analogique), en sus ou non d'une formulation verbale (dénomination et description). L'absence de réalisation iconique ferait au contraire *attendre*

[59] *Ibid.*, p. 14-16, planches 10-12.
[60] E. Bilal, *La Femme piège*, *op. cit.*, p. 117, planche 47, case 3.
[61] E. Bilal, *Le Sommeil du monstre*, *op. cit.*, p. 6, case 1.

une image de la ville science-fictionnelle et serait perçue comme une frustration stratégique de la vision. Mais cette corrélation implique bien davantage chez Bilal, en ce qu'elle rend indistincts, dès *La Femme piège*, les leviers de la défamiliarisation plastique et ceux de l'étrangéification diégétique.

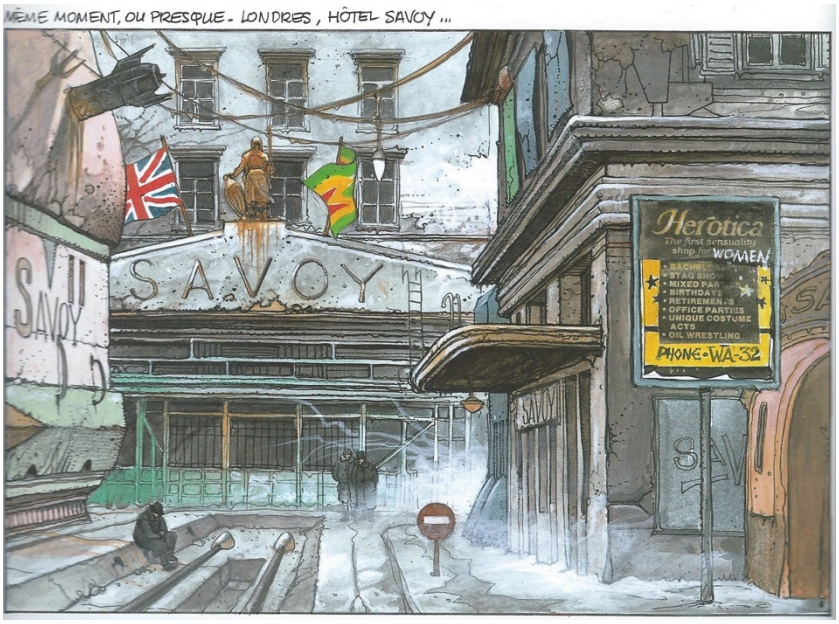


Figure 55 : Hôtel Savoy. Bilal, *La Femme piège*, planche 2, case 1

La dystopie futuriste se réalise alors diégétiquement par la mise en scène de façades souillées, abîmées, où se fichent des projectiles, par des câbles mal tendus et rouillés, par la perspective (symbolique) d'un terminus de voie ferrée désaffecté (*impasse*) – autrement dit par une obscolescence urbaine généralisée – mais surtout graphiquement par les voiles blanchâtres d'origine inconnue, qui ne sauraient clairement être attribués à un phénomène météorologique fictionnel et font glisser le novum vers l'estrangement graphique, ou plutôt nourrissent conjointement l'effet-novum et l'effet-monde par la défamiliarisation sensible du dessin. L'évolution globale du trait bilalien vers la décomposition picturale et l'esthétique de la salissure, croissante dans *La Trilogie Nikopol* et plus marquée encore dans « *Le Monstre* », se confond au plan diégétique avec l'imaginaire du monde détérioré qui se décompose et se *défait*[62]. La convergence des effets de monde et des effets de style donne tout son sens ici à cette consécration sémiotique de la matière graphique du dessin pour rendre la matière visible du monde. Elle éclaire l'élection de l'image comme vecteur privilégié du novum urbain, alors que le segment textuel (« Londres, Hôtel Savoy… ») n'est pas par lui-même étrangéifiant mais requiert la monstration iconique pour faire

[62] A. Huz, I. Langlet, « Bilal destructeur d'images », art. cité.

science-fiction. Un tel levier verbal s'avère à l'inverse inutile pour des panoramas aussi culturellement évidents que celui de l'Élysée pour les lecteurs français, ou aussi génériquement limpides que les gratte-ciels new-yorkais à voitures volantes au début du *Sommeil du monstre* et d'*Immortel*[63]. L'évidence pleinement mega-textuelle de l'icône, alors, soit suspend le texte (*Immortel*) soit lui confère, en parallèle de l'image, une autre fonctionnalité science-fictionnelle, comme par exemple, dans le premier volume de la tétralogie du *Monstre*, celle de construire le personnage de Nike Hatzfeld en conduisant l'extrapolation imaginaire de l'après-conflit yougoslave. Lorsqu'en revanche le texte accapare la construction du novum et que l'image en est écartée, ce n'est plus par répartition intersémiotique mais par mise en attente iconique que l'effet-SF est organisé par le récit.

1.3. Quand le texte fait le novum : l'image en attente

L'attente d'une image constitue un moteur productif de l'énigme science-fictionnelle lorsque le déclenchement verbal de l'étrangeté programme en même temps la rétention durable de sa monstration, désirée mais frustrée. La tension xéno-encyclopédique provient alors du caractère sémiotiquement non saturé du novum (textuellement réalisé, visuellement manquant) et de l'usage narratif qui en est fait. Dans *Immortel*, Bilal mobilise cette restriction unisémiotique en particulier pour le novum du Dayak. Le mot-fiction apparaît d'abord dans la bouche d'un personnage pour élaborer verbalement la psychologie de l'inspecteur Froebe (« specialist of the abnormal »), jusque-là absent à l'écran, qui dirige l'enquête sur une série de meurtres mystérieux. L'assistante de Choublanc le présente comme un obsessionnel : « Froebe is no specialist. Hunting is all he lives for, ever since he had his face chewed on by the Dayak. He's a real psychopath, he's a liability[64]. » Le mot-fiction surgit ici avec l'évidence d'un dysphonisme linguistique bien intégré à l'arsenal des pratiques verbales de la science-fiction. La forgerie phonique se dote ici de connotations exotiques signifiant l'altérité du référent qu'elle dénomme, sans fournir par elle-même plus d'explications. Le déterminant défini et l'environnement syntaxique du terme (« chewed on ») acentuent toutefois l'hypothèse du monstre. Le mot resurgit plus loin dans la bouche de l'adjoint de Froebe.

[63] E. Bilal, *Le Sommeil du monstre*, *op. cit.*, p. 5-6.
[64] E. Bilal, *Immortel*, 0:09:13.

Extrait 16 : Froebe et le Dayak. Bilal, *Immortel*, 0:12:48-0:13:19

Dans cet extrait, l'image n'impulse d'abord aucune élaboration science-fictionnelle, le novum des êtres synthétiques ayant été à ce stade pleinement élucidé. Le dialogue, en revanche, compose multiplement l'énigme du « Dayak » à partir de l'amorce verbale antérieure, ici revivifiée pour sa pertinence xéno-encyclopédique. Le pluriel (« Dayaks ») déplace l'interprétation vers une hypothèse alien globale et suggère un nom de peuple ou de race que la caractérisation « cold-blooded » situe résolument du côté des prédateurs. Le discours incite (à tort d'ailleurs comme le révèle ensuite l'intrigue) à reverser au compte de ce novum opaque l'imaginaire sanglant et sordide du film noir que les séquences précédentes, dans un décor nocturne de scène de crime, de voitures de police volantes et d'enseignes lumineuses aux inscriptions asiatiques, ont construit en raccord mega-textuel explicite avec l'iconographie de *Blade Runner*[65]. C'est l'interlocuteur de Froebe qui confirme la pertinence de la « piste Dayak » par l'expression « except the one that got you » : en modulant au singulier le mot-fiction scandé par les dialogues, ce syntagme explicite le lien personnel avec Froebe tout en signalant l'exception qui confirme la règle (tous les Dayaks ne sont pas éteints), ce qui invite à valider l'hypothèse du Dayak meurtrier à travers un scénario-type de thriller – la rencontre réitérée entre la victime et son agresseur. Le plan final sert de soutien explicatif très clair au discours puisque l'accentuation tonique du pronom (« that got *you* ») coïncide avec le basculement de la mise au point vers le visage de Froebe, au premier plan, et un léger travelling latéral qui souligne l'hybridation synthétique du visage pour la singulariser au sein du monde de fiction : il ne s'agit pas d'une amélioration génétique de confort mais d'une reconstruction médicale après dévoration partielle de la tête, qui clôt la séquence en miroir par rapport à l'image initiale du moule de la tête amputée. Cette scène associe donc au mot-fiction un faisceau d'indices

[65] *Ibid.*, à partir de 0:09:39.

pour convoquer le motif horrifique du monstre tout en retenant sa révélation visuelle. La suite du récit promet et freine à plusieurs reprises cette résolution par l'image, par des relances verbales de l'énigme dans les dialogues des personnages et surtout par le procédé original du *dédoublement* entre faux et vrai Dayak – novum vraisemblable dans cette société régie par les modifications corporelles, mais surtout novum rentable pour retarder résolument la représentation du monstre par le détour de son avatar synthétique anthropomorphisé, qu'Eugenics a illégalement créé et que Choublanc veut utiliser pour retrouver Nikopol.

Figure 56 : Le faux Dayak. Bilal, *Immortel*, 0:37:19

Après l'échec du faux Dayak à obtenir de Jill des informations sur Nikopol, dans une scène qui accentue l'étrangeté du monstre par la défamiliarisation des cadrages serrés (dents tranchantes, griffes d'acier, yeux globuleux à l'extrémité de protubérances latérales) et par quelques basculements en xénopsie sur Jill[66], Bilal relance l'énigme par la rencontre entre Choublanc et le vrai Dayak, tout en motivant, par l'ocularisation interne sur le sénateur, une vue toujours partielle, floutée et indistincte du monstre (*supra*, chapitre 4, extrait 3). Seule la mobilité nettement plus aquatique de l'animal peut être déduite du plan de sa libération. Son intrusion dans la chambre d'hôtel de Jill, par la tuyauterie de la baignoire, lui confère une apparence littéralement *informe*, en amas gluant de protubérances rouges et caustiques, ce qui prolonge l'effet-novum en maintenant l'opacité du référent visuel (de quoi s'agit-il ?) et en créant la surprise par rapport aux attentes iconiques que le faux Dayak a contribué à forger (apparence méconnaissable par rapport au monstrueux requin marteau postulé) (figure 57).

[66] *Ibid.*, à partir de 1:02:00.

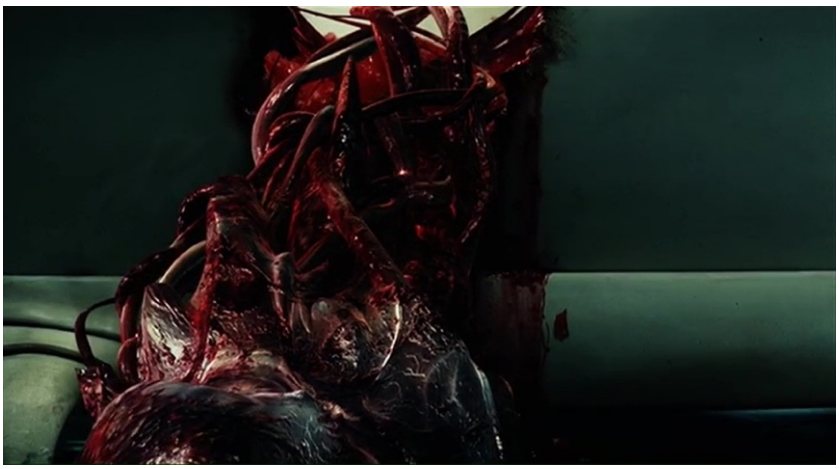


Figure 57 : Le vrai Dayak, informe. Bilal, *Immortel*, 1:20:01

Figure 58 : Le vrai Dayak, reformé. Bilal, *Immortel*, 1:20:31

Figure 59 : Le vrai Dayak dans l'Intrusion. Bilal, *Immortel*, 1:26:35

La fuite de Nikopol et de Jill amène la reformation morphologique du monstre et révèle, enfin, sa physionomie complète, offrant au spectateur l'image que la gestion narrative du novum avait jusque-là soigneusement retardée (figure 58). Or, la séduction du motif du requin rouge pour l'imaginaire bilalien, comme nous le verrons, amène encore un dernier tour étrangéifiant : la course-poursuite jusque dans la zone polaire de l'Intrusion est rendue

par une défamiliarisation plastique de toutes les composantes de l'image (phosphorescence bleu-vert, contours dédoublés, pulsations lumineuses) qui affecte également le Dayak, devenu dans cette ambiance chromatique à la fois bleuté et brunâtre, et dont l'élucidation visuelle précédente, préparée par la scansion du novum rouge tout au long du film, autorise justement ici à relancer l'estrangement visuel au carré (figure 59). L'exemple fil rouge que nous avons suivi montre toute l'efficacité xéno-encyclopédique que le récit de science-fiction tire du jeu de rétention visuelle lorsque l'élaboration verbale, conjointement, appelle (et organise savamment l'attente) de la représentation iconique.

2. L'effet-SF plurisémiotique : des étrangetés combinées

Dans l'élaboration intersémiotique des étrangetés, c'est toutefois très souvent la vaste palette des rapports possibles entre novum visuel et novum verbal, combinés, agencés, dosés l'un par rapport à l'autre, qui modèle le parcours narratif et xéno-encyclopédique auquel est convié le lecteur ou le spectateur. De ces articulations variables peuvent être dégagées plusieurs options typiques dont les récits science-fictionnels font usage pour bâtir leurs mondes. La complémentarité convergente, voire redondante, des novums verbaux et visuels opère dans les récits graphiques récents d'« *Arzach* » pour baliser doublement l'effet-futur technologique par l'effet-mega-text de *space opera*. La science-fiction graphique bilalienne exploite quant à elle les jeux de répartition et de relève entre texte et image pour densifier les énigmes de l'anticipation dystopique, dégageant certains agencements sémiotico-diégétiques privilégiés qui singularisent la signature science-fictionnelle de l'auteur.

2.1. Complémentarités sémiotiques : l'effet-futur technologique dans « *Arzach* »

À première vue, l'imaginaire mœbiusien original du monde « Arzach », élaboré par les planches de la bande dessinée de 1975, écarte résolument les codes stéréotypés du *space opera* aux gadgets futuristes et au lexique pseudo-scientifique bien connus, au profit d'un univers muet de déserts, de monstres et de tours phalliques, diffusant une imagerie onirique et mystique. Toutefois, ce corpus offre paradoxalement un terrain fertile à l'étude des leviers texte-image de l'effet-futur, par le prisme des novums technologiques. Dans *Arzak.*

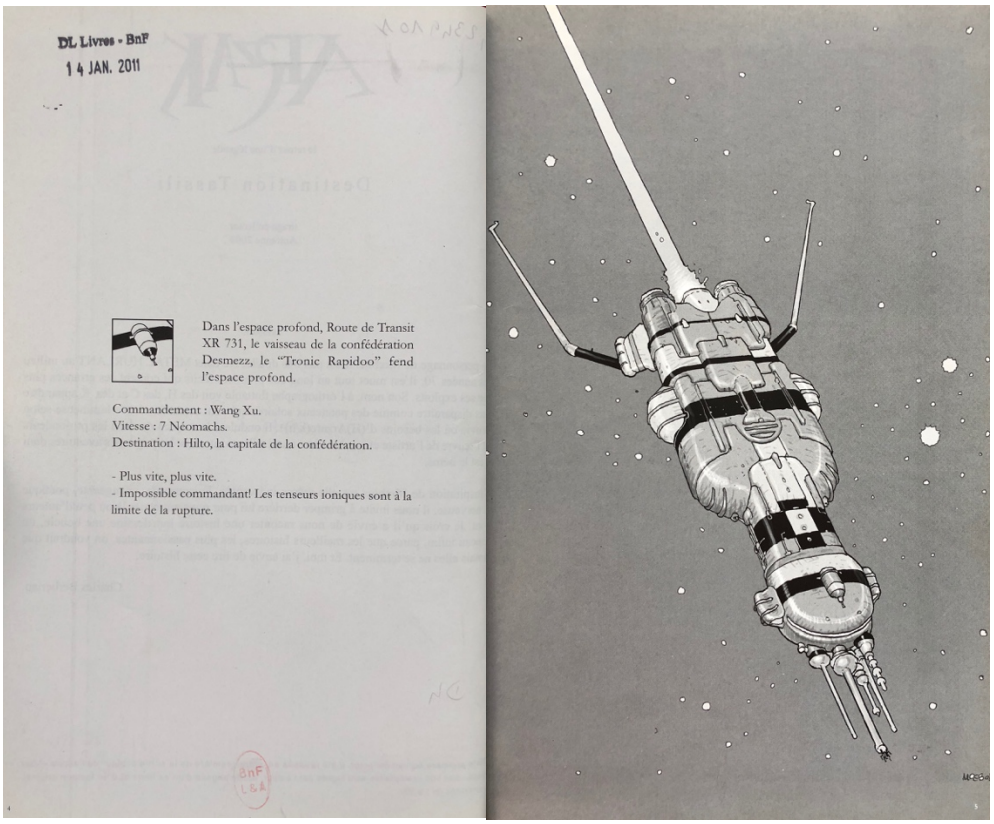
Destination Tassili (2009) et *Arzak. L'arpenteur* (2010), deux variantes iconotextuelles d'un même récit graphique, le devenir-verbal récent de la fiction bédéistique s'articule à une réorientation architextuelle majeure de l'effet-SF, puisque cette bande dessinée de facture plus classique convoque l'horizon d'attente des conflits intergalactiques et manipule dès son incipit l'imagerie du *space opera* à tous les niveaux sémiotiques de sa construction. Par ailleurs, l'épisode transfictionnellement récurrent de la panne de ptérodactyle, varié dans sa signification diégétique (novum) comme dans ses leviers expressifs (estrangement), permettra d'envisager la modulation intersémiotique de l'effet-SF à travers l'archéologie du motif.

2.1.1. Un incipit de *space opera*

Par rapport à l'iconotexte bédéistique habituel d'*Arzak. L'arpenteur*, la version collector en petit format et en noir et blanc *Arzak. Destination Tassili*, parue un an plus tôt, présente la singularité de dissocier les textes (pages paires) des images (pages impaires), qui sont donc dépourvues de phylactères. Néanmoins, les deux œuvres construisent de manière identique un incipit qui fait jouer la complémentarité étroite des leviers verbaux et visuels pour mobiliser l'évidence d'un script générique connu (l'attaque de vaisseau spatial). La redondance intersémiotique vise ici une redondance mega-textuelle massive, au niveau des objets comme des figures de novum.

Elle est plus marquée encore dans *Arzak. Destination Tassili*, où la déliaison spatiale des matières sémiotiques (texte, image) oblige chacune d'elle à organiser seule un récit suffisamment compréhensible, ce qu'elles réalisent chacune adossant les estrangements formels aux codes du genre, pour un incipit rendu ainsi ultra-lisible et science-fictionnellement limpide (figure 60). On a déjà étudié comment le texte de la première page multipliait les signaux génériques du *space opera* par la stylistique mega-textuelle[67] : rhétorique comptable et topographique appliquée à un monde interstellaire, noms propres aux estrangements lexicaux et aux connotations variées, syntaxe mimétique de la taxonomie des objets techniques, composition savante des mots-fictions (« Néomachs ») ou vocabulaire réel (« confédération ») actualisant, en contexte, un « sens-fiction[68] » bien connu, ici une déclinaison du prototypique Empire galactique.

[67] *Supra*, chapitre 4, 3.3. « Les formules imposées de l'estrangement : l'imagerie formelle du *space opera* ».
[68] Dans sa thèse en cours sur la traduction des mots-fictions (*Traduire les termes du futur, analyse du traitement des termes-fictions dans la traduction de l'anglais au français de la littérature de science-fiction*, université d'Orléans), Alice Ray propose le concept de « sens-fiction » pour désigner des signes linguistiques altérés au niveau de leur face signifiée et non de leur face signifiante : ce qui fait science-fiction alors, c'est le *sens* à restituer et non plus le *mot* familier. Du


DL Livres - BnF
14 JAN. 2011

Dans l'espace profond, Route de Transit XR 731, le vaisseau de la confédération Desmezz, le "Tronic Rapidoo" fend l'espace profond.

Commandement : Wang Xu.
Vitesse : 7 Néomachs.
Destination : Hilto, la capitale de la confédération.

- Plus vite, plus vite.
- Impossible commandant! Les tenseurs ioniques sont à la limite de la rupture.

BnF L&A

Figure 60 : Incipit de *space opera* (1). Mœbius, *Arzak. Destination Tassili*, p. 4-5

Le texte construit logiquement la langue science-fictionnelle d'un monde de *space opera* où les cartes, les chiffres, les noms de vaisseaux ou d'institutions, les modes de propulsion s'inventent à des échelles astronomiques et pour une civilisation à l'expansion spatiale considérable. En vis-à-vis, la case pleine planche représente un vaisseau spatial traversant l'espace étoilé, où la perspective diagonale en légère plongée accentue l'impression de vitesse du bâtiment et où la forme choisie s'inscrit dans l'imagerie de l'*icon* tout en jouant le jeu de la variation et de la réinvention des formes. L'image prend en charge cette poétique visuelle de l'objet de science-fiction, tout aussi stéréotypée que l'arsenal littéraire déployé en vis-à-vis par le texte. L'évidence xéno-encyclopédique de la scène résulte de cette double exploitation mega-textuelle, verbale et visuelle, chaque vecteur sollicitant les codes architextuels qui lui sont propres (image/texte de *space opera*). Les inférences science-fictionnelles sont saturées et confortées par cette redondante cognitive intersémiotique. La suite de l'incipit, que nous envisageons cette fois à partir des planches d'*Arzak. L'arpenteur*, le confirme (figures 61 et 62).

décalage entre premières inférences et contredits sémiotiques ultérieurs peuvent naître des phénomènes de fausse reconnaissance manipulés par le récit de science-fiction. Dans cet incipit, en revanche, l'évidence du scénario intergalactique global et le réglage générique de la lecture déclenche une compréhension d'emblée science-fictionnelle (et limpide) du mot *confédération*, comme le souligne Saint-Gelais à propos de termes comme *flotte* ou *vaisseau* rencontrés dans un récit de science-fiction (R. Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo*, *op. cit.*, p. 216).

Figure 61 : Incipit de *space opera* (2). Mœbius, *Arzak. L'arpenteur*, p. 2

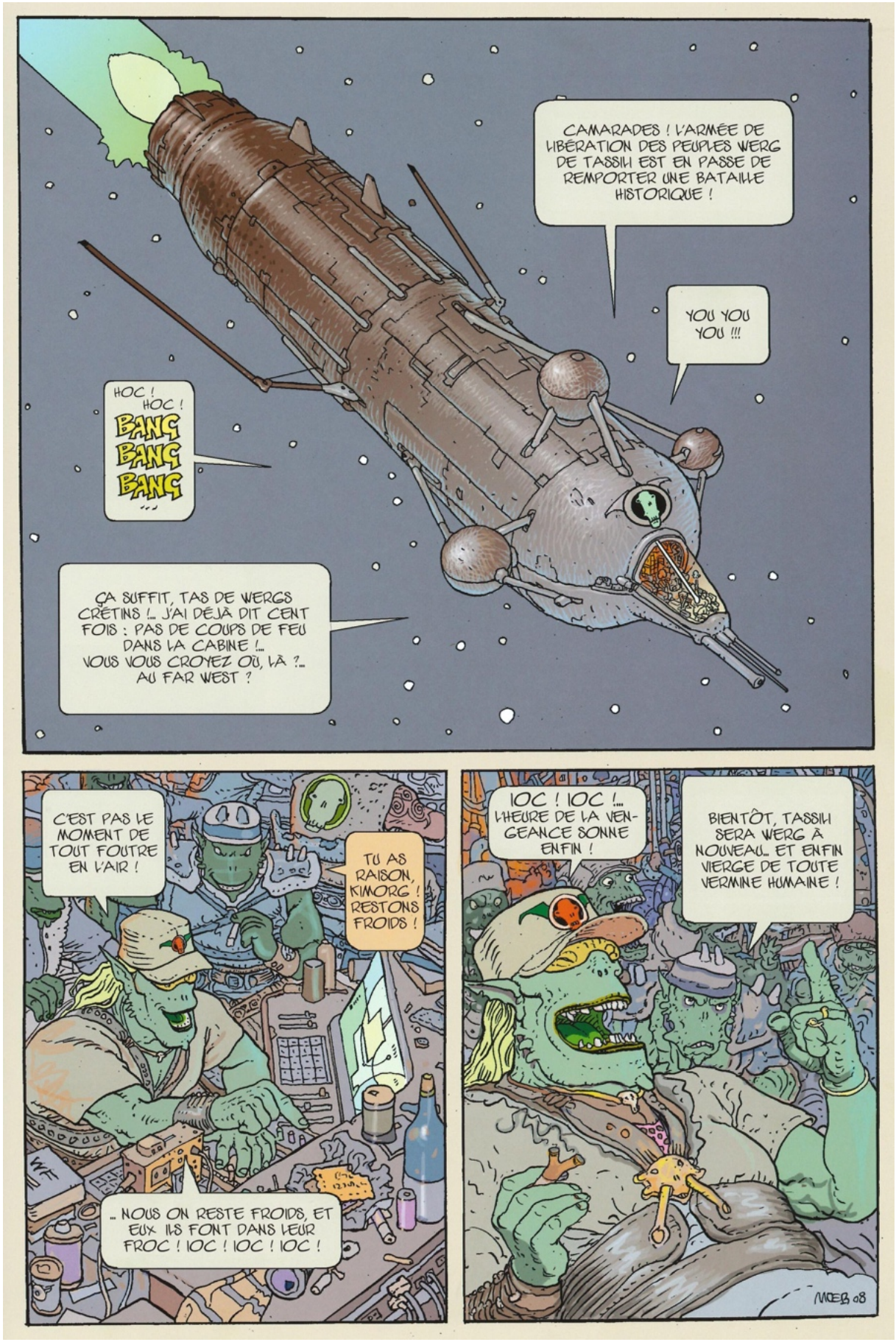


Figure 62 : Incipit de *space opera* (3). Mœbius, *Arzak. L'arpenteur*, p. 3

L'organisation de la double planche construit visuellement le scénario de la course-poursuite interstellaire par l'alternance de champ. Dans la première planche (figure 61), à l'image du premier vaisseau pleine planche dont on a parlé, succèdent trois cases en plans rapprochés de l'intérieur du bâtiment et de son équipage manifestement alarmé, avec la quincaillerie technologique de l'iconographie classique du poste de commandement futuriste (combinaisons, outils de communication, manettes, écrans, techniciens à leur poste de contrôle…). La case suivante, de taille plus imposante, ne propose pas de zoom arrière mais bascule la représentation vers le vaisseau poursuivant, comme le repère un lecteur attentif aux détails des physionomies des occupants.

La deuxième planche confirme l'inférence visuelle en redoublant par homothétie l'image inaugurale (figure 62) : le jeu des différences souligne la traînée de fusion verte (et non plus jaune), la forme différente de l'engin et le pavillon pirate à tête verte. Symétriques par rapport à celles montrant l'équipage du Tronic Rapidoo, avec la même perspective, les deux cases finales produisent le même recadrage serré sur le poste de commandement, ennemi cette fois-ci, et confirment la vectorisation chromatique du second vaisseau. Les éléments verts repérés prennent sens alors par rapport à la couleur étrangéifiante des membres de l'équipage et à leur apparence humanoïde monstrueuse. L'hypothèse extraterrestre s'y trouve stabilisée, en même temps que les visages hilares, par contraste avec ceux de l'équipe humain, suggèrent le déséquilibre des forces en présence et convoquent l'iconographie du pirate ou du mafieux (le rire machiavélique du malfaiteur qui arrive à ses fins, le mini-novum du cigare à deux têtes fumé par Kimorg). L'écriture reprend parodiquement le dialogue conventionnel de l'exultation des méchants dans le crime. La construction chiasmatique de la double planche explicite donc sans peine le scénario du combat et met en œuvre l'opposition xéno-encyclopédique radicale entre les équipages (apparence, émotions, état du poste de commandement, etc.), suggérant à l'échelle du monde entier une guerre inter-espèces. Les éléments textuels, dans les phylactères, convergent avec ces modalités iconiques du novum mais à travers leurs ressources sémiotiques et génériques propres, et en articulant dans un ordre différent les étrangetés et leur résolution. Le novum du vaisseau pirate interstellaire est posé explicitement par la première case (figure 61) ; la création des noms propres y gagne un exotisme cosmopolite linguistiquement transparent pour le « Ténébrae » ou « Barbax » (« barbare »), plus étrangéifiant pour le « Werg » (dont le signifiant rappelle à dessein, on l'a dit, le morphotype alien *vert* et fait servir le dysphonisme à l'hypothèse extrahumaine). L'aliénité des poursuivants s'y trouve donc posée, appelant une révélation graphique

ultérieure, en même temps que les autres noms propres (« Rapidoo », « la chasse Desmezz ») et la mention du « vaisseau du Prince » offrent un balisage xéno-encyclopédique partiel des forces humaines en présence. Les dialogues des Wergs, par la suite, prolongent à la marge le script de la guerre spatiale (« programmation des lanceurs ! ») mais s'articulent surtout au novum visuel par l'écriture d'un langage entrecoupé d'onomatopées inédites et, au sens fort, *étrangères* (« You you you !!! », « Hoc ! hoc ! », « Ioc ! Ioc ! »). Autrement, le discours confirme surtout les pistes ouvertes auparavant (affrontement entre Wergs et humains) tout en introduisant un autre novum dont il laisse le statut et la signification incertains : « Tassili », où le périple d'Arzach s'engage dès les planches suivantes.

L'intrication des imageries fait donc jouer ici de concert les estrangements verbaux et iconiques en les *accordant* chacun aux motifs du mega-text et en articulant leurs effets de monde sémiotiquement spécialisés *par les habitudes du genre* : la scène-type de la menace spatiale à l'approche, suivie sur les écrans du poste de commandement, en présence du commandant et de son équipage, appelle culturellement et conjointement certaines images et certaines répliques codifiées. Par sa gestion intersémiotique de l'effet-novum, le récit bédéistique prend ainsi place dans une série architextuelle pleinement signifiante, relevant du *space opera*, par où Mœbius réoriente radicalement l'imaginaire de monde antérieur d'« *Arzach* ».

2.1.2. Les effets-SF de la panne de ptérodactyle

Le sort réservé à l'épisode sériel de la panne de ptérodactyle, dans *Arzak. L'arpenteur* notamment, témoigne semblablement d'une conversion locale du novum bédéistique (l'oiseau monture) à l'imaginaire du *space opera*. Toutefois, cette réinterprétation de l'épisode n'en constitue qu'une version au sein d'un faisceau de variantes iconotextuelles et transfictionnelles qui ont en commun de faire varier le réglage texte-image de l'effet-novum pour moduler le lieu d'apparition de l'étrangeté de monde, les modalités de l'estrangement formel et les ressorts de l'élucidation. En tant que *formule narrative* du monde « Arzach », cristallisée par son retour dans toutes les œuvres de l'ensemble, la panne de ptérodactyle (ou de ptéroïde, ou de ptérodelphe) décline les recettes intersémiotiques de l'effet-novum technologique.

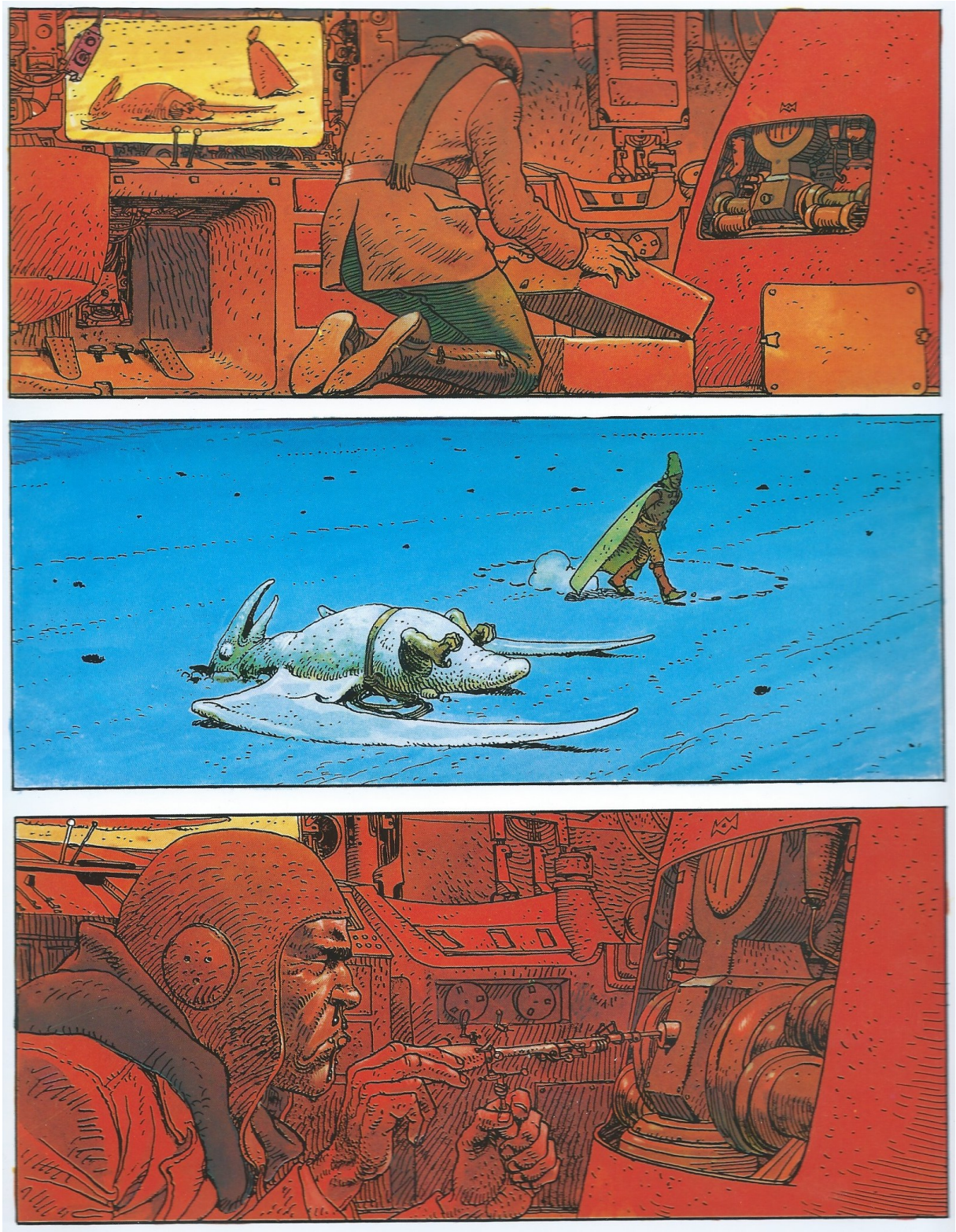


Figure 63 : Panne de ptérodactyle, les origines. Mœbius, « Arzak », p. 39

Dans le récit graphique muet « Arzak » (1976), il est entièrement à la charge de l'image (figure 63). La bande dessinée entrelace deux trames narratives et deux espaces : le local rougeâtre où le protagoniste principal mène une réparation d'abord incertaine, et un espace désertique, traité en bleu, où Arzach, préoccupé, marche en rond à côté de sa monture inerte. La juxtaposition des cases permet ici d'inférer une concomitance temporelle et une causalité explicative. D'ailleurs, si le lecteur n'a pas d'abord repéré Arzach et son oiseau sur le terminal du local technique[69], il ne peut manquer de le faire dans la planche suivante où le contraste chromatique (rouge/bleu) dans l'image redouble celui des cases, pour thématiser à l'écran l'envol d'Arzach sur son oiseau réparé. Dans cette version, l'interprétation technologique du ptérodactyle crée la surprise par rapport aux inférences suscitées par les récits précédents (novum animal à la matérialité plus minérale que machinique, ou encore scène d'alimentation). La représentation graphique de la monture, d'ailleurs, n'offre jamais par elle-même de quoi supposer un objet artificiel. Dans les quelques planches avec texte ajoutées par Mœbius à l'édition américaine de 1987, et intégrées à la réédition française de 2000 aux Humanoïdes associés[70], en revanche, c'est la représentation iconique en elle-même qui fait d'abord levier pour réélaborer science-fictionnellent le ptérodactyle-machine, avec le soutien annexe du texte.

Figure 64 : Ptérodactyle-machine. Mœbius, « Arzach » (1987), p. 52, détail

Si elle reconduit les anfractuosités rugueuses et minérales qu'affiche la physionomie de l'oiseau en 1975, la mise à nu du squelette mécanique visiblement métallique, étrangéifié aussi par la couleur rose, fait iconiquement et doublement le novum : par le contraste de

[69] Mœbius , « Arzak », *Arzach*, Les Humanoïdes associés, rééd. augm., 2000 [1976], p. 33-40, p. 39, case 1.
[70] Mœbius, « Arzach » [1987], *Arzach*, Les Humanoïdes associés, rééd. augm., 2000 [1976], p. 49-53.

taille qui suggère ou le gigantisme du volatile, ou le nanisme des réparateurs, et par la nature artefactuelle du ptérodactyle que le texte ne double ici d'aucune forgerie pseudo-scientifique, mais qu'il dote au contraire de connotations mystiques (« maîtres-créateurs de vie et de mort ») suggèrant (peut-être) une hybridation pseudo-magique du vivant et de la machine. Or, la dernière modulation bédéistique en date de ce faisceau de variantes du novum fait converger texte et image, dans *Arzak. L'arpenteur*, en tressant ensemble les traces transfictionnelles antérieures de l'épisode. De l'*Arzach* originel, la séquence conserve le noyau narratif de la panne en plein vol mais en déplace le sens[71] : le volatile ne souffre pas de la faim mais d'un dysfonctionnement technique et biologique, proposé à l'extrapolation du lecteur par une inventivité lexicale qui relève moins du mot-fiction que de l'association des termes dans des syntagmes complexes pseudo-spécialisés qui signalent le genre par ses codes, au sein d'une narration extradiégétique focalisée sur Arzach (qui, dans cet album, parle *et* pense).

Figure 65 : Ptérodelphe bio-technologique. Mœbius, *Arzak. L'arpenteur*, p. 16, case 2

La forgerie « ptérodelphe » confirmerait aussi la nature mi-organique mi-synthétique de la monture que ne traite pas, pour l'instant, la représentation graphique. Certes, l'appellation « ptéroïde », dans le premier épisode d'*Arzak Rhapsody*, le fait avec plus d'évidence puisqu'elle exploite un suffixe qui fonctionne comme un déclencheur d'altérité codé en science-fiction verbale – dont témoignent les innombrables *androïdes*, *humanoïdes* ou simplement *droïdes* qui peuplent les récits du genre. Mais le décodage de la composition savante entre *ptéro* (« pierre ») et *delphe* (« matrice » ou « utérus ») peut conforter l'interprétation hybride de l'animal tout en orientant vers des connotations antiques que le profil grec d'Arzach, casqué et souligné par la jugulaire, confirme.

[71] Mœbius, « Harzak », art. cité, p. 26.

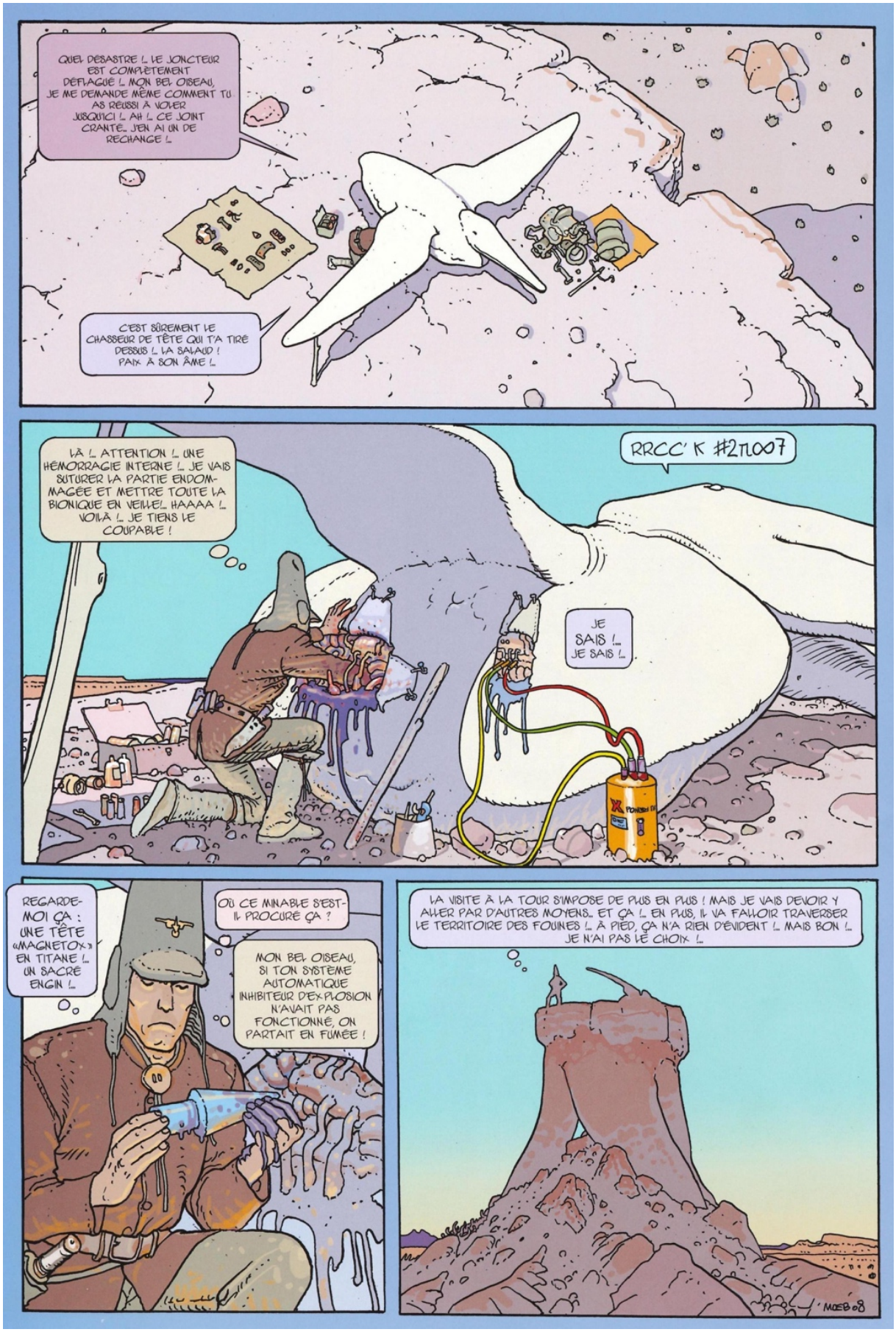


Figure 66 : Réparation du ptérodelphe. Mœbius, *Arzak. L'arpenteur*, p. 22

Quelques planches plus loin, la scène de la réparation, réalisée par Arzach lui-même, reprend le levier visuel du novum par dénudement de l'intérieur de la bête (figure 66). La quincaillerie iconographique du machinique, à base de fils électriques, de pièces métalliques, de circuits internes, de rivets, de trappes, de caisse à outils et de clé à molette, organise le portrait d'Arzach en garagiste improvisé, les mains dans un cambouis indéterminé, sous le ptérodelphe stabilisé par un cric improvisé, au sein une imagerie science-fictionnelle rétro-futuriste et délabrée, non sans rapport avec la version-source. L'esthétique visuelle du mécanisme et du rouage est nourrie aussi par l'effet-novum verbal : le « joint cranté » y côtoie le « joncteur » (attesté) science-fictionnellement « déflagué ». Le mot-fiction adopte les structures de formation lexicale du français (mot *pseudo*) pour un effet de réel technique qu'appuie aussi le préfixe privatif *dé-* qui suggère la panne – en plus du rapprochement homophonique avec le verbe *flinguer*. Le scénario verbal de la réparation nourrit l'inférence bio-technologique en mêlant le vocabulaire du mécanicien à celui du biologiste (« la bionique »). La case 3 le confirme avec un cadrage rapproché sur les circuits suintants du volatile, qui n'ont plus grand-chose d'artificiel mais s'apparentent à des fibres musculaires ou des entrailles à vif. L'onomatopée émise par le ptérodelphe endommagé (case 2) ajoute un signifiant codé complètement illisible, qui vaut pour ce qu'il suggère d'une production sonore : l'estrangement phonique à imaginer évoque les bruits artificiels des robots science-fictionnels en tous genres, incompréhensibles pour le récepteur extradiégétique mais auxquels les répliques des personnages viennent donner sens dans l'intrigue, comme ici. Au sein des réinterprétations sciences-fictionnelles successives du novum du ptérodactyle et des reconfigurations conjointement sémiotiques et mega-textuelles de l'effet-SF, *Arzak. L'arpenteur* actualise donc une version parlante et profuse – une version parmi d'autres *possibles*, dans la transfictionnalité combinatoire de l'univers d'auteur, comme on le verra au chapitre 9. La complémentarité intersémiotique combine ici les connotations génériques convergentes associées aux quincailleries visuelle et verbale, pour un effet-futur hybride, entre la science-fiction du rouage et celle du neurone. Toutefois, le récit graphique de science-fiction peut à l'inverse *créer du jeu* (au double sens de *décalage* et d'*espace pour jouer*) entre les différentes élaborations sémiotiques des novums. La bande dessinée dystopique de Bilal, en particulier, différencie l'usage sémiotique des novums par des procédés de répartition et de relai entre les textes et les images.

2.2. Relais texte-image et manière science-fictionnelle dans « *Nikopol* »

Le début de *La Femme piège* affiche de tels décalages et disjonctions partiels entre novums verbaux et novums visuels, productifs pour la création de monde. Le travail cognitif du lecteur se trouve alors mobilisé sur plusieurs fronts sémiotiques qui ne se recoupent qu'imparfaitement pour leurs implications xéno-encyclopédiques, voire s'ignorent provisoirement.

Comme on l'a dit, la première planche construit l'effet-SF dystopique par le traitement graphique typiquement bilalien du bâti urbain délabré (figure 67). La localisation verbale relaie cette élaboration iconique en établissant (sans datation futuriste d'ailleurs) une familiarité toponymique que l'image dément, ce qui renforce la distanciation cognitive et l'extrapolation xéno-encyclopédique générale de délabrement de l'univers. La planche suivante (figure 68) prolonge le déplacement spatial signifié par la succession séquentielle des cases jusque dans une chambre d'hôtel qui affiche, elle aussi, tous les signes aisément traitables d'une dégradation des surfaces : l'image file et enrichit ce novum visuel par la contamination des brumes laiteuses, les salissures des murs mais aussi l'amoncellement des tuyaux, des câbles et des conduits, où la ruine se montre aussi à son excès de matériaux vétustes. Ce qu'elle construit de nouvellement étrange, en revanche, c'est cette femme à la peau blanche, aux lèvres et cheveux bleus, que le graffiti sur le panneau « Herotica » (« the very first sensuality shop for WOMEN ») (figure 67) a annoncé très implicitement en marquant la thématique *féminine* voire *féministe* de ce deuxième volume de *La Trilogie Nikopol*. Toutefois le texte des pensées du personnage, dans le phylactère, s'avère myope à ces leviers iconiques science-fictionnels. Il n'offre aucune élucidation à ce novum féminin – dont l'œuvre entière, d'ailleurs, garantira le mystère, à la différence d'*Immortel* – mais s'arrime au toponyme initial (« Londres ») pour y nouer plus explicitement l'extrapolation futuriste par la datation fictive. La suite du texte actualise un signifié nouveau du syntagme, celui des coordonnées spatio-temporelles de la communication journalistique (« Londres 22 février 2025 »), et insère deux étrangetés verbales qui interagissent avec l'image : ce que l'on suppose être le nom du personnage, « Jill Bioskop » (avec le clin d'œil bilalien à son pays d'origine car « Bioskop » signifie « cinéma » en serbo-croate) et surtout le mot-fiction « script-walker », cohérent avec le contexte anglais, dont le premier composant dénote l'activité d'écriture à laquelle se livre Jill mais dont la signification globale reste opaque, attendue pourtant par l'insistance typographique sur le terme – d'autant que l'image n'en offre pour l'instant qu'une élucidation lointaine.

Figure 67 : Londres, 2025. Bilal, *La Femme piège*, planche 2.

Figure 68 : Jill Bioskop, transmission script-walker. Bilal, *La Femme piège*, planche 3

Figure 69 : Avec John au téléphone. Bilal, *La Femme piège*, planche 4

Par rapport à la planche précédente, le texte prend ici le relais sémiotique de la construction science-fictionnelle en poursuivant l'extrapolation londonienne sans le soutien des leviers iconiques. Les cases suivantes exploitent le script de l'écriture de presse, confirmé par la syntaxe substantive discontinue, pour introduire (lacunairement) un effet-novum verbal fondé sur les forgeries des toponymes et des gentilés, qui font dévier l'attention science-fictionnelle des hypothèses de la déglingue à celles du conflit urbain, que l'obus fiché dans le mur, une planche plus tôt, pouvait allusivement suggérer (figure 67, case 1). Le jeu lexical combine jusqu'à la surenchère des appartenances nationales réelles que le lecteur est invité à décrypter (« minorités afro-pakistanaises », « coalition bénino-topolo-ghanéenne), en supposant d'abord, peut-être, un décentrement géographique à restituer. Ces vocables transparents sont associés au mot-fiction « zuben'ubien » investi d'une signification plus floue, emprunté anecdotiquement à *La Foire* (où il qualifie les sangsues géantes extraterrestres parasites de la Tour Eiffel[72]), dont le signifiant propose en tous cas un exotisme de monde supplémentaire encadré malgré tout par l'hypothèse du nom de nationalité. Le composite étrange des appellations identitaires aiguille aussi vers la complexité géopolitique de l'anticipation futuriste, d'autant que le texte fait fortement contraster l'imaginaire africain suscité par la convergence sémantique du lexique et la localisation spatiale dans le Londres science-fictionnel, pour une situation de guérilla urbaine *a priori* incompréhensible. Parallèlement, le va-et-vient de l'image entre le visage et les mains de Jill fournit une incarnation graphique au novum du « script-walker », redoublée par l'inscription verbale typiquement bilalienne, sans prendre en charge les novums géopolitiques du texte.

Ce n'est que dans la planche suivante que cette formulation graphique intervient (figure 69), motivée narrativement par l'échange téléphonique qui fait alterner les espaces des deux communicants. La composition globale fait attendre visuellement et narrativement cette mise en scène de la guérilla urbaine. Elle éloigne progressivement le point de vue, au plus près de la cabine téléphonique rouge dont l'aspect banal mais typique solidifie l'ancrage encyclopédique londonien, jusqu'à deux perspectives plus larges qui en dévoilent successivement l'environnement urbain, pour le coup profondément étrangéifiant, avec ses promeneurs aux physionomies africaines, aux visages maquillés, portant insignes de couleur, à l'air patibulaire, et ses façades marquées par les traces (rouillées) des conflits. L'effet-novum opère ici un chassé-croisé sémiotique. L'image

[72] E. Bilal, *La Foire aux immortels*, *op. cit.*, p. 12, planche 8, case 1.

prend en charge l'imaginaire géopolitique du conflit construit par le texte dans la planche antérieure et le réalise par ses leviers propres : salissures plastiques pour le bâti, écarts iconiques fondés sur l'encyclopédie pour l'apparence des invidus. Le dialogue entre Jill et John, à l'inverse, renoue avec ce que l'image montrait et qui semblait fort peu science-fictionnel (l'écriture du reportage) ou l'était avec évidence (le « script-walker »), traitant ensemble ces éléments jusque-là obscurs pour commencer à en faire fructifier l'effet-novum en attente : le reportage post-chronologique de Jill, envoyé depuis le moment futur de l'anticipation dans un passé diégétique antérieur mais postérieur au moment de l'écriture de la bande dessinée (« 7 octobre 1993 »). La situation narrative motive cette disjonction des constructions xéno-encyclopédiques textuelle et iconique en donnant à lire ce que John dit, mais à voir ce qu'il ne voit pas encore, absorbé qu'il est par sa conversation avec Jill. Le raccord du discours verbal et du récit graphique dans la planche suivante intervient précisément lorsque le personnage prend conscience du contexte menaçant dans lequel il se trouve – interruption de l'échange avec Jill qui est aussi celle de l'explication du novum du « script-walker » comme machine à écrire transtemporelle et ramène au premier plan (vital) celle du conflit urbain. La séquence se clôt par la mort de John et la première apparition des emblématiques récitatifs aux cartouches noirs, aux lettres blanches et inégales de typographie de machine à écrire, aux innombrables points de suspension, qui feront entendre à partir de cet événement traumatisant la subjectivité du personnage en lui déléguant une partie de la narration verbale[73].

Dans tout ce passage, les relais intersémiotiques montrent la productivité narrative et xéno-encyclopédique que Bilal tire de l'articulation décalée, partielle ou incomplète d'un montré et d'un dit (de science-fiction). Ils sont d'ailleurs ici caractéristiques de sa manière science-fictionnelle globale, qui privilégie certaines configurations iconotextuelles récurrentes de l'effet-SF. Le substrat géopolitique de l'anticipation y est modelé par des estrangements verbaux ciblés sur les toponymes : « l'astroport Berlin-Tegel/Treptow[74] » fusionne ainsi le nom de l'aéroport réel ouvert à Berlin Ouest pendant le blocus de la ville et celui d'un secteur d'occupation soviétique de Berlin Est, pour fonder avec brio l'hypothèse science-fictionnelle d'un espace d'échange aérien situé au point de rencontre entre les deux zones, sur le mur de Berlin. Cette manipulation du lexique concerne aussi de manière privilégiée les substantifs assignant des identités politiques, sociales ou culturelles (souvent les trois ensemble) : gentilés (« coalition bénino-togolo-ghanéenne » dans *La*

[73] Voir *infra*, 3.3. « Médiations par le personnage-narrateur ».
[74] E. Bilal, *La Femme piège*, *op. cit.*, p. 85, planche 15.

Femme piège), appartenances ethniques et religieuses (dans *Le Monstre*, la question sans cesse posée à Nike – « Vous êtes serbe, croate ou musulman[75] ? » – ou le raffinement absurde des positionnements dogmatiques avec un personnage « imam *modéré* +[76] ») et même affiliations sportives (les équipes du « Red Partizan de Belgrade OO » – pour « Obédience Orthodoxe[77] » –, du « Chelsea Priors » et du « PSG le pieux »[78] ou encore du « Bayern Kreuz Munchen[79] » qui s'affrontent lors du « Championnat d'Europe Inter Religieux[80] » dans la tétralogie). Ces estrangements manipulent non l'exotisme dysgraphique typique du genre mais la composition lexicale transparente à partir de noms connus, défamiliarisante par le rapprochement xéno-encyclopédique postulé entre les termes. L'« Empire tchéco-soviet » mentionné allusivement par Jill lors de l'arrivée à Berlin (figure 70) et le « MauerPalast[81] » où elle descend, offrent deux exemples de ces composés science-fictionnels proprement bilaliens, chargés seuls d'ailleurs de susciter l'inférence géopolitique : le lecteur en comprend sans peine la structure interne mais ne trouve dans *La Femme piège* aucun autre appui verbal pour creuser la déduction de monde.

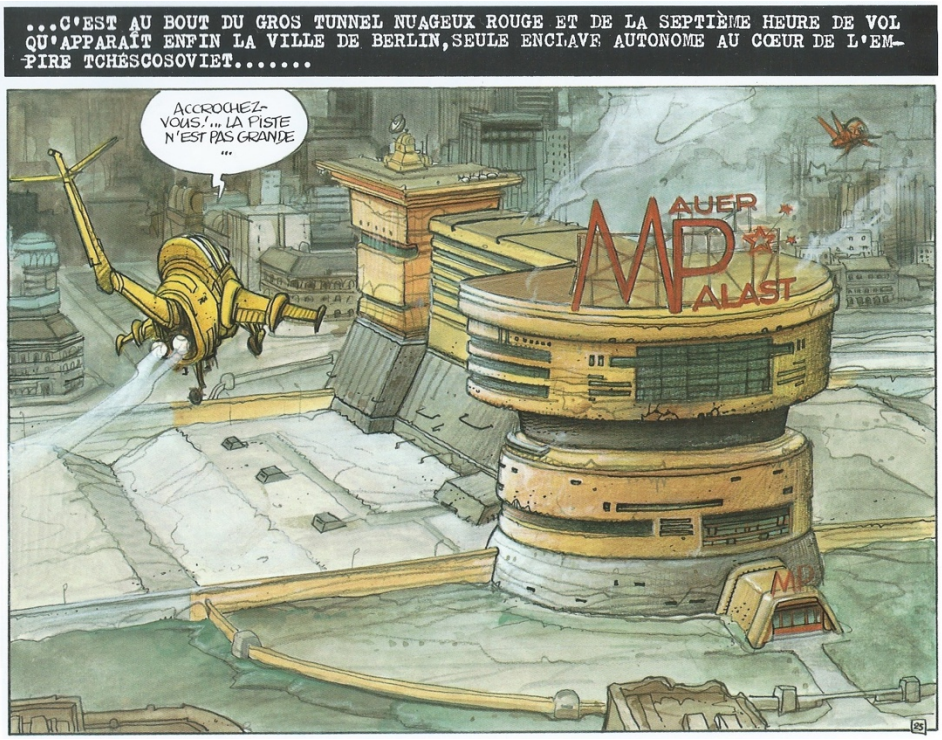


Figure 70 : Mauerpalast. Bilal, *La Femme piège*, planche 25, case 2

[75] E. Bilal, *Le Sommeil du monstre*, *op. cit.*, p. 8.
[76] E. Bilal, *Quatre ? Dernier acte*, *op. cit.*, p. 19.
[77] E. Bilal, *Rendez-vous à Paris*, *op. cit.*, p. 22.
[78] E. Bilal, *Quatre ? Dernier acte*, *op. cit.*, p. 5.
[79] *Ibid.*, p. 25.
[80] E. Bilal, *Rendez-vous à Paris*, *op. cit.*, p. 20.
[81] E. Bilal, *La Femme piège*, *op. cit.*, p. 85, planche 15, case 2.

Pour le « MauerPalast », c'est l'image qui prend alors le relais du mot-fiction, gardant comme seule trace de la forgerie les initiales « MP » sur les façades et les vêtements (qui activent peut-être l'hypothèse sécuritaire en rappelant, dans le contexte anglais du début de l'album, la « Military Police »). Elle invite à faire l'hypothèse d'une forme de tourisme de luxe en zone de conflits, dans un « hôtel privé », « très beau et très cher[82] », construit à même le Mur de Berlin.

La langue bilalienne construit donc les *mots* par lesquels se *dit*, dans la diégèse, la réalité dystopique du monde de science-fiction. Ses estrangements façonnent la représentation verbale intradiégétique des conflits géopolitiques, des problèmes écologiques et climatiques (avec la prolifération ironique des valeurs et des échelles de mesure aux patronymes inventés dans *Froid Équateur*) ou encore des déchirements religieux. Ils modèlent aussi la langue qui atteste de cet univers en dégénérescence globale, avec la langue délabrée des habitants du second arrondissement parisien dans *La Foire*, ou le franglais de l'anticipation new-yorkaise dans *Le Sommeil du monstre*. L'image bilalienne en élabore les homologues graphiques récurrents, par la dégradation minérale des bâtiments et l'accumulation des débris (avec le motif structurel de l'hôtel), par le rendu plastique des paysages pollués (avec le travail du noir pointilliste pour les mouches, zonal pour les ciels dans *Froid Équateur*[83]) et par l'altération des corps marqués visiblement par les ostracismes identitaires (maquillage, mutations), tout en produisant un effet de sur-repérage xéno-encyclopédique par la multiplication des inscriptions. L'écosystème bédéistique du novum bilalien se fonde sur ces répartitions et ces relais iconotextuels qui sédimentent des leviers science-fictionnels signés. Dans *La Femme piège*, en plus, ce jeu intersémiotique se complique par la médiatisation partielle des novums à travers la voix narrative du personnage de Jill et les images (incertaines) de ses fantasmes délirants. La manipulation du point de vue verbal par rapport à la livraison visuelle des indices de monde est en effet un ressort décisif de la gestion intersémiotique de l'effet-SF.

[82] *Ibid.*
[83] Par exemple E. Bilal, *Froid Équateur*, *op. cit.*, p. 139-140, planches 9-11.

3. Qui voit, qui dit, qui sait le novum ?

Étudiant les formules énonciatives du roman de science-fiction (voix) et les focalisations associées (mode ou perspective), Langlet expose l'enjeu crucial de ces paramètres pour l'articulation littéraire du novum et deson explication :

> la question des voix de la narration : la question « qui parle ? » est bien évidemment liée à la question « qui voit » – et par conséquent à la question science-fictionnelle centrale « qu'est-ce qu'on voit ? ». La dynamique de lecture science-fictionnelle est fortement influencée par ces deux premières questions, parce qu'elles engagent la stabilité des indices donnés au lecteur pour élaborer sa conjecture (et donc le type d'inférence qu'il opère à partir d'eux)[84].

En régime purement verbal, la question « qui voit ? » n'a de sens que métaphorique : la focalisation littéraire désigne les effets de restriction de *savoir* liés au rapport entre le point de « vue » du narrateur et celui du personnage. Par rapport à cette *perspective verbale*, la science-fiction graphique ou cinématographique donne à l'interrogation une signification tout à fait concrète : l'ocularisation définit pour les médias visuels ce point de la diégèse d'*où l'on voit*, qui peut recouper ou non le regard d'un personnage. Mais l'image peut produire des restrictions de vision par d'autres procédés que l'ocularisation interne : la *perspective visuelle*, déterminée par les paramètres du plan comme on l'a vu (champ, cadrage, angle de vue, montage)[85], peut montrer ou cacher sans être reliée à la perspective d'un personnage. La focalisation visuelle du monde de fiction fait alors percevoir des choix stylistiques assumés par une *énonciation visuelle* (non plus « qui voit ? » mais « qui montre ? »), dont on a dit le statut problématique de l'instance qui l'assumerait (grand imagier, monstrateur, etc.)[86]. À l'inverse, l'instance responsable de l'énonciation verbale (« qui dit ? ») se laisse plus facilement définir comme la *voix narrative* (strictement distinguée par Genette de la focalisation verbale relative au *mode*). Son principe est aisément transposable en contexte plurisémiotique : en bande dessinée et au cinéma, comme en littérature, il y a des narrateurs qui énoncent et qui racontent, mais la singularité de ces récits verbaux est qu'ils coexistent avec le flux des plans ou la séquentialité des cases. Jost et Gaudreault ont voulu prendre en compte ce jeu informatif global proposé au spectateur. La « focalisation cinématographique » se distingue chez eux de la focalisation littéraire en ce qu'elle inclut, en plus de la connaissance livrée par le discours verbal, le savoir fourni par les informations visuelles et auditives. La focalisation cinématographique

[84] I. Langlet, *La Science-fiction*, *op. cit.*, p. 74.
[85] Voir *supra*, chapitre 5, 2.3. « L'effet-novum par la perspective ».
[86] Voir *supra*, chapitre 5, 1.1. « Une vision-fiction ».

« interne », comme ils l'indiquent, exige alors que le spectateur ne voie ni n'entende pas davantage que l'un des personnages – option qui n'est tenable que dans des séquences réduites du film. La focalisation cinématographique « externe » est définie par la restriction du savoir du spectateur par rapport aux (ou à l'un) des personnage(s) : c'est le principe de la frustration organisée par l'incipit de *La Planète sauvage*. La focalisation cinématographique « spectatorielle », enfin, donne au spectateur une position surplombante, privilégiée, semblable à celle qu'une focalisation zéro propose dans un récit littéraire : le savoir du spectateur est supérieur à celui de chacun des personnages, du fait des apports de la narration verbale par exemple, ou parce que l'alternance des séquences filmiques permet de suivre plusieurs trames narratives quand chaque personnage ne connaît que les événements qui lui arrivent en propre.

Pour l'explication du novum plurisémiotique, c'est en fait moins strictement l'ocularisation adoptée qui importe (on a dit la rareté de la xénopsie) que le rapport global de focalisation qu'on vient de décrire, établi entre la *perception visuelle* des étrangetés (« que voit-on et comment voit-on ? ») et leur *élaboration verbale* (« qui parle et que dit-on ? »). Très souvent, le dispositif xéno-encyclopédique confère au texte (bédéistique, filmique) le rôle de *modaliser* le novum visuel, soit par les discours et les récits intradiégétiques des personnages, soit par une narration menée par un personnage mais adressée au récepteur (typiquement en *voice-over* au cinéma), soit enfin par une narration extradiégétique et hétérodiégétique où l'énonciation verbale, décrochée et non embrayée, est fictionnellement inassignable. Or, comme l'écrit Groensteen à propos de la bande dessinée, si le « récitant » (l'énonciateur verbal) peut aisément s'y taire, ce n'est pas le cas du « monstrateur » (l'énonciateur graphique)[87] – sauf à interrompre la continuité du dessin, comme dans les cases composées de texte de la remémoration rétrotemporelle de Nike dans *Le Sommeil du monstre*. Il y a quasiment toujours image à l'écran ou dans la planche, mais beaucoup moins *nécessairement* texte (écrit ou parlé). C'est dans ce cadre que s'impose une étude des médiatisations verbales des novums visuels et de leurs explications en récit.

3.1. Le novum visuel dans le discours des personnages

Comme l'ont marqué Saint-Gelais et Langlet, le pseudo-réalisme de la science-fiction littéraire a sédimenté des ressorts scénaristiques privilégiés, en motivant par les exigences

[87] T. Groensteen, *Bande dessinée et narration*, *op. cit.*, p. 101.

de la diégèse elle-même l'apport explicatif : ainsi de la description motivée par la focalisation interne sur un personnage en mouvement ou du dialogue didactique entre un personnage savant et un personnage ignorant. L'élucidation induite s'arrime alors à des étrangetés antérieurement diffusées par le texte, soit par estrangement verbal (mot-fiction, syntaxe altérée) soit par mise en scène d'objets, de lieux, de comportements, de structures sociales, etc., étrangers aux référents du lecteur. Bande dessinée et cinéma exploitent aussi les ressources qu'offre un tel discours explicatif intradiégétique, intégré à la logique du récit, pour la stimulation xéno-encyclopédique du lecteur ou du spectateur. Ils présentent la spécificité de pouvoir nouer cette interprétation verbale à des novums élaborés visuellement, soit préalablement soit simultanément à leur verbalisation, mais les conséquences du dispositif pour l'effet-SF restent très proches de celles dégagées à partir du récit littéraire.

La construction actancielle du tandem Horus-Nikopol dans *La Foire* de Bilal mobilise la répartition des connaissances xéno-encyclopédiques entre les personnages pour organiser une scène de révélation assez attendue du lecteur, où se trouve expliquée l'évolution dystopique du Paris futuriste postulée par l'écart temporel de l'anticipation. Après la « prise de corps[88] », le dialogue intérieur entre le dieu paranoïaque Horus et le prisonnier politique prématurément décongelé qui lui sert d'hôte confie au premier le soin d'initier le second à ce qu'est devenu son monde pendant ses trente années d'hibernation forcée.

Figure 71 : Paris post-atomique. Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 22, case 4

[88] E. Bilal, *La Foire aux immortels*, *op. cit.*, p. 25, planche 21.

Littéralement et métaphoriquement *dépassé*, Nikopol souligne ici avec sidération la transformation visuelle du Paris qu'il a connu : le discours glose un novum iconique qui a été déjà été alimenté par les images de la déliquescence humaine et urbaine du second arrondissement. La case réitère graphiquement, au premier plan, le novum des corps dégradés auxquels la réplique d'un Horus fournit pour la première fois une explication précise (« deux guerres nucléaires »), confirmant l'hypothèse de l'altération par mutation génétique, quand le prologue n'avait tracé à grands traits substantifs qu'un « univers de dégénérescence, de misère et de crasse[89] » encore flou. Motivé par le scénario science-fictionnel du corps unique et par le trajet de Nikopol au sein du décor urbain, le dialogue est classiquement thématisé comme commentaire d'image, ce que la composition graphique souligne, non par ocularisation interne mais par mise en scène du regard, puisqu'on voit Nikopol émerger des bas-fonds du métro et découvrir à la surface l'aspect des rues et des habitants de la capitale.

Figure 72 : Paris fasciste (1). Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 27, case 3

La suite de la séquence confirme cette situation d'apprentissage à la fois par le *voir* de Nikopol et par le *savoir* qu'y corrèle Horus au fur et à mesure de la progression vers le premier arrondissement (figure 72). La mutation de l'environnement urbain et des leviers visuels du novum (non plus des bâtiments dégradés ou des êtres mutés mais des corps

[89] *Ibid.*, p. 5, planche 1.

formatés par la mode et les symboles fascistes) relance la posture didactique d'Horus. Ce dernier révèle l'asservissement des femmes et l'eugénisme sur lesquels s'est construit le régime totalitaire. Le discours, presqu'entièrement assumé par Horus, commente ici non plus ce que l'image fait voir mais ce qu'elle ne montre pas : les représentantes féminines de cette « élite » politique. Nikopol est toujours visible dans l'image parce que sa figuration iconique spatiale, relativement au spectacle auquel il assiste, permet de continuer à motiver narrativement un apport xéno-encyclopédique en action et offre un ancrage graphique (même minime) aux phylactères dans la case. À l'inverse, la même scène traitée soit en ocularisation interne, soit en ocularisation zéro sans montrer le personnage, ferait vraisemblablement figurer le texte dans un cartouche et conférerait à la scène un statut beaucoup plus didactique et nettement moins vivant. Ce qui a été prouvé pour les ressources romanesques destinées à familiariser les passages explicatifs sur les novums (élucidation progressive, en mouvement, inscription du personnage dans les descriptions, motivation psychologique des échanges dialogués…) trouve ici toute sa validité pour rendre compte, *mutatis mutandis*, de l'articulation texte-image entre la monstration d'un personnage ignorant et la livraison verbale interactive d'informations s'appuyant sur le dévoilement visuel progressif pour commenter, expliquer et déployer la portée du novum à hauteur de monde. Dans *La Foire*, c'est l'inscription matérielle du fascisme dans le paysage urbain qui offre ces accroches visuelles à la fabrique verbale des entrées xéno-encyclopédiques.

En témoigne le troisième temps de l'élucidation du novum politique, où les rôles entre Horus et Nikopol se trouvent subitement inversés (figure 73). Le dialogue devient ici à la fois commentaire d'image et commentaire de texte – celui qu'intègre l'image, dans une manière bilalienne très reconnaissable, mais qui est d'une autre nature que le texte des phylactères puisqu'il est effectivement *écrit* dans le décor fictionnel de la ville, quand les bulles de dialogues codifient médiatiquement un échange *oral* entre protagonistes. Les propos d'Horus confèrent à ces préceptes totalitaires une appellation redondante par rapport à l'image (« slogans choublanquistes »), dont le lecteur ne tire guère d'information supplémentaire. C'est Nikopol qui prend le relais du décryptage politique, par une inversion ludique de la charge du savoir, toujours étroitement corrélée aux structures de bâti de l'anticipation. Si Horus est si bien renseigné sur les mœurs et les pratiques du régime choublanquiste en 2023, c'est qu'il en brigue le pouvoir pour prendre sa revanche. À l'inverse, Nikopol est science-fictionnellement (c'est-à-dire, *temporellement*) bien mieux *placé*, du fait du novum de l'hibernation, pour en décoder les racines historiques logées dans le fascisme mussolinien plus familier du lectorat de 1981.

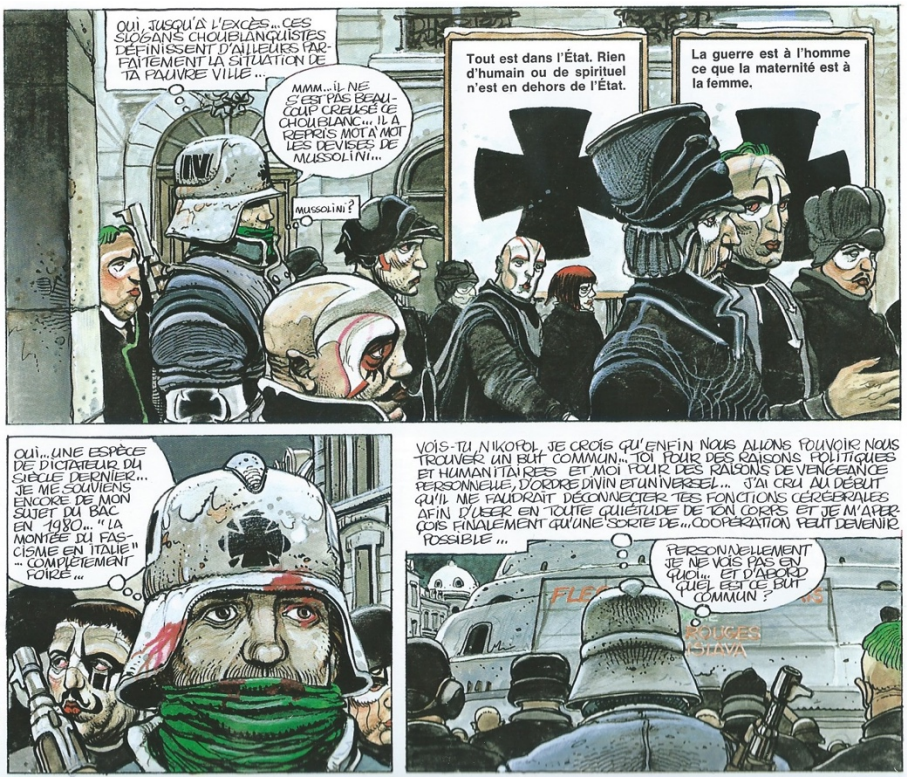
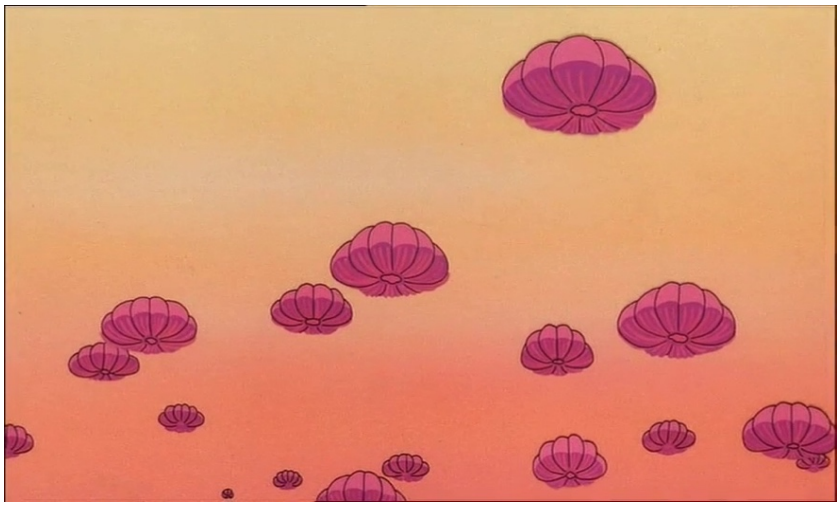


Figure 73 : Paris fasciste (2). Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 28, cases 1 à 3

À partir de l'image qui déclenche, tout au long du passage, la prise de parole des protagonistes, cette réversibilité des situations d'apprentissage explicite la couture temporelle que suppose toujours l'anticipation science-fictionnelle, et au plus haut point celle très *actuelle* de Bilal, entre la configuration politique du contexte de production et celle imaginée par l'extrapolation futuriste. La séquence réalise ce comblement xéno-encyclopédique en articulant les *signes* du pouvoir fasciste dans l'image, amorces de l'extrapolation cognitive, et le décodage effectivement réalisé par un personnage savant *pour* un personnage ignorant (et l'inverse) qui constitue dans la diégèse le double d'un lecteur réel qui peut, lui aussi, avoir passé son bac en 1980.

Les procédés du pseudo-réalisme science-fictionnel ici, ne sont guère spécifiques à la bande dessinée – même si l'iconotexte permet de construire graphiquement (plutôt que verbalement) les étrangetés sur lesquelles s'exerce l'activité herméneutique des personnages, et cette activité elle-même : les novums *visibles* (possibilité de représentation iconique) y sont montrés comme *vus* (représentation iconique d'un regard intradiégétique). Les œuvres bédéistiques et filmiques de notre corpus regorgent de telles scènes de décryptage verbal des étrangetés graphiques ou cinématographiques, avec des effets variables pour la connaissance du lecteur. Dans *Les Maîtres du temps* de Laloux, c'est le vieux Silbad qui fait office d'expert xéno-encyclopédique auprès des autres personnages,

pour les étrangetés naturelles de Perdide et de Devil-Ball que Laloux prend plaisir à traiter par la poétique de l'image muette dont on a parlé. La scène didactique d'élucidation de la « métamorphose des sorcières » y est préparée par plusieurs plans sans paroles où ces grosses fleurs en boutons sont d'abord annoncées par les modulations synthétiques stridentes de leur chant (qui singularisent toute la séquence à Devil-Ball) puis sont montrées en train de flotter dans les airs à l'occasion de la traversée du paysage extraterrestre par les protagonistes du récit.

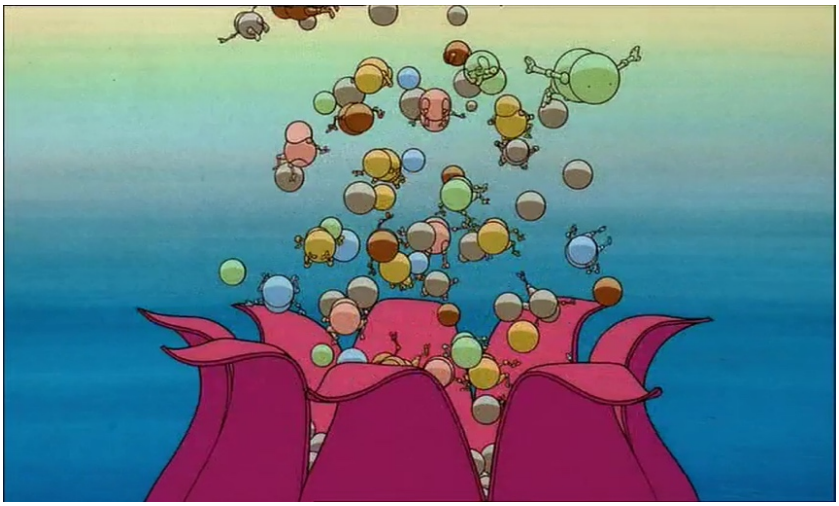


Extrait 17 : Les sorcières, apparition. Laloux, *Les Maîtres du temps*, 0:11:07-0:11:35

L'explication de Jaffar, ici, est lacunaire car indirecte et allusive : l'appellation reprise à Silbad (« ses sorcières ») associe à l'estrangement sonore et au novum visuel une dénomination *a priori* incongrue pour le spectateur, ce qui relance l'énigme de monde sous couvert de l'éclairer, étrangéifiant l'image par le mot et le mot par l'image. La forgerie du « sens-fiction » laisse provisoirement en suspens l'explication, qu'une scène ultérieure de discussion relance incomplètement, comme anecdotiquement, à travers l'autorité savante de Silbad. Au cours de la conversation centrée sur Piel et le micro, le défilement vertical d'une « sorcière », à l'arrière-plan, suscite ce commentaire du personnage : « Ah, ça fait trois jours qu'elles chantent. Ça signifie qu'elles vont bientôt se métamorphoser[90] ». L'estrangement sonore est pour la première fois explicitement corrélé à l'activité musicale diégétique du novum mais l'annonce de la transformation à venir, sous les auspices d'une interprétation scientifique des signes naturels (« ça signifie que… »), redouble l'énigme xéno-encyclopédique en ajoutant au statut déjà incertain de l'objet l'attente d'une mutation à venir. La longue séquence nocturne consacrée aux paysages de Devil-Ball[91] file cet effet-

[90] R. Laloux, *Les Maîtres du temps*, *op. cit.*, 0:13:26-0:13:49.
[91] *Ibid.*, 0:14:09-0:15:03.

novum par la bande-son et par un autre plan rapide sur les sorcières en train d'atterrir sur la surface du lac. Enfin, tirant profit de cette préparation narrative de la frustration xéno-encyclopédique, le moment de la métamorphose est thématisé à travers une scène de contemplation. Le spectacle est médiatisé par le regard en ocularisation interne des personnages, comme l'indique l'alternance de champ, et verbalisé par un dialogue de commentaire, qui adopte en apparence toutes les caractéristiques de l'élucidation didactique intradiégétique mais qui arrête assez tôt la portée de l'explication :



Extrait 18 : Les sorcières, métamorphose. Laloux, *Les Maîtres du temps*, 0:20:56-0:21:30

Laloux limite l'aplatissement xéno-encyclopédique qu'une explication approfondie pourrait prolonger et fait prévaloir, encore une fois, le plaisir de la rêverie visuelle sur la satisfaction cognitive du spectateur. L'élucidation fournie quant à la nature des êtres surgis de l'éclosion s'explique quant à elle par le rôle narratif que deux d'entre eux, Jade et Yula, sont amenés à jouer dans l'histoire modifiée par Laloux, qui exploite ce novum comique du gnome télépathe, absent chez Wul. Dans ce cas, la lecture intradiégétique des étrangetés visuelles, menée par un personnage savant, module la livraison du savoir xéno-encyclopédique par un défaut d'explication verbale qui conserve à l'image une part irréductible d'effet-novum, pour lui laisser la main dans l'élaboration de monde. Dans d'autres cas, en revanche, le discours intradiégétique n'indique pas une *rétention* mais une *ignorance* du savoir relatif au novum, en particulier lorsque celui-ci pose problème dans l'histoire elle-même. Le récit de science-fiction utilise les scènes dialoguées pour construire la démarche d'enquête à laquelle se livrent les personnages et diffuser, au fur et à mesure de leur recherche, les révélations xéno-encyclopédiques. Thématisés dans la diégèse par la représentation d'écrans multiples, les débats télévisés relatifs à la nature de la pyramide ou

de l'Intrusion de New York en témoignent chez Bilal dans *Immortel*[92]. Lors de la consultation de Jill[93], c'est le discours d'autorité médical du docteur Turner qui prend en charge le novum de l'aliénité, dans le but de l'élucider – mais c'est l'effet cognitif inverse qui est produit par l'énumération des résultats de tests scientifiques : pertes de mémoires, prise de substances toxiques inconnues, morphologie interne incohérente, mue capillaire… Sans appui spécifique de l'image, la verbalisation de ce savoir en cours de construction affiche avant tout l'incomplétude de l'élucidation du novum visuel, dont l'image a déjà fourni *la seule représentation possible*, dès lors *à déchiffrer* : celle de la femme à la peau blanche et aux cheveux bleus.

Toutes ces scènes dialoguées pseudo-explicatives font varier les paramètres qui déterminent conjointement le travail narratif intersémiotique du novum : mode d'accès perceptif au novum dans la diégèse (étrangeté matérielle visible, comme les maquillages choublanquistes, cachée, comme l'anatomie interne de Jill, ou conceptuelle, comme la dictature fasciste) ; saillance narrative (objets de premier ou d'arrière-plan dans le récit) ; savoir des personnages (évidence encyclopédique dans la diégèse, comme les mutants du second arrondissement pour Horus, ou au contraire objet énigmatique, comme ces mêmes mutants pour Nikopol) ; échange didactique pouvant en résulter (répartition de l'information entre les personnages) ; savoir du lecteur (balisage mega-textuel ou non) ; stratégie d'élucidation prévue par le récit (résolution complète ou non, retardée ou non). L'articulation de ces facteurs permet par exemple de produire de fausses élucidations des étrangetés graphiques, ou des élucidations ironiques, comme celle de la sangsue zuben'ubienne déjà citée, dans *La Foire*.

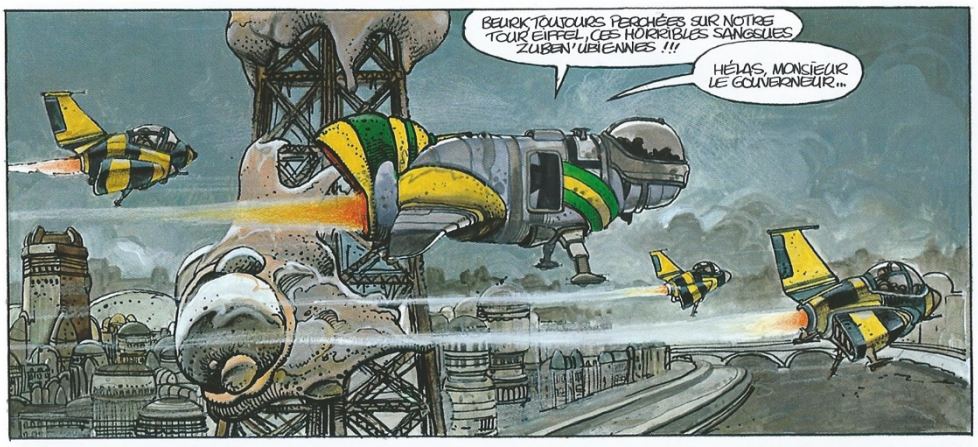


Figure 74 : Sangsues zuben'ubiennes. Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 8, case 1

[92] E. Bilal, *Immortel*, *op. cit.*, 0 :07:31-0:08:51.
[93] *Ibid.*, 0:15:19-0:16:17.

Elle constitue l'un de ces novums anecdotiques dont l'opacité xéno-encyclopédique ne menace pas la compréhension du récit mais propose au contraire un petit plaisir science-fictionnel sans conséquence, narrativement et graphiquement *annexe* comme le montre son traitement à l'arrière-plan des véhicules officiels. L'étrangéification visuelle de la bien connue Tour Eiffel par une masse rosâtre inidentifiable et la forgerie verbale (« ces horribles sangsues zuben'ubiennes ») organisent l'évidence du novum pour les personnages – puisque le démonstratif implique une connaissance préalable commune aux interlocuteurs. Pour le lecteur, en revanche, cette évidence est entièrement mega-textuelle puisqu'elle repose sur la mise en scène (ironique et autotélique) d'un de ces *blobs*, par définition informes, aliens et monstrueux, que le cinéma de série B a intégré au répertoire visuel du genre et dont la désignation verbale glose les signifiés architextuels (chose collante et indéfinie pour la « sangsue », origine extraterrestre exotique pour le mot-fiction dysgraphique). La gratuité du geste xéno-encyclopédique se double alors en même temps d'un petit plaisir métatextuel offert à la dégustation générique du lecteur. En revanche, lorsque la prise en charge verbale se fait non plus par des discours ou des récits intradiégétiques (adressés à des personnages) mais par une voix extradiégétique, le récepteur peut s'attendre à ce que le récit lui fournisse des garanties xéno-encyclopédiques plus fortes vis-à-vis de l'explication des novums visuels.

3.2. Didactismes verbaux extra- et hétérodiégétiques

Que ce soit dans les cartouches de bande dessinée ou dans la *voice-over* cinématographique, la narration verbale extra- et hétérodiégétique, en focalisation zéro, peut s'associer aux images de science-fiction pour engager une élaboration d'emblée élucidée des novums visuels, qui sont alors présentés comme des données plutôt que construits comme des obscurités du monde. Le prologue verbal périfilmique, montré à l'écran, est l'un des codes que la science-fiction cinématographique a cristallisé pour bâtir à grands traits les coordonnées xéno-encyclopédiques du monde, à travers une énonciation impersonnelle et désembrayée, et en faire un cadre préalable à l'intrigue plutôt que le résultat du parcours narratif – ainsi de *Star Wars* et de *Blade Runner*, pour ne citer qu'eux, qui font en plus une utilisation rhétorique de la matérialité du texte (typographie, forme et vitesse de défilement), pour *Star Wars*, et de la mise en scène musicale, pour les deux. Toutefois, la *voice-over* parlée (ou entendue, selon le point de vue) se distingue en ce qu'elle mène l'explication conjointement à un flux ou à une séquence d'images, ce qui nous

intéresse ici. La cinématique d'ouverture de l'*Atlantis* de Cryo fournit l'exemple d'une utilisation ultra-didactique du dispositif, assez classique dans ce lieu vidéoludique, et qui répartit les informations de monde entre texte et image en fonction de leur nature.

Extrait 19 : Les merveilles atlantes. Cryo, *Atlantis*, cinématique d'ouverture

Dans ce passage, aussi bien le flux des images mouvantes que le récit verbal peuvent offrir à eux seuls un accès compréhensible au monde de fiction. Ils ne construisent toutefois pas la même chose. Les images montrent le trajet d'un véhicule volant, le cristal à sa proue et le pilote qui le manipule, puis une île en forme de croissant et une ville aux édifices somptueux. Le panorama est varié par l'alternance des plans entre ocularisation interne depuis le vaisseau et ocularisation zéro montrant le bateau en train de descendre vers la ville. Le récit motive ici classiquement le dévoilement visuel des étrangetés monumentales à partir d'un objet de monde en mouvement. L'énonciation verbale en focalisation zéro, pour sa part, adopte une posture de savoir qui lui permet de délivrer un grand nombre d'informations que l'image ne saurait porter : la datation approximative dans un passé mythifié de l'histoire humaine (« la Préhistoire »), le nom de cette civilisation légendaire (« la civilisation atlante ») – et par extension l'imaginaire culturel qui y est associé –, le fonctionnement religieux et politique d'Atlantis, les noms de ses divinités, le nom et le statut des personnages du récit à venir, le nom et la fonction du personnage incarné par le joueur, dont la prolepse finale souligne l'importance, signalant la conversion imminente de la cinématique au régime ludique. Cette dense élucidation xéno-encyclopédique, qui peut bien se passer de l'image pour produire ses effets de monde, engendre un surplus de compréhension par la manière dont elle s'articule aux novums visuels. L'énoncé de la supériorité technique des Atlantes coïncide ainsi, dans l'image, avec la révélation achevée du bateau volant depuis sa pénétration latérale dans le champ. Une pause dans la narration

permet alors d'en admirer l'étrange beauté et d'extrapoler le mode de propulsion à partir d'un très court plan sur le pilote. Le novum du bateau volant est à la seule charge de l'image, ce qui maintient certaines lacunes stratégiquement exploitées ensuite lors du parcours ludique (notamment pour ce qui est de la fonction des cristaux). Le spectacle de l'île en forme de croissant est suffisamment explicité par la seule concomitance de la représentation iconique et de la désignation verbale (« l'Atlantide »). L'approche du bateau vers les bâtiments de la capitale associe à l'élucidation visuelle des éléments architecturaux celle, verbale, des structures de pouvoir qui les investissent : la mention de la reine Rhéa coïncide avec la vision de la Tour de Lune, quand l'évocation du consort Créon permet le raccord avec un plan sur la Tour du Soleil, plus petite. La complémentarité icono-verbale permet ici d'alléger la posture didactique du dispositif énonciatif, tout en relayant et en amplifiant ses révélations xéno-encyclopédiques.

Dans *Immortel*, en revanche, l'unique intervention de ce même type de voix, au terme de la séquence d'ouverture montrant la rafle de Jill, vient paradoxalement enrayer l'élucidation science-fictionnelle. Elle coïncide avec l'apparition du nom du réalisateur, retardée par rapport au générique de début, et confère en apparence à ce second seuil du film une valeur importante pour l'élucidation du monde. Or, Bilal détourne cette attente vis-à-vis du prologue hétérodiégétique en *voice-over*. Le New York futuriste que la perspective monumentale a révélé juste avant a produit, comme on l'a dit, un réajustement cognitif peu coûteux, adossé au mega-text de la dystopie urbaine monumentale. L'un des indices iconiques résiste pourtant à cette mise en ordre générique : la pyramide volante que le travelling vertical, accompagnant le mouvement de la voiture, semble révéler fortuitement en haut à droite (*supra*, chapitre 5, figure 44). Sans solution de continuité et sans expliciter l'ellipse spatiale, le plan suivant entreprend le décodage (partiel, c'est là l'intérêt) de ce novum égyptien incongru, dont l'étrangeté naît moins de l'architecture antique reconnaissable que des multiples contrastes que suscite la confrontation avec le biotope urbain futuriste.

Extrait 20 : Pyramide antique. Bilal, *Immortel*, 0:02:28-0:03:49

Dans ce passage, l'ensemble des paramètres filmiques converge dans la construction du novum. Le bourdonnement très grave du murmure choral, au début, et les effets de résonance des bruitages produisent une atmosphère sonore d'outre-tombe, légèrement étrangéifiée par la nature métallique des échos qui suggère l'hybridation des matériaux. Excepté l'amas iridescent de câbles qui irrigue l'élément central, l'image construit un décor d'Égypte ancienne relativement vraisemblable (colonnes, sculptures du parterre, sarcophages), où l'apparence des dieux, mi-humains mi-animaux, est cohérente avec les représentations de l'encyclopédie de référence. Les discours des personnages nourrissent cet effet-novum de *fantasy* antiquisante par l'estrangement verbal de la xénolangue, aux sonorités et à l'intonation pseudo-orientales, suggestives par l'opacité du signifiant qui impose le recours aux sous-titres. La voix narratoriale, quant à elle, adopte la posture du conteur de mythes. La narration au présent, la précision patronymique (« Horus of Hieraknopolis »), la thématique de l'immortalité menacée, le motif des conflits entre dieux : tous les indices formels et fictionnels réorientent l'horizon d'attente vers une ancestrale saga divine plutôt que vers un récit de science-fiction *cyperbunk* ou transhumaniste, comme le laissaient attendre les plans précédents. L'insistance sur le mythe universel n'est guère étonnante de la part d'un Bilal secondé au scénario par Lehman dont on sait les thèses sur la science-fiction comme grand genre des mythologies modernes. La position de savoir et d'objectivité dont peut se prévaloir, *a priori*, la narration extra- et hétérodiégétique, s'adresse surtout à ce novum antiquisant, autonome par rapport au reste de l'incipit – un monde d'Égypte ancienne inséré dans un monde de science-fiction. Mais, par ce dire (en apparence, seulement) enclin à l'explication, elle densifie la frustration xéno-encyclopédique organisée par une monstration en excès par rapport aux déductions cognitives possibles pour le spectateur. Le bavardage mythologisant de la narration

extradiégétique, qui ne révèle rien de l'articulation de la pyramide au New York de science-fiction, est cohérent avec la rhétorique visuelle, qui souligne sous tous les angles cet intérieur de monument antique (son décor, ses habitants, son exotisme) sans rien clarifier de son extériorité science-fictionnelle problématique : sa position en vol au-dessus de la ville et sa nature de vaisseau spatial, visible aux tuyères sous sa base. Plus la caméra montre et semble démonter le novum, moins le spectateur est en mesure d'en comprendre les enjeux xéno-encyclopédiques. Plus la narration creuse le tropisme antiquisant, moins l'architecture du monde science-fictionnel fait sens. Les attentes didactiques liées au dispositif énonciatif sont détournées aux deux niveaux sémiotiques pour faire de la pyramide un mystère science-fictionnel résistant, intra- et extradiégétiquement. Le spectateur est mis en situation de partager l'étonnement pleinement encyclopédique du pilote qui aperçoit ensuite le dieu faucon lorsque ce dernier traverse la paroi de la pyramide pour jouir de son dernier sursis sur Terre : « What the hell ! It's a naked guy with a bird's head[94] ! »

Par rapport à la voix d'un narrateur désancré de la fiction, les récits verbaux homodiégétiques assumés par des personnages manipulent aussi les effets de savoir sur les novums, notamment visuels, mais ils affichent d'emblée une position située dans la diégèse, ce qui oblige le récepteur à intégrer dans son travail inférentiel la prise en compte de cette subjectivité énonciative qui s'exprime sur le monde et depuis le monde.

3.3. Médiations par le personnage-narrateur

Dans *La Femme piège*, après l'attentat qui coûte la vie à John[95], Jill devient la narratrice au présent de son périple berlinois et de la série de meurtres sanglants qu'elle croit commettre. Dans *La Planète sauvage*, la rescousse du bébé om par Tiwa et son père se clôt sur une intervention verbale d'un Terr narrateur adulte, qui superpose aux images le regard rétrospectif du personnage sur son enfance chez les draags. Dans ces deux cas, le texte narratif qui entre en rapport avec le récit graphique ou filmique est produit par une instance énonciative hybride. Terr et Jill sont des personnages pris en charge par l'énonciation visuelle : ils apparaissent dans les images en train d'agir et de parler au même titre que Tiwa ou Nikopol. Toutefois, leur statut de narrateur leur confère en même temps une position supérieure à celle des autres personnages, dont ils peuvent raconter l'histoire en

[94] E. Bilal, *Immortel*, *op. cit.*, 0:04:07.
[95] E. Bilal, *La Femme piège*, *op. cit.*, p. 75, planche 5.

même temps que la leur. En bande dessinée, Groensteen appelle « narrateur actorialisé » ce type de personnage qui vient, souvent provisoirement, raconter en bande dessinée l'histoire dans laquelle il est aussi graphiquement impliqué :

> Convenons d'appeler ce type de personnage, qui s'accapare l'utilisation des récitatifs, à l'intérieur desquels il dit « je », un *narrateur actorialisé*, puisqu'il apparaît comme acteur dans le récit dont il est (ou feint d'être) l'énonciateur[96].

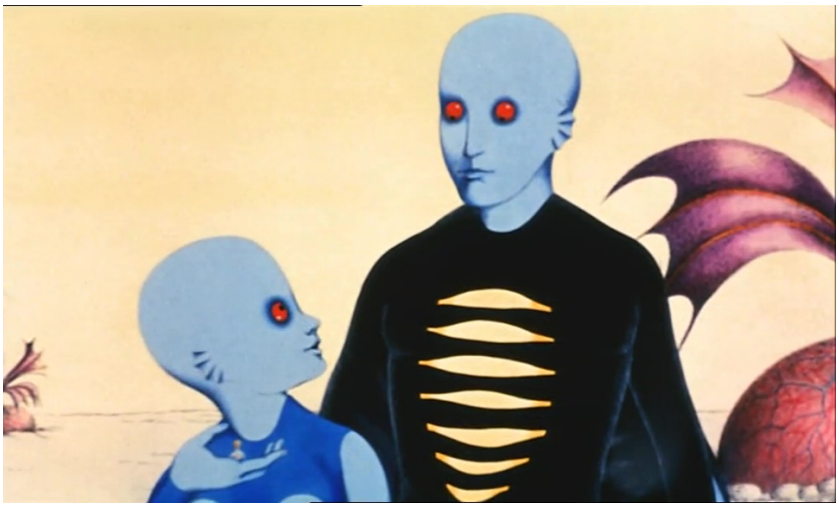
La distinction entre les deux pôles (narrateur, personnage) permet, comme en littérature, tous les jeux de restriction de savoir liés à la narration extra- et homodiégétique – typiquement, dans le récit autobiographique ou autofictionnel à la première personne, la variation de la perspective narrative entre celle du personnage (focalisation interne) et celle du narrateur (focalisation zéro). Toutefois, dans l'écriture romanesque, ce réglage de la modalisation ne concerne évidemment que la matière *textuelle* de l'œuvre. En bande dessinée et au cinéma, il s'articule à ce que l'image montre ou cache du personnage, de ses actions, de son environnement. Or, cette focalisation visuelle n'est pas le fait du personnage-narrateur, lequel reste soumis à la régie du « monstrateur » (Groensteen) – à l'exception des rares séquences ciblées en ocularisation interne où l'énonciation visuelle semble faire du personnage aussi le monstrateur des images. Ce régime énonciatif clivé complique donc le statut du personnage-narrateur puisque sa nature extradiégétique n'est évidente *que pour le texte*. Visuellement, il relève du « même processus d'énonciation visuelle que n'importe quel autre personnage[97] » : Groensteen ne s'y trompe pas, qui pose l'équivalence entre le narrateur actorialisé de bande dessinée et le narrateur romanesque *homodiégétique* de Genette, sans situer le niveau narratif impliqué (extra- ou intradiégétique). Le postulat d'identité biographique entre le personnage (montré) et le narrateur (lu ou entendu) va de pair avec cette non-correspondance fondamentale entre les statuts énonciatifs verbal et visuel. Ce que Groensteen dit de la bande dessinée autobiographique concerne aussi les personnages de science-fiction narrateurs de leur propre histoire :

> le personnage actorialisé […] nous apparaît clivé entre, d'un côté, son expression verbale, et de l'autre, son expression graphique. En tant que voix, il endosse la fonction de récitant (fonction dont nous avons établi qu'elle s'exerce par délégation du narrateur fondamental [comme en littérature, ajoutons-nous]). En tant que personnage graphique, il est objectivé par le monstrateur[98].

[96] T. Groensteen, *Bande dessinée et narration*, *op. cit.*, p. 106.
[97] *Ibid.*, p. 109.
[98] *Ibid.*, p. 112-113.

C'est cette scission énonciative, liée au positionnement de la représentation iconique par rapport à la verbalisation autochtone du monde imaginaire, que la science-fiction peut exploiter pour moduler la donation des novums.

Dans *La Planète sauvage* de Laloux, la première intervention de la *voice-over* de Terr fait surgir un énoncé narratif rétrospectif, émotionnellement neutre, qui annonce proleptiquement le récit de vie, modère le pathétique des images de l'incipit et dissone avec l'effet-SF verbal des dialogues draags immédiatement précédents.



Extrait 21 : Adoption de Terr. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:03:29-0:04:04

L'incipit sans parole, qu'on a étudié en détail (*supra*, chapitre 5, extrait 9), fait peser toute la charge étrangéifiante des images du côté du monde draag (les mains bleues géantes, le décor exotique, la perspective défamiliarisante), tandis que la représentation iconique des deux oms produit plutôt un repère familier du lecteur, qui sert d'ancrage au novum alien. Le dialogue des enfants draags et celui de Tiwa avec son père créent ensuite un retournement xéno-encyclopédique par le biais des vocables (« jouer avec elle », « une femelle d'om et son petit », « cet animal ») : par ces appellations incongrues vis-à-vis de ce que construit l'image, le texte prend le relais de l'effet-SF pour fonder le novum de l'homme devenu *om*. La narration rétrospective de Terr[99], juste après, complique la portée de cet estrangement lexical, puisqu'à la parole abêtissante des draags, qui traite et dénomme l'om comme un animal domestique, s'oppose une autre parole qui en infirme le contenu. Le discours de Terr à la première personne contredit la vision des draags par une énonciation verbale qui, dans sa forme (discours intelligible et intelligent), annonce le devenir-civilisé des oms que le film va raconter. Ce court-circuit entre les dialogues, toujours draags dans la première moitié du film, et la narration en *voice-over* réservée à

[99] R. Laloux, *La Planète sauvage*, *op. cit.*, 0:03:51.

Terr est mise à profit pour souligner l'écart entre deux interprétations du monde dans la diégèse – comme lorsque le récit verbal, au terme de plusieurs courtes scènes de « jeu » avec Tiwa, résume avec ambivalence les relations draags-oms : « Je n'étais qu'un jouet vivant, qui osait même parfois se rebeller. Tiwa m'aimait[100]. » Le dispositif global souligne la discordance entre deux élaborations xéno-encyclopédiques intradiégétisées (l'om comme animal et le draag comme être aimant, ou à l'inverse l'om comme être intelligent et le draag comme maître esclavagiste), si bien que le récit verbal densifie l'énigme visuelle des novums draags, étranges aux yeux de l'om lui-même. Ainsi, le sens des scènes de méditation, au début du film, est obscurci par les commentaires verbaux simultanés du personnage-narrateur qui n'insiste sur l'importance du novum que pour mieux frustrer la satisfaction cognitive du spectateur et conserver aux images leur mystère visuel : « l'extraordinaire importance de la méditation, ce rite étrange auquel mes maîtres consacraient le meilleur de leur temps et qui semblait le sujet essentiel de leurs préoccupations[101] ». La modalisation (« semblait ») montre que la narration homodiégétique fonde d'ailleurs ici cette restriction du savoir par la focalisation interne sur le personnage enfant – quand, à d'autres moments, elle adopte la position mieux informée du narrateur adulte. Le procédé est décisif pour la construction de l'intrigue, puisque c'est la découverte finale du secret des boules de méditation par les oms, sur la Planète sauvage, qui leur permet d'imposer un ultimatum aux draags et de gagner leur liberté.

Réduite à la portion congrue dans le film, la *voice-over* de Terr n'engage quasiment aucun effet émotionnel ou psychologique pour le réalisme de l'effet-personnage. Elle est plutôt utilisée pour assurer la régie spatio-temporelle entre les séquences, expliciter la chronologie duelle de la diégèse (entre la vitesse d'évolution des draags et celle des oms) et combler par des sommaires narratifs certaines ellipses conséquentes, par exemple entre la fuite du parc après la désomisation et la création de la cité des oms libres (extrait 22). La voix du narrateur, ici, se trouve dépourvue des modalisateurs qui construiraient l'intériorité d'un personnage. D'ailleurs, le « nous » se substitue au « je » : Terr devient le conteur de la libération collective du peuple om et ses propos pourraient même être assumés par un narrateur extradiégétique implicite et désancré, à la troisième personne, tant Laloux implique peu le personnage-énonciateur dans son récit et tant il met sa voix narrative à distance de l'action et des novums graphiques.

[100] *Ibid.*, 0:15:56.
[101] *Ibid.*, 0:07:00.

Extrait 22 : Cimetière des fusées draags. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:56:26-0:57:15

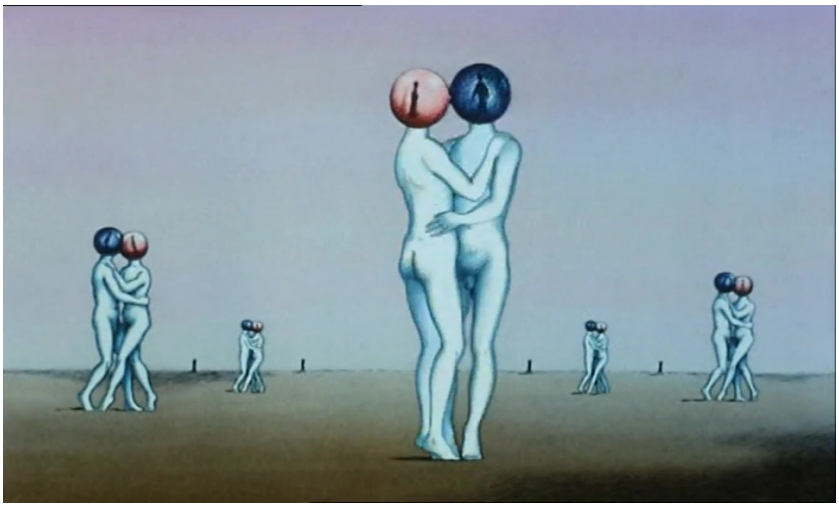


Figure 75 : Danse méditative des draags. Laloux, *La Planète sauvage*, 1:03:33

L'arrivée des fusées oms sur la Planète sauvage le confirme (figure 75) :

> Il nous était enfin donné de surprendre le secret des draags. Grâce aux boules de méditation, les draags rencontraient sur la Planète sauvage des êtres venus d'autres galaxies et célèbraient avec eux d'étranges noces. Ils retiraient de cette union les influx énergétiques vitaux qui leur étaient nécessaires en même temps qu'ils assuraient la perpétuation de l'espèce[102].

L'élucidation verbale du novum non seulement ne prime guère l'expérience visuelle du spectateur, face aux danses surréalistes des corps statuaires hybrides, mi-statues mi-boules de méditation, mais en plus densifie l'étrangeté sous couvert d'explication, puisque ni les « influx énergétiques vitaux » ni la « perpétuation de l'espèce » n'ont d'évidence xéno-encyclopédique une fois énoncés – ils alimentent au contraire le mystère de cette civilisation spirituelle dont Laloux fait l'une des réorientations fictionnelles importantes de son film. *La Planète sauvage* tire donc du personnage-narrateur des effets cognitifs inverses à ceux que Groensteen dégage à propos du narrateur actorialisé :

[102] *Ibid.*, 1:03:20.

> Le moi-personnage [ou le personnage-narrateur] apparaît donc comme un cas singulier d'un phénomène plus général […] : celui d'une collaboration entre un régime d'objectivité (ici : la monstration) et un régime de subjectivité (la narration à la première personne).

La subjectivité y serait plutôt du côté de la monstration graphique du monde draag, en particulier pour les scènes de méditation mais aussi potentiellement pour les novums surréalistes et grinçants de Topor, toujours empreints d'un onirisme morbide[103]. Par contraste, la narration affiche sa distance au monde et même à l'effet-SF du monde, à travers une neutralité interprétative et un désengagement émotionnel.

À l'inverse, *La Femme piège* de Bilal construit une narration homodiégétique éminemment subjective, initiée par la décision de Jill d'écrire son histoire d'amour avec John. La syntaxe expressive des points de suspension généralisés, prolongés à l'excès entre les récitatifs, la singularisation plastique des cartouches (fond noir, inscriptions blanches, typographie salie et inégale de machine à écrire) personnalisent matériellement la voix de Jill par rapport aux autres voix du récit (dialogues des personnages, récitatifs extradiégétiques désancrés).

Figure 76 : Premier récitatif de Jill. Bilal, *La Femme piège*, planche 5, détail

Plutôt que par des phylactères de pensée, qui subordonneraient le texte à la monstration graphique, l'émancipation verbale du personnage par les récitatifs confère à l'énoncé narratif une autonomie plus grande vis-à-vis des images, avec lesquelles il interagit (plus qu'il ne les *habite*) pour construire l'expression de la douleur amoureuse et aussi, à cette occasion, densifier le novum relatif à John. Les images précédentes n'avaient souligné, en

[103] Voir *infra*, chapitre 8, 1.2.2 « Les mosaïques surréalistes de *La Planète sauvage* ».

matière d'altérité, que son étrange masque noir[104]. Les réminiscences de Jill amènent ici la désignation science-fictionnelle de l'alien (« son cri d'Alpheratzien ») à travers le point de vue informé du personnage, dont le récit configure la lecture des images suivantes[105] en élucidant, sur les lieux de l'attentat, l'interprétation géopolitique de l'événement mortel (« un attentat zuben'ubien, avec quatre afro-pakistanais ») et en proposant une interprétation science-fictionnelle du liquide blanc qui suinte du cadavre (« De la cagoule éclatée de John suinte un étrange liquide blanc permanent..... Est-ce son sang ?..... »).

Dans tout l'album, le présent de la narration homodiégétique renforce la subjectivité de l'énonciation verbale qui semble coïncider temporellement et psychiquement avec le flux des images. Cette concordance iconotextuelle, par la mise en scène d'une intériorité fictionnelle, concerne exclusivement les séquences graphiques consacrées à Jill, qui la montrent en action, par contraste avec d'autres séquences relatives à Nikopol père d'une part, et au retour d'Horus d'autre part. L'exacerbation de la voix narrative, qui colore toute l'expérience de lecture, provient aussi de la manière dont le récit verbal vient par moments occuper la place de l'image, dans de larges cartouches sombres qui font case au même titre que la monstration iconique.

Figure 77 : Récitatif-case. Bilal, *La Femme piège*, planche 8, détail

[104] E. Bilal, *La Femme piège*, *op. cit.*, p. 75, planche 5, case 2.
[105] *Ibid.*, p. 76, planche 6, cases 1 à 3.

En même temps que l'image érotiste le personnage féminin, le texte fait basculer dans un régime de subjectivité explicitement *altérée*. Cette clausule textuelle (« Il était une fois John et moi..... ») coïncide en effet avec la construction du novum des pilules de H.L.V., « la drogue de John[106] », que Jill décide de prendre pour oublier la mort de son amant. Le motif de l'altération psychique volontairement provoquée est formulé simultanément au recentrement d'un autre novum, le scriptwalker transtemporel, décalé du reportage géopolitique vers l'écriture du chagrin amoureux. Le récit homodiégétique se trouve dès lors globalement configuré comme lieu d'un dire affligé, émotionnellement perturbé, mémoriellement instable, et donc potentiellement non fiable. Tout l'album construit cette figure féminine de personnage-narrateur dont la crédibilité verbale est sans cesse grevée par une suspicion d'amnésie et de délire médicalement causés. Au fur et à mesure des meurtres que Jill croit commettre en se défendant contre ses agresseurs sexuels, le novum du H.L.V. vient métafictionnellement saper la consistance énonciative de la narration actorialisée, puisque la prise des pilules, après chaque crime, conduit le discours de Jill à affirmer, en même temps que l'effacement des souvenirs, son aspiration à l'oubli et *sa propre disparition à venir*. Ainsi, après la « mort » de Jeff : « …Je décide de m'endormir vite et d'effacer tout ça....[107] ». Ou, après la mort de Nick :

Figure 78 : Effacer les traces du meurtre. Bilal, *La Femme piège*, planche 28, cases 3 à 6

[106] *Ibid.*, p. 77, planche 7.
[107] *Ibid.*, p. 86, planche 16.

Le mot répété de « trace », à chaque meurtre, est crucial par le double sens qu'il suggère et qu'active ici la syllepse (« …plus de trace nulle part…… / … pas même dans ma tête… »). Il désigne la trace mentale et verbale du meurtre, dans la mémoire et dans le discours non fiables de Jill, mais aussi la trace matérielle, concrète, du rouge (diégétique) qui macule le lit d'hôtel et le corps du personnage, et du rouge (plastique) qui crée l'estrangement formel par la manière dont il envahit progressivement les cases de bande dessinée. Le récit iconotextuel thématise d'ailleurs cette invasion chromatique sanglante, diégétiquement problématique, à travers le motif de la « tache rouge » apparue dans la paume de Jill après le meurtre de Jeff, qui s'étend de manière peu naturelle à l'ensemble de sa main puis de son bras, sans jamais pouvoir être effacée.

Figure 79 : Tache sanglante. Bilal, *La Femme piège*, planche 34, case 2

Le lecteur prend progressivement conscience de l'étrangeté irrationnelle non seulement des affirmations du personnage (le rouge « indélébile ») mais surtout de l'image qui s'y associe. Il y est incité par d'autres indices, mais toujours avec ambivalence. Le novum chromatique de la Tamise rouge (comme du « gros tunnel rouge nuageux »), dont on a déjà parlé (*supra*, chapitre 5, figure 29), se trouve ainsi *a posteriori* confirmé comme signe probable du délire naissant de Jill, coïncidant avec l'irruption de la tache dans sa main (figure 80). Le récit homodiégétique opère textuellement la jointure de ces deux étrangetés pour indiquer de donner sens à la première par la seconde, puisque le commentaire (retardé) du personnage sur la couleur du fleuve (« Elle était rouge..... / ...Rouge comme la tache qui est apparue soudainement dans le creux de ma main droite... ») intervient au moment précis où le récit graphique souligne le regard que Jill porte sur son propre corps. La juxtaposition des cases produit un effet de raccord regard (comme au cinéma) et propose un très bref (et, dans l'album, exceptionnel) passage en ocularisation interne secondaire sur le personnage.

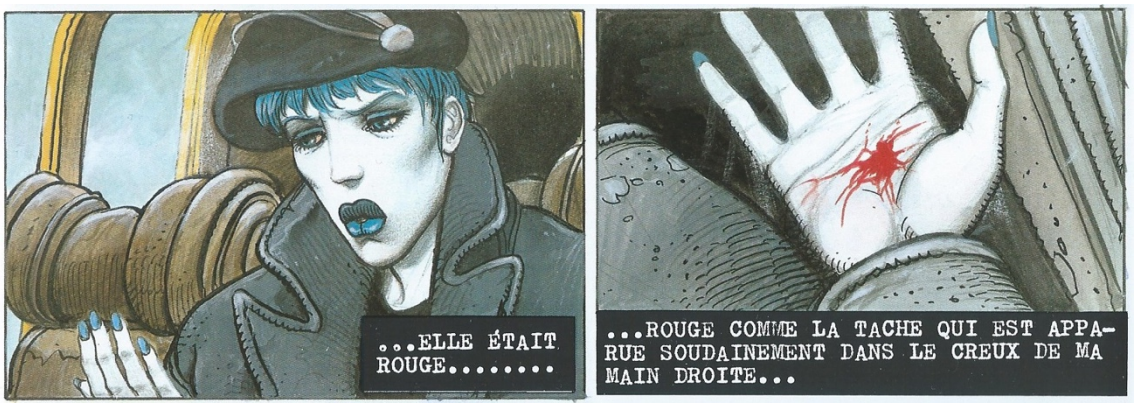


Figure 80 : Tamise rouge, main rouge. Bilal, *La Femme piège*, planche 22, cases 2 et 3

Si le procédé peut passer inaperçu à la lecture, il n'en suggérerait pas moins que, dans toute la séquence, l'image glisse implicitement (et indistinctement) du côté de la subjectivité déréglée du personnage, marqué « physiquement surtout[108] » mais aussi mentalement (« Côté mémoire, en revanche, c'est drôlement efficace....[109] ») par les effets de la drogue, comme le marque la narration verbale. Bilal tire ici tout le parti science-fictionnel de cette indécidabilité du statut des images, finement construite par l'association texte-image, et brouille la localisation du novum : Tamise véritablement étrange au plan diégétique, ou défamiliarisée par une vision non fiable que le monstrateur prend directement en charge ? L'articulation entre ce que dit le récit verbal homodiégétique, assez clairement instable, et ce que montrent des images où l'intériorité du personnage surgit sans crier gare, est elle-même *objet d'enquête* hautement iconotextuel et *objet d'énigme* potentiellement science-fictionnel. Cette ambiguïté narrative est le ressort majeur de l'album. Avant la séquence de la Tamise, rien dans le traitement des images n'a vraiment convié le lecteur à mettre en doute la fiabilité de la représentation iconique. Au contraire, le fait que le récit graphique fasse alterner des séquences centrées sur différents personnages disjoints dans la géographie diégétique (Nikopol, Jill, Horus, puis John) confirmerait plutôt la position surplombante du monstrateur et une forme de neutralité énonciative visuelle proche de la focalisation spectatorielle au cinéma. C'est d'autant plus le cas que, lorsqu'elle construit d'autres images subjectives, celles des visions d'Horus par Nikopol, la monstration explicite plastiquement, et ce dès la première planche de l'album, le changement de régime visuel grâce au basculement des cases dans un chromatisme gris-bleuté. Ce marquage appuyé de l'intériorité psychique des images peut d'ailleurs donner lieu à des séquences énonciativement acrobatiques.

[108] *Ibid.*, p. 90, planche 20.
[109] *Ibid.*, p. 91, planche 21.

Figure 81 : Dîner avec Vabek-Horus. Bilal, *La Femme piège*, planche 41

Dans la figure 81, la séquentialité graphique entrelace l'histoire de Jill à celle de Nikopol, qui est en route pour rejoindre Horus à Berlin. Nikopol jouit d'une connexion mentale privilégiée avec le dieu paranoïaque et c'est *lui seul* (et non Jill) qui démasque Horus sous l'apparence de Vabek. La monstration confère ici au spectateur un savoir supérieur à celui de Jill, par la manière dont les visions subjectives de Nikopol *débordent* sur une séquence globalement consacrée à la jeune femme. En attestent les récitatifs à fond noir qui tissent tout le passage et qui eux aussi *débordent* sur le découpage graphique de l'action, puisqu'ils sont présents dans la planche précédente qui montre les trajets de Nikopol et de John vers Berlin, alors que Jill n'y est pas représentée.

Par rapport aux images déléguées à la vision subjective de Nikopol, les images délirantes des meurtres de Jill brouillent toutes les pistes. Elles ne sont pas singularisées dans leur ensemble par rapport au pacte plastique posé par l'œuvre elle-même. Elles ne sont pas non plus compatibles avec le dispositif d'ocularisation interne (primaire) qui prévaut pour Nikopol et qui rend l'alternance des régimes de monstration assez évidente. Les images pseudo-oniriques liées à Jill (Tamise, nuage rouge) s'inscrivent au contraire dans un flux graphique où la jeune femme est systématiquement montrée dans le temps même où la fiabilité énonciative de ce *montré* est donnée tantôt comme inébranlable (par exemple dans le passage de l'Eierkrieg[110]) tantôt (et de plus en plus) comme profondément compromise.

La scène de délire finale (figure 82), dans la salle de bain du Mauerpalast, fait converger plus explicitement les deux niveaux énonciatifs par le déferlement d'une subjectivité incohérente et disloquée qui confirme l'interprétation des cases précédentes, de plus en plus noyées de rouge, comme autant de manifestations cauchemardesques du personnage[111]. La folie de Jill est construite ici à travers tous les ressorts de l'estrangement verbal, matériel et linguistique. Bilal fait résonner, par redondance, les récitatifs de la narration homodiégétique et les phylactères de pensée, accentuant la décomposition syntaxique, lexicale et orthographique du discours. L'effet-SF n'y subsiste qu'à travers les implications psychotiques de la drogue imaginaire et le novum d'une réalité de cauchemar médicalement déclenchée. La séquence révèle sur ce point toute la puissance des leviers plastiques : préparé par le récit graphique, le déferlement du rouge s'y réalise en étoilements sanglants sur les corps, concurrence les traînées bleues sur la peau blanche de Jill, s'étend au décor de la salle de bain où le rappel (marginal) du vert pousse à la comparaison symboliquement signifiante avec la première salle de bain du récit, celle de l'hôtel Savoy et d'une Jill encore

[110] *Ibid.*, p. 101-103, planches 31-32.
[111] *Ibid.*, p. 91, planche 21 ; p. 93, planche 23, case 3 ; p. 95, planche 25, case 1 ; p. 98, planche 28.

épargnée par la folie[112]. L'intensité plastique de la scène va de pair avec la confirmation de la nature fantasmatique des images – les cadavres entassés dans la baignoire n'ont pas de reflet dans le miroir et disparaissent dans la dernière case.

Figure 82 : Délire en rouge. Bilal, *La Femme piège*, planche 44, détail

Figure 83 : Nikopol narrateur. Bilal, *La Femme piège*, planche 49, cases 1 et 2

[112] *Ibid.*, p. 77-78, planches 7-8.

C'est la délégation du récit homodiégétique des cartouches à un autre personnage-narrateur, Nikopol, qui fait ensuite sortir de ce régime iconotextuel saturé par l'expression psychotique de Jill (figure 83). La représentation visuelle subjectivement altérée se trouve alors superposée à l'objectivation verbale par décentrement du point de vue narratif (« Tu frottais ton sublime corps blanc immaculé […] »). En mobilisant le dispositif bédéistique pour construire la subjectivité du point de vue à la fois au niveau de l'énonciation verbale et de l'énonciation visuelle, Bilal fait du déploiement magistral d'un novum la force motrice de l'intrigue : l'énigme de « la femme piège » exige un récit iconotextuel lui-même *piégé*, qui tire tout le profit des ambivalences, des brouillages et des hésitations cognitives que les modalisations intersémiotiques produisent pour la lecture science-fictionnelle.

*

Reprendre l'enquête littéraire sur le novum et l'estrangement suviniens, proposer une clarification et une généralisation intermédiatiques des concepts (chapitre 4), les mettre à l'épreuve d'une science-fiction visuelle jusque-là peu analysée par ce prisme (chapitre 5), comparer les mécaniques sémiotiques et narratives croisées de l'effet-SF (chapitre 6) : notre recherche, dans cette deuxième partie, a analysé le fonctionnement de la poétique science-fictionnelle au plus près des textes, pour en dégager les rouages communs à travers les médias.

On a montré que, dans les récits du genre, la mise *en œuvre* des novums, qui est aussi leur mise *en forme* (en langage, en image, en son), implique une dialectique cognitive majeure entre effets d'étrangeté et effets de familiarité, lesquels ne s'exercent et ne font sens que par rapport à des architextes partagés, d'ailleurs croisés. Du fait de sa résistance partielle aux distinctions entre texte et monde, qu'on a vue avec l'expérience de l'image-fiction (chapitre 5), l'estrangement visuel a, avec évidence, éclairé un double adossement de l'effet-SF : aux référents encyclopédiques d'une part, et aux référents génériques d'autre part – plus exactement, aux écarts encyclopédiques (au pluriel) sédimentés comme génériquement signifiants de cet autre écart (au singulier) qui caractérise le geste science-fictionnel dans son ensemble comme mise à distance du réel (pour le reformuler, le critiquer, l'extrapoler ou le rêver, en fonction du positionnement des auteurs, envisagé en première partie). Notre approche micro-analytique a voulu saisir, dans le détail du texte (au

sens large) et de la réception à laquelle il invite, le fonctionnement de ces étrangetés sémiotiquement différenciées. Celles-ci convoquent des architextes génériques médiatiquement contrastés, mais ont en partage une même efficacité fictionnelle culturellement réglée par la prégnance du mega-text, dont dépend la perception des effets de style comme des effets de monde. Cette conscience de la nature culturelle de la poétique des étrangetés science-fictionnelles a révélé toute son importance, en particulier, pour un macro-texte français tantôt en concordance (pour la dystopie urbaine déglinguée d'un Bilal) tantôt en discordance (pour l'anti-imagerie de la Nouvelle vague) avec le mega-text, et traversé en son sein même par des conflits de définition – pour ou contre le style, par exemple, et à quelles conditions (culturelles) ? (chapitre 4)

En menant l'analyse intersémiotique des novums et des estrangements par le prisme de leurs articulations en récit, le chapitre 6 a ouvert l'étude comparée des effets-SF à celle des effets de monde science-fictionnels. L'adaptation du *Gandahar* d'Andrevon amène par exemple Laloux à modifier du tout au tout la donation (la construction) des novums organiques imaginaires, pour conserver malgré tout une trace transmédiatique de l'attention littéraire, et même stylistique, vis-à-vis de ce segment décisif de la xéno-encyclopédie. Variation des signes du novum (du mot-fiction à l'image), imitation de l'effet-monde originel (pseudo-naturalisme), communication des diégèses restreinte par le geste adaptatif : il ne s'agit là que d'une des options possibles de la transmédialité des univers de science-fiction, que nous voulons maintenant décliner pour les œuvres de notre corpus et pour le contexte français qu'elles éclairent.

Troisième partie :
Intermédialité et effets de monde en science-fiction

La partie précédente a permis d'étudier la variabilité intersémiotique de l'effet-SF, en œuvre ou entre des œuvres, à travers le croisement des étrangetés de monde et de forme, par rapport aux structurations mega- et macro-textuelles que l'étude des moments historiques de l'intermédialité a balisées en première partie. Or, le jeu intersémiotique des novums et des estrangements déplace la question de l'effet-SF vers l'effet-*monde* science-fictionnel dès lors qu'il s'exerce au niveau d'un ensemble d'œuvres distinctes médiatiquement mais unies par une communauté de fiction. Nous orientons donc l'enquête vers les rapports entre intermédialité et transfictionnalité, par le prisme de la construction xéno-encyclopédique dont la science-fiction fait un enjeu décisif de sa réception. L'effet-monde – ou la dynamique de monde, pour insister sur l'engendrement fictionnel – peut être défini comme la manière dont l'unité diégétique de l'univers imaginaire s'élabore à travers les discontinuités médiatiques et sérielles des œuvres. Or, il existe des façons de « faire monde », en science-fiction, par l'intermédialité.

Le passage de la notion de transfictionnalité à celle d'effet-monde transmédiatique oblige à quelques précisions conceptuelles. Dans *Constellations*, Besson souligne que la transfictionnalité telle que définie par Saint-Gelais (union de plusieurs œuvres à hauteur de fiction) « ne se superpose qu'en partie et assez malaisément avec [les] mondes fictionnels [qui l'intéressent], qui en formeraient une province, c'est-à-dire une modalité d'application spécifique[1] ». Dans les fictions de grande consommation qu'elle étudie, la transmédialité constitue en effet un trait quasi identificatoire de la « genèse altermondaine[2] » dans les genres de l'imaginaire. De fait, l'approche saint-gelaisienne oblige à deux réaménagements pour maintenir l'opérativité du concept de « transfictionnalité » dans une enquête sur l'intermédialité des mondes science-fictionnels. Premièrement, dans *Fictions transfuges*, Saint-Gelais envisage la transfictionnalité dans un cadre monomédiatique, celui des fictions littéraires. S'il formule la nécessité d'examiner « pour elle-même » l'intermédialité spécifique aux cultures médiatiques et son importance pour l'illusion référentielle du

[1] A. Besson, *Constellations*, *op. cit.*, p. 64.
[2] *Ibid.*, p. 47.

monde[3], cette remarque n'engage pas de développements spécifiques. L'expansion transfictionnelle[4] est pour sa part considérée indépendamment des ruptures médiatiques qui peuvent la faire fonctionner ou dysfonctionner, et qui nous intéressent pour la construction de monde (chapitre 7). L'étude de la version transfictionnelle, quant à elle, soulève bien chez Saint-Gelais la question de l'adaptation transmédiatique mais seulement en tant qu'elle pose problème aux frontières de la transfictionnalité[5], ce que nous discuterons aussi (chapitre 8). Deuxièmement, des trois types de pratiques transfictionnelles identifiées (« reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'univers fictionnel[6] »), Saint-Gelais envisage principalement les deux premières : « Comment s'articulent récit et fiction dans une relation transfictionnelle ? Est-il légitime de parler d'identité, s'agissant d'instances (personnages, lieux, événements…) figurant dans des œuvres distinctes, parfois même contradictoires[7] ? » Comme le montrent les catégories d'analyse qu'il propose, et que nous reprendrons (*prequel*, *sequel*, interpolation, expansion parallèle, série, expansion virtuelle), sa théorie de la transfictionnalité est essentiellement narrative. Elle envisage les connexions, les transgressions ou les interventions réciproques entre récits transfictionnels mais n'oriente pas à proprement parler vers l'étude des effets du monde – même si l'auteur fait la distinction entre transfictionnalité narrative et transfictionnalité diégétique :

> La relation transfictionnelle la plus simple, et à coup sûr la plus courante, consiste à proposer une expansion d'une fiction préalable, à travers une transfiction qui la prolonge sur le plan temporel ou, plus largement, diégétique[8].

Même si ces deux logiques convergent souvent dans la transfictionnalité expansive[9] (celle des préquelles et des *sequels* par exemple[10]), la différence entre prolongement temporel du récit et prolongement xéno-encyclopédique du monde aura toute son importance pour distinguer l'effet-monde d'un ensemble comme « *Gandahar* » de celui

[3] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 34. Voir aussi la mention allusive p. 14 : « de telles pratiques [transfictionnelles] appuient l'idée que le personnage transcenderait son texte d'origine pour se mettre à circuler à travers l'intertexte *(quand ce n'est pas l'intermédialité)* [...] ». Nous soulignons.
[4] *Ibid.*, chap. 3 : « Expansion », p. 71-138.
[5] *Ibid.*, p. 34.
[6] *Ibid.*, p. 7. Letourneux défend une approche maximaliste de la transfictionnalité pour y englober aussi bien les fictions narratives traditionnelles que les fictions mimétiques et les fictions ludiques des cultures médiatiques. M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 291.
[7] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 8.
[8] *Ibid.*, p. 74.
[9] Comme le rappelle Saint-Gelais, les artefacts fictionnels non narratifs (lexiques, guides, chronologies) montrent toutefois que l'expansion d'un imaginaire de monde n'implique pas nécessairement celle du récit qui l'a forgé.
[10] Pour rappel, nous francisons le premier mais pas le second terme.

d'« *Atlantis* », donc pour différencier les modes d'engagement proposés par les univers transmédiatiques « Gandahar » et « Atlantis »[11].

Toutefois, notre corpus nous amènera aussi à discuter la pertinence pour le contexte français du basculement culturel identifié par Besson et Letourneux : celui qui fait passer d'une transfictionnalité des intrigues à une transfictionnalité plus exclusivement diégétique, réglée par le déploiement cohésif, cohérent et surplombant d'une (xéno-)encyclopédie commune à travers les supports.

> Le jeu de l'illusion référentielle, qui invite à imaginer la pérennité d'un monde à valeur d'architexte par-delà les différents récits, autonomise ce monde, qui existe avant tout dans l'esprit du consommateur (c'est lui qui en assure l'unité). L'univers de fiction sériel, qui est davantage une encyclopédie et un architexte abstraits qu'une accumulation de récits, peut alors être décliné dans des médias et des modes d'expression différents, puisqu'il transcende en partie les œuvres qui le produisent[12].

L'illusion d'un univers unifié et autonome, renforcée par les diffractions sérielles et transmédiatiques, atténuerait dans les fictions partagées des cultures médiatiques la force structurante de l'intrigue et du personnage pour l'interprétation transfictionnelle des œuvres[13] – ce que certains de nos ensembles amènent à discuter. La diversité des modes d'engagement dans les mondes transmédiatiques de la science-fiction française situe notre réflexion à ce croisement-là : entre transfictionnalité xéno-encyclopédique (engendrement du monde à travers les textes médiatiques), transfictionnalité narrative (architecture des récits) et diversité des pratiques intermédiatiques (facteurs contextuels de la genèse et de la réception des ensembles multi-supports). Plutôt qu'un nouveau paradigme fictionnel global, celui *du* monde, on montrera que la science-fiction intermédiatique de notre période décline *des* effets de monde pluriels et hétérogènes, étroitement liés à sa structuration architextuelle.

La relation d'expansion transfictionnelle s'impose avec le plus d'évidence pour engager la réflexion[14] (chapitre 7) : les ensembles « *Gandahar* » et « *Atlantis* » en proposent des formules variées, allant de la préquelle (prolongement en amont du récit premier) aux suites et continuations *sequel* (prolongement en aval), de la logique du cycle à celle de la série, de la diversification narrative à la densification xéno-encyclopédique, d'une transmédialité native à une conversion transmédiatique tardive. L'expansion de monde joue alors

[11] Nous renvoyons aux conventions indiquées en début de volume, et précisées en introduction, pour distinguer les ensembles d'œuvres des mondes qu'ils élaborent.
[12] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 344.
[13] Voir A. Besson, *Constellations*, *op. cit.*, p. 54-64, pour la sous-partie intitulée « Une intrigue modulaire et modulable » (qui commence par une affirmation très claire : « L'intrigue ne fait pas le monde. ») et p. 64-74 pour la section « Le personnage, avatar et prétexte ».
[14] Saint-Gelais la décrit comme « la relation transfictionnelle la plus simple ». *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 71.

(diversement) de la complémentarité diégétique entre les œuvres et gagne à être éclairée par la reformulation que Letourneux propose de la notion de « transmédia ». On la distinguera d'une autre pratique, celle de l'adaptation (ou transposition médiatique), qui représente un territoire important de l'intermédialité dans la science-fiction française de notre période (chapitre 8). Lorsque la déclinaison médiatique ne vise pas à compléter une diégèse préalable mais plutôt à « se *substituer* à elle[15] » en transposant son récit, elle rejoint la catégorie saint-gelaisienne de la « version ». Or, les coordonnées de l'intermédialité adaptative déterminent fortement l'écosystème transfictionnel de la version, donc son impact pour l'effet-monde. On distinguera ainsi la variation des effets-mondes au fil des adaptations simples successives d'*Oms en série* (dessin animé, puis bande dessinée) de l'approfondissement de l'effet-monde dans le cross-média coordonné et simultané de « *Kaena* », qui tire profit de la spécialisation des supports (film et novellisation). Relatives aux interprétations pragmatiques des œuvres, ces catégories (transmédia, adaptation, cross-média) sont rarement étanches ; leurs croisements cumulés complexifient l'élaboration de monde. Letourneux souligne la fragmentation de l'unité encyclopédique sous l'effet d'une accentuation du jeu sériel et transmédiatique qui la vise au départ :

> Déclinés sur des supports différents à travers un ensemble de séries médiatiques dont les trames et les imaginaires ne se recoupent que très imparfaitement, [...], les univers de fiction tendent à se morceler en un grand nombre de versions parallèles et contradictoires, interprétations plus ou moins libres et disposant d'un degré de canonicité plus ou moins grand [...]… Plus le monde s'étend, plus il tend à se désagréger[16].

Pour la science-fiction française de notre période, les univers graphiques « Arzach » et « Nikopol », qui ont porté et exporté la culture visuelle du genre, mobilisent effectivement un effet-monde compatible avec les discontinuités diégétiques, ou plutôt impulsé par elles, même si, à la différence des hypermondes sériels dont parle Letourneux, leur transfictionnalité composite, discordante et combinatoire s'organise autour de l'imaginaire d'auteur et affiche la résistance du principe auctorial en culture médiatique. Chez Bilal, les réactualisations transmédiatiques successives de l'anticipation produisent un univers en hélice, où la dynamique de monde s'engendre en sérialisant, en déplaçant et en recomposant des traits xéno-encyclopédiques prototypiques signés par le style graphique et science-fictionnel de l'auteur (chapitre 9). Chez Mœbius, en revanche, la construction discontinue du monde tient plutôt à la manière dont elle ménage sans cesse sa propre dynamique lacunaire (chapitre 10). Contrairement à la densité xéno-encyclopédique du monde-hélice

[15] *Ibid.*, p. 139.
[16] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 488.

« Nikopol », le monde « Arzach » est productif (car suggestif) par ses manques plus que par ses pleins, et propose un monde à jouer à l'appropriation inventive du lecteur.

Chapitre 7
Mondes à bâtir

Les ensembles « *Gandahar* » et « *Atlantis* » présentent deux terrains d'investigation contrastés pour analyser comment les circulations intermédiatiques *produisent*, plutôt qu'elles n'*activent*, des effets de cohésion et de cohérence de monde par le biais d'une transfictionnalité expansive. Certes, pour ces deux objets, la greffe transfictionnelle se réalise au même moment : en 1997 pour « *Gandahar* », avec une première continuation *sequel* pour la jeunesse, après l'adaptation de Laloux qui, en 1988, avait plutôt reconfiguré qu'à proprement parler *étendu* la fiction partagée (nous y reviendrons au chapitre 8) ; en 1998 pour « *Atlantis* », avec la novellisation de Bordage parue peu après la sortie du jeu vidéo (1997). Dans les deux cas, aussi, l'expansion transmédiatique littéraire s'articule, totalement ou partiellement, à une œuvre antérieure de nature audiovisuelle (film d'animation, jeu vidéo), dont nous verrons que les images jouent un rôle décisif pour la cohésion de l'effet-monde à travers la poétique matérielle de l'objet-livre. Andrevon comme Bordage, enfin, ont pratiqué l'exercice narratif de la préquelle, qui exige de prolonger une histoire qui précède dans l'ordre de la lecture mais qui suit dans la chronologie diégétique, ce qui amène souvent, comme le signale Saint-Gelais, à viser l'expansion du monde plutôt que celle (plus délicate) du récit[1].

Toutefois, ces familiarités de surface invitent surtout à mener le jeu des considérables différences entre les modes de structuration des deux ensembles transmédiatiques, pour voir ce qu'elles engagent pour l'effet-monde science-fictionnel. La sédimentation de l'architexte xéno-encyclopédique et le sentiment de continuité diégétique dépendent de plusieurs facteurs[2] : la temporalité des productions, de longue durée pour « *Gandahar* » (1969-2005), ponctuelle pour « *Atlantis* » (1998) ; la prégnance des instances auctoriales,

[1] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 80.
[2] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 360-364 entre autres.

différente pour Andrevon qui garde la mainmise sur le développement sériel de son univers, et pour Bordage doit composer (et s'en justifie, comme on l'a dit) avec les stratégies multiloisirs du multimédia ; l'importance de la sérialisation, massive pour « *Gandahar* », restreinte pour « *Atlantis* » ; les rapports de force entre supports et le sens des transferts, du livre au livre en passant par le film pour « *Gandahar* », du jeu vidéo au livre pour « *Atlantis* » ; ou encore le moule de l'intention sérielle, qui est improvisée *a posteriori* dans « *Gandahar* », mais coordonnée en amont dans « *Atlantis* ».

À partir de ces paramètres, nous envisagerons d'abord l'expansion bricolée et hétérogène de *l'effet « monde de Gandahar »* – plutôt que *l'effet-monde de « Gandahar »*, pour montrer que l'unité de la xéno-encyclopédie partagée n'est pas un préalable transfictionnel mais bien plutôt un enjeu (voire un *jeu*) plus ou moins investi par Andrevon, qui privilégie la sérialisation d'objets de monde prototypiques et le retour stéréotypé du personnage pour diversifier les récits, les thèmes, les registres. Par contraste, l'arrimage de la novellisation *Atlantis* au jeu vidéo de Cryo multiplie les leviers de la cohésion et de la cohérence en direction du monde plus que du personnage. Bordage construit son roman de manière à configurer rétroactivement les lacunes xéno-encyclopédiques du jeu en énigmes productives pour l'extension préquelle et l'expansion de monde, tout en convoquant l'empreinte mémorielle de l'expérience ludique dans ce processus d'enrichissement transfictionnel très articulé.

La diversité offerte par ces deux ensembles permettra de montrer ce que la science-fiction française a pu produire, dans son contexte propre, en termes d'univers transmédias. « Atlantis » et « Gandahar » relèvent en effet de ce que Letourneux définit, en reprenant Jenkins, comme une logique de complémentarité diégétique et narrative à travers les supports :

> […] « le récit transmédia correspond à un processus dans lequel les éléments d'une fiction se retrouvent dispersés sur différents médias afin de produire une expérience de divertissement unifiée et coordonnée » [Jenkins, 2014]. Il répond à une volonté de développer des intrigues *complémentaires* d'un média à l'autre, de façon à ce que l'univers de fiction et ses ramifications ne se saisissent pleinement qu'à travers l'ensemble de ces productions médiatiques[3].

Selon Letourneux, citant Dena, le « véritable "récit transmédia" » « suppose une prolifération, sur un ensemble de médias, de récits indépendants mais reliés entre eux[4] », qui s'enrichissent (et la xéno-encyclopédie avec) de la consommation des autres intrigues.

[3] *Ibid.*, p. 348.
[4] *Ibid.*, p. 349.

De ce point de vue, les ensembles « *Atlantis* » et « *Gandahar* » ne sont guère prototypiques de la manière dont les logiques industrielles de sérialisation médiatique des univers fictionnels, au fil du XX^e^ siècle, ont poussé cette logique à son paroxysme : par la prolifération des personnages, par l'extension de la cartographie imaginaire, par la multiplication de récits dont la cohérence globale est à recomposer, par la colonisation de médias toujours plus nombreux, eux-mêmes supports de sérialisation narrative, par la posture d'érudition à laquelle cette densification xéno-encyclopédique invite, ou encore par la participation de la communauté des récepteurs à l'expansion du monde[5]. Le transmédia par excellence, dans nos imaginaires (publics et critiques), relève bien de ce paradigme des « fictions-mondes » noté par Letourneux et Besson. Certains des traits décrits sont certes présents dans « *Gandahar* » et « *Atlantis* ». Toutefois, ces deux ensembles témoignent aussi d'une science-fiction française où les expansions transmédias d'univers se font à une tout autre échelle que celle des hyper-univers profusément transmédiatiques, largement diffusés depuis leur origine américaine, structurants dans les imaginaires collectifs, productifs par la marque qu'ils constituent, constitués et renforcés par des circulations sérielles quantitativement et qualitativement intenses. La raison tient à la spécificité du corpus que nous étudions, qui ne relève ni de l'aire culturelle, ni de la période en général privilégiée pour mener cette enquête sur le transmédia contemporain. À l'aube des mutations induites par l'Internet grand public (1998), avant le développement des sociabilités numériques, dans une science-fiction française qui a eu toujours à se positionner par rapport au modèle américain, « *Gandahar* » et « *Atlantis* » obligent à saisir le jeu expansif de l'intermédialité du genre à travers toute la singularité du biotope français.

1. L'effet « monde de Gandahar » : un bricolage expansif

1.1. Contre le monde à bâtir : le monde en « patchwork »

« *Gandahar* » s'est constitué dans une diachronie de longue durée, entre la parution du premier roman d'Andrevon en 1969 et le dernier opus en date du cycle jeunesse (2005). Comme on l'a vu, la première déclinaison transmédiatique de la fiction, avec l'adaptation de Laloux (1988), appartenait au double moment contre-culturel de l'animation et de la

[5] *Ibid.*, p. 426-428.

science-fiction en France, par la défense d'une voie française de l'imaginaire et des images. En 1997 s'engage, dans un tout autre contexte, le second moment transmédiatique de l'univers et son tournant transfictionnel explicite, rendu d'autant plus visible que le roman originel est réédité simultanément chez « Présence du futur » sous le titre simplifié *Gandahar*. Andrevon fait alors paraître un premier roman pour la jeunesse, *Gandahar et l'oiseau-monde*, qui inaugure un cycle de continuations narratives prolongeant par l'aval le roman de 1969, avec trois autres *sequels* pour le jeune public dans les collections « Vertige science-fiction » (*Les Portes de Gandahar* en 1999) et « Autres mondes » (*Les Rebelles de Gandahar* en 2002 et *L'Exilé de Gandahar* en 2005). C'est la rencontre fortuite avec Guiot, directeur de ces deux collections, qui amène Andrevon à renouer avec l'écriture pour la jeunesse[6] à un moment où, selon l'auteur, la perte de vitesse des collections de science-fiction pour adultes dans les années 1980 a fait de l'écriture pour le jeune public un créneau commercial particulièrement attractif, moins par le nombre d'exemplaires vendus que par des opportunités plus grandes de publication. C'est aussi sur la suggestion de Guiot qu'Andrevon retrouve l'univers de « Gandahar », inventé trente ans plus tôt : l'éditeur sélectionne en effet le scénario de *Gandahar et l'oiseau-monde*, qu'Andrevon avait écrit au début des années 1970 dans l'idée d'en faire une suite romanesque au premier *Gandahar*, pour un lectorat adulte, chez « Présence du Futur »[7]. Si l'intention sérielle est très tôt présente, le long délai d'écriture des suites de *Gandahar* s'explique selon l'auteur par sa tendance à l'éparpillement et par son goût pour la variation narrative :

> […] pour *Gandahar* j'avais envisagé, presque dès le départ, d'en faire des suites. J'avais écrit, dès avant que Laloux ne me propose d'en faire un film d'animation, deux synopsis que je n'ai finalement utilisés qu'à une date récente ; l'un est devenu *Gandahar et l'oiseau-monde*, l'autre *Cap sur Gandahar*. Tout cela procède de mon esprit erratique et boulimique à la fois. J'aime passer d'un gros roman à une petite nouvelle, d'un texte poétique à quelque chose de très violent […]. Il m'est donc difficile de concevoir une saga s'étendant sur des dizaines de livres. Les suites que j'ai écrites sont plutôt le fait du hasard. Entre le premier et le second *Gandahar*, il s'est écoulé quand même plus de vingt-cinq ans[8] !

Malgré le changement de cible, Andrevon n'envisage pas cette relance sérielle, en 1997, comme une spécialisation de « Gandahar » vers l'écriture de jeunesse, dont il nie la spécificité autre qu'éditoriale[9]. Les *sequels* s'inscrivent à ses yeux dans la pleine « filiation » du premier *Gandahar* et s'articulent d'ailleurs à l'expansion préquelle

[6] Voir *supra*, chapitre 2, 2.2.1. « Bilal illustrateur, à la croisée des genres et des publics ».
[7] Pour ces éléments concernant la genèse du cycle jeunesse, voir O. Girard, « Entretien avec un brouillon cyclothymique » et R. Comballot, « Jean-Pierre Andrevon : repères dans l'infini », art. cités, et Francis Valéry, « La Science-Fiction jeunesse : rencontre avec Jean-Pierre Andrevon », *Bifrost*, n° 8, avril 1998, p. 132-138.
[8] R. Comballot, « Jean-Pierre Andrevon : repères dans l'infini », art. cité, p. 140.
[9] *Ibid.*, p. 137.

ponctuelle, *Cap sur Gandahar. La jeunesse de Sylvin Lanvère*, qui paraît en 1999 chez « Présence du Futur » pour un public adulte. La diégèse partagée parie ici sur la porosité des frontières éditoriales entre les publics, puisqu'elle n'organise ni répartition des formats (romans, nouvelles) ni cloisonnement intertextuel, malgré les différences de styles et de registres dont atteste, entre autres, le ton libertin de *Cap sur Gandahar*, par contraste avec les textes pour la jeunesse.

En 1997 paraissent aussi trois nouvelles, adressées aux deux publics, plus souplement rattachées à l'univers, qui détendent la cohésion transfictionnelle par rapport à l'articulation serrée du cycle pour la jeunesse. « Le château du dragon » et « Un quartier de verdure », à l'origine parues dans *Fiction* en 1971 et 1977, sont intégrées aux rééditions de *Gandahar* chez Denoël à partir de 1997 et sous-titrées « Deux aventures de Sylvin Lanvère ». Rapidement après la parution originale du roman de 1969, Andrevon engage en fait son univers dans une logique sérielle dispersive, ce que confirme le court récit « La princesse myope du building pourpre » paru en 1973 dans *Fiction* également, mais jamais réédité. Comme nous l'envisagerons, ces nouvelles s'inscrivent plutôt de manière ludique dans le monde partagé de « Gandahar », esquissant très tôt (et confirmant récemment) une sous-série transfictionnelle autonome, matériellement singularisée par le format et les lieux de publication, diégétiquement distincte par une tendance à la déliaison narrative et xéno-encyclopédique. Publié dans le collectif *Villes au bord du futur* chez « Vertige science-fiction » en 1997, le récit original « La ville qui n'existait pas », sous-titré « Une aventure de Sylvin Lanvère, chevalier servant au royaume de Gandahar », confirme pour la période récente la prédilection de l'auteur pour le format court, ici pour le public jeunesse. Andrevon fait de ce goût pour l'écriture de nouvelles la clé de lecture de son travail fictionnel :

> Avoir beaucoup donné dans la nouvelle m'a permis de m'enfoncer dans ma boulimie car je pouvais écrire une dizaine de nouvelles au lieu d'un roman, et j'ai ainsi multiplié les histoires, les univers, les variations sur des thèmes. Si j'en écris moins aujourd'hui, ce n'est pas par baisse d'inspiration mais parce qu'il est beaucoup plus difficile de les placer et d'en vivre[10].

L'instance auctoriale s'avère cruciale pour composer les effets d'unité ou de fragmentation diégétique de l'univers « Gandahar » : Andrevon en justifie l'expansion fictionnelle décousue par une singularité et une liberté créatives qui évacuent par principe la question du monde *à bâtir*.

> Je ne suis pas un bâtisseur d'univers. Là où j'ai créé le plus manifestement un monde, c'est dans *Gandahar*, mais c'est finalement peu de choses : une société sylvestre, champêtre, basée

[10] *Ibid.*, p. 140.

> sur l'agriculture et l'usage des énergies douces. […] Donc même *Gandahar* n'est pas une véritable création mais un patchwork de mes différents mondes intérieurs[11]…

L'affirmation engage une thèse pour l'effet « monde de Gandahar » tout entier : il serait le fruit d'une expansion fortuite, irrégulière, en rhizome, faite d'occasions manquées (scénarios abandonnés) ou réussies (avec Guiot), dépendante des hasards autobiographiques autant que des appétences littéraires de l'auteur, vectrice de mutations stylistiques, fictionnelles et générationnelles. En résulterait un transmédia disparate et transfictionnellement problématique, comme le signale Letourneux :

> […] le caractère pour partie improvisé de la logique transmédia engendre une tension entre le sentiment d'une unité du monde et celui d'une hétérogénéité des unités diégétiques offertes par les œuvres ou les séries médiatiques (suivant un principe proche de l'adaptation)[12].

En même temps, ce bricolage expansif, qui fragmente l'effet transfictionnel (matériellement, temporellement, éditorialement, stylistiquement), est rapporté à l'empreinte configurante et unifiante de la figure d'auteur (« un patchwork de mes différents mondes intérieurs ») – et l'on sait l'importance qu'a acquise celle d'Andrevon dans l'écriture française de science-fiction, en particulier par l'identification au roman-phare *Gandahar* (chapitre 1).

La longue durée des productions est un facteur essentiel de ce monde en « patchwork ». En relançant sériellement la productivité de « Gandahar », à la fin des années 1990, le cycle de *sequels* modifie à rebours la topographie de l'ensemble, par une transmédialité au carré et une ressaisie transfictionnelle du couple formé, à vingt ans d'écart, par le roman de 1969 et le dessin animé de 1988 : la circulation médiatique « revient » du dessin animé vers le livre et la formule transfictionnelle du monde mute de l'adaptation à l'expansion. Simultanées à la réédition du roman-source, ces mutations impliquent d'ailleurs une transformation globale des réceptions pour un univers qui est devenu, entre-temps, un monument du patrimoine français de la science-fiction littéraire. En 1997, le renouvellement générationnel arrache le roman de 1969 aux lectures politiques et militantes de son époque. Le changement de cible éditoriale, avec l'expansion cyclique, recontextualise la fiction dans un intense moment de développement de la littérature spécialisée pour la jeunesse, pour lequel « Autres mondes » joue un rôle important sous l'influence de Guiot, étant reconnue comme une « collection de S-F exemplaire » par la qualité de ses auteurs, de ses illustrateurs, et de ses récits[13]. Dans ce contexte, en contraste

[11] *Ibid.*, p. 147.
[12] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 355.
[13] R. Perrin, *Littérature de jeunesse et presse des jeunes au début du XXIe siècle*, *op. cit.*, p. 305-306.

avec le resserrement de l'unité discursive du monde « Gandahar » autour de la figure d'Andrevon, l'adaptation allographe non sérielle de Laloux semble écartée du jeu de complétion cyclique. Elle est marginalisée dans l'élaboration de la xéno-encyclopédie architextuelle, pour des raisons relatives à la déliaison diégétique le plus souvent impliquée par les versions transmédiatiques (nous le verrons au chapitre 8). Toutefois, elle n'est pas entièrement exclue des effets de monde partagé : ce jalon transmédiatique participe à la transfictionnalité de l'ensemble par les éléments qu'en reprennent *a posteriori* les textes d'après 1997 – en particulier son iconographie et son style graphique. En effet, la circulation médiatique en spirale (du livre au film, aux livres) assure rien moins qu'un retour à la case de départ fictionnelle. Elle ménage un ensemble de glissements des traits visuels externes (péritexte graphique des livres) et internes (description romanesque des novums) associés à l'identité du monde de fiction. En 1997, le film de Laloux n'est pas promu au rang de nouvelle œuvre-source par des expansions romanesques inédites qui s'y rattacheraient – puisqu'Andrevon, en reprenant la plume, prolonge son propre roman (et non son adaptation animée). En revanche, il devient un prisme à travers lequel Andrevon *relit*, c'est-à-dire *modifie* son univers. Les expansions récentes activent la potentialité transfictionnelle de l'adaptation par ce qu'elles reprennent du film, ou plutôt de l'effet-monde du film, non en l'intégrant pleinement à la sérialité littéraire, mais en convoquant sa médiation visuelle pour nourrir l'imaginaire littéraire du monde. Chez « Vertige science-fiction » comme chez « Mango jeunesse », l'effet-monde est nourri par la signature graphique commune de Caza, à rebours d'une dispersion éditoriale et temporelle massive.

1.2. La signature-monde cohésive de Caza

Parus chez des éditeurs, dans des collections, et pour des publics différents, les livres de « *Gandahar* » n'affichent pas pour autant de signaux péritextuels qui atténueraient cette discontinuité pour labelliser avec évidence l'architecture narrative et la communauté de monde – par exemple au moyen d'un titre sériel surplombant, d'une numérotation des volumes, ou d'une typographie typique assimilée au monde, comme c'est le cas pour les novellisations *Kaena* et *Atlantis*. Les couvertures de la réédition et des romans parus à partir de 1997 affichent sans ambiguïté la diversité éditoriale des poétiques matérielles avec laquelle doit composer l'articulation transfictionnelle (figures 84 à 89). La récurrence du dessin de Caza vient ici potentiellement atténuer l'impact des discontinuités matérielles et

forger la communauté de monde par une communauté graphique qui situe les livres dans la continuité de l'identité visuelle forgée et popularisée par le film d'animation.

Figure 84 : Couverture. Andrevon, *Gandahar*, rééd., 1997

Figure 85 : Couverture. Andrevon, *Gandahar et l'oiseau-monde*, 1997

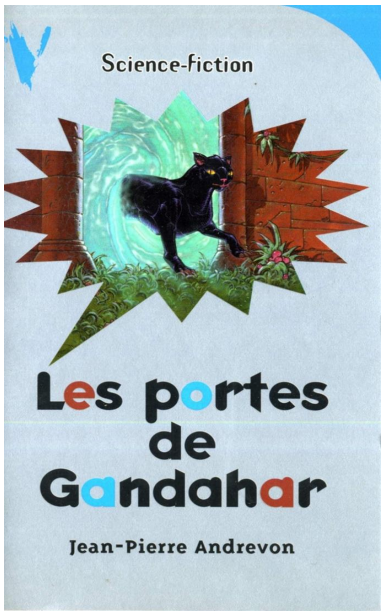


Figure 86 : Couverture. Andrevon, *Les Portes de Gandahar*, 1999

Figure 87 : Couverture. Andrevon, *Cap sur Gandahar*, 1999

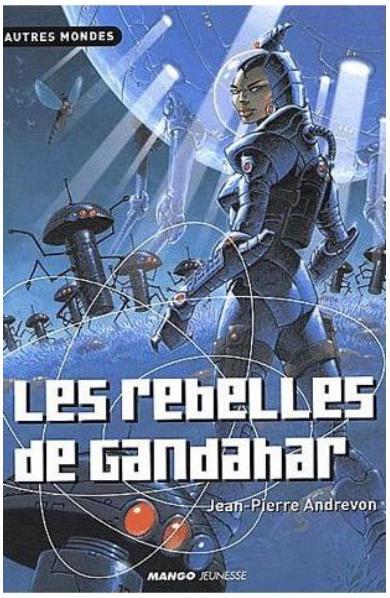


Figure 88 : Couverture. Andrevon, *Les Rebelles de Gandahar*, 2002

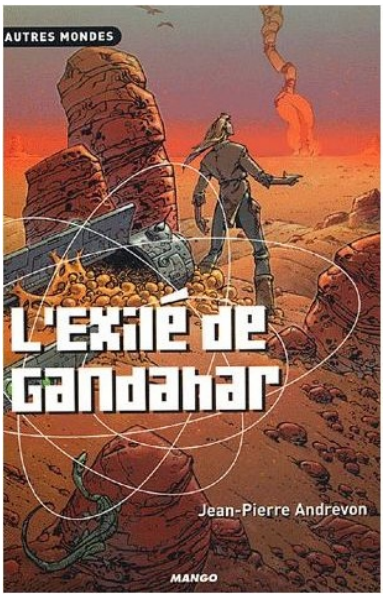


Figure 89 : Couverture. Andrevon, *L'Exilé de Gandahar*, 2005

La réédition du roman original, en 1997 (figure 84), fait ainsi figurer en couverture le pic des Louanges, couronné par le Palais Pointu, tel que dessiné par Caza et intégré à l'affiche du film en 1980 (*infra*, figure 91) – à l'image du visage de reine Ambisextra, ce qui constitue une véritable invention transmédiatique, en 1988, par rapport au roman de 1969. Cette reprise graphique partielle fonctionne comme une citation du « paratexte » médiatique publicitaire (l'affiche), marqueur visuel de la fiction dans l'imaginaire collectif,

plus que du « texte » filmique lui-même. La sortie de la version VHS du film, un an plus tard (février 1998), accentue d'ailleurs cette convergence visuelle en resserrant la proximité temporelle des affichages. La réédition de Denoël produit donc une réactualisation médiatique du roman-source à travers sa transsémiotisation filmique, tirant classiquement profit des « rapports de force » différenciés entre supports, ici de la puissance d'attraction des médias visuels pour incarner, identifier et diffuser un univers de fiction, comme l'écrit Letourneux : « Un média visuel aura d'autant plus de puissance de séduction que sa manière de représenter le monde sera plus aisée à décliner que celle des livres. » Le film d'animation bénéficie d'ailleurs de la force de frappe d'un média de masse, le cinéma, qui fait partie de ces médias « puissants » dans la structuration des systèmes transmédias, « susceptibles de réunir le plus grand public et […] qui produisent à leur tour un événement médiatique »[14]. Le novum du Palais Pointu, dessiné par Caza, devient ainsi un marqueur de la cohésion transfictionnelle. Il produit des effets en retour sur la lecture du roman réédité, en l'inscrivant dans l'orbite des prolongements inaugurés au même moment, qui sont d'emblée publiés sous des couvertures de Caza. Le style du dessinateur devient, par cette sédimentation sérielle, la marque distinctive et reconnaissable de l'univers « Gandahar » tout entier.

Le passage à l'expansion cyclique exige alors, pour l'illustration de couverture, une invention graphique qui ne soit pas la seule citation des images du film mais rende compte des ajouts narratifs. Caza en représente les éléments emblématiques – le plus souvent Sylvin, seul ou accompagné par un des nouveaux personnages féminins forts inventés par Andrevon. Il apporte un soin particulier à l'invention des décors, surtout dans les collections « Autres mondes » et « Présence du futur » qui proposent des illustrations pleine page. La diversification y aussi bien chromatique (couleurs vertes pour *Cap sur Gandahar*, bleues pour *Les Rebelles de Gandahar*, orangées pour *L'Exilé de Gandahar*) que diégétique, à travers la déclinaison de l'imagerie visuelle et plastique du genre, que Caza exploite pour engager le lecteur dans une « familiarité immédiate » avec le livre, comme il l'explique :

> Les clichés signalent un genre, ils balisent ou cernent un domaine. Je les aime bien, oui, et je crois en leur utilité. Je pourrais d'ailleurs définir mon style en partie comme un jeu avec les clichés, c'est-à-dire une utilisation quasi systématique d'images types, mais avec un regard dessus, une distanciation, un second degré[15].

[14] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 359 et p. 358.
[15] Caza*, De métal et de chair. 100 illustrations pour « J'ai Lu. SF »*, La Sirène, 1994, respectivement p. 50 et p. 48.

Pour *Cap sur Gandahar* (figure 87), c'est l'*heroic fantasy* que désigne l'image d'une guerrière aux formes pulpeuses, relativement dénudée, en position dominante, tandis que l'imaginaire de la science-fiction spatiale et robotique est à l'honneur en couverture des *Rebelles de Gandahar* (figure 88). *L'Exilé de Gandahar* évoque plutôt la veine post-apocalyptique, avec un paysage désertique à l'horizon rougeoyant et un engin technologique détruit au premier plan (figure 89). L'efficacité commerciale des couvertures dans les cultures de genre s'appuie, selon Caza, sur cette variation des imaginaires graphiques mega-textuels dont on a parlé, au sein même d'une continuité stylistique du dessin :

> [Il faut] servir l'amateur de base du genre, jouer le jeu honnêtement, que l'amateur de robots trouve en couverture des robots, et l'amateur de *space-opera* des astronefs, des galaxies et des extra-terrestres bulbeux, l'amateur d'*heroic fantasy* des héros taillés en héros, des filles superbes (et avec des gros seins), et des dragons furieux… Tout cela satisfaisant aussi l'éditeur puisque signant ou signalant un genre, un esprit, donc visant une « cible »[16].

Les couvertures des *sequels* et de la préquelle manipulent donc l'architextualité *de genre* plus que *de monde* pour jouer la cohésion transfictionnelle. L'unité diégétique y repose moins sur la reprise iconique de référents fictionnels connus (le Palais Pointu, la reine Ambisextra, les plaines de Gandahar, qui tous font retour dans les intrigues), ou sur la citation intermédiatique du paratexte filmique, que sur le pacte graphique homogène associé au style de Caza. Les options plastiques et les choix de composition sérialisent des leitmotivs formels de l'effet-novum visuel de « Gandahar » : couleurs vives et contrastes chromatiques entre teintes chaudes et froides, inspirés des « couvertures bariolées » des pulps que Caza apprécie[17] ; traitement sculptural des physionomies et des musculatures ; récurrence des postures (position cambrée des femmes, gestes saisis en action, main armée) ; rendu des textures rocheuses ou métalliques par une ligne claire qui donne du modelé et du relief aux surfaces en les fragmentant et en les décomposant… Ces stylèmes configurent ensemble une signature graphique, un effet-SF (une signature xéno-encyclopédique) et un signal de monde (une signature transfictionnelle) pour « Gandahar ». On repère aussi des mises en scènes décalquées, comme dans le diptyque formé par *Gandahar et l'oiseau-monde* et *Cap sur Gandahar* (figures 85 et 87). La dispersion produite par une double expansion narrative en sens contraires (*sequel* et préquelle) et par la discontinuité des collections et des publics se trouve contrebalancée par la mise en scène similaire des couvertures : à droite, Sylvin Lanvère et, en surplomb, un personnage féminin

[16] *Ibid.*, p. 80.
[17] *Ibid.*, p. 48.

à l'aspect guerrier et à la flamboyante chevelure rouge, tenant une arme, main gauche posée sur la hanche, buste cambré, jambe droite écartée. Or, ces deux figures féminines renvoient à des personnages tout à fait distincts dans la diégèse (Sandrallia et Asterulphide). Outre le jeu évoqué avec les conventions de l'*heroic fantasy*, cette redondance graphique, si elle est perçue, resserre l'effet de monde partagé par l'image, en dépit de la vérité fictionnelle.

L'efficacité transfictionnelle de ces marqueurs graphiques dépend en effet de la réception pratique et du rapport à l'histoire visuelle des supports. Entre les images du film d'animation et les illustrations de couverture, il y a ce grand écart graphique dû à la simplification et à la stylisation visuelles nécessaires pour animer le monde à l'écran. L'image du Pic des Louanges, en couverture de la réédition de 1997, reprend à l'identique sa représentation chez Laloux. En tant que décor du dessin animé, le novum a pu être traité par un dessin riche à l'aquarelle : celui-ci offre un degré de détail et de nuance suffisant pour être repris dans une couverture de livre qui parie sur le brio graphique pour séduire le lectorat. En revanche, la manière dont Caza représente Sylvin Lanvère en couverture des romans s'émancipe des visuels du film, trop simplifiés : plus travaillé, le dessin approfondit les effets de texture et de matérialité des cheveux et des vêtements, et crée le dynamisme qui manquait aux images filmiques par le traitement des postures et des corps en action. Les attaches graphiques entre film et livres, nouées par la signature de Caza, sont donc susceptibles d'être davantage repérées et de fonctionner vraiment comme des facteurs de cohésion transfictionnelle auprès d'un lectorat averti, amateur et connaisseur de cette histoire visuelle de « *Gandahar* ». Auprès d'un lecteur profane, comme le jeune lecteur découvrant l'univers chez Hachette et Mango, elles ne seraient sans doute efficaces que pour le cycle de *sequels* pour la jeunesse, et isoleraient une sous-série transfictionnelle autonome par rapport au film d'animation et au roman d'origine. Avec le changement du contexte de production (1969-1997) et la réorientation éditoriale vers le jeune public, la sous-sérialisation générationnelle définit bien une singularité du produit « *Gandahar* », de son effet-monde cloisonné et d'une culture française de science-fiction feuilletée – par contraste avec la force de liaison conjointement transfictionnelle, transgénérationnelle et transmédia d'univers franchisés américains eux aussi constitués dans la longue durée (pensons à « Star Wars »). Dans « *Gandahar* », les logiques sérielles médiatiques, matérielles, éditoriales, génériques, entrecroisées avec la sérialité transfictionnelle, jouent plutôt en sens inverse de la cohésion de monde. Plutôt : elles configurent une autre proposition culturelle pour *le monde à bâtir* : une expansion de monde comme bricolage improvisé et hétéroclite, efficace dans la culture française par le jeu même de ces

discontinuités qui l'adaptent aux évolutions contextuelles tout en confirmant la prégnance de l'intention d'auteur pour l'expansion du monde. En regard de la signature graphique de Caza, qui ne peut donc qu'à certaines conditions (et à contre-courant de la dispersion des productions) faire fonctionner la poétique matérielle comme facteur de cohésion transfictionnelle *et transmédiatique*, les autres signaux péritextuels, notamment les signaux verbaux (nom d'auteur, titres, préface de Guiot en 2002[18], appareil des notes), resserrent l'unité transfictionnelle en marginalisant le film de Laloux et en valorisant la continuité purement littéraire qui embranche les expansions récentes sur le récit de 1969. L'utilisation des notes de bas de page en témoigne : l'auteur les exploite pour faire de nombreux renvois intertextuels d'un roman à l'autre, y compris au roman de 1969, mais jamais au film de 1988. C'est la série romanesque monomédiatique et mono-auctoriale qui est alors mise en valeur et forme la norme de mesure légitime du degré de prototypicité architextuelle des autres productions.

Si la poétique du support suture, par l'endroit des objets culturels, leur envers transfictionnel, alors l'étude des facteurs matériels de la cohésion de monde présente un bilan ambivalent pour « Gandahar » : dans les seuils du livre, c'est presque exclusivement le style des illustrations qui, en labellisant l'identité visuelle du monde, rend visible la greffe transmédiatique des livres sur le film d'animation – ou plutôt celles des livres *sur* le livre-source *par* l'intermédialité visuelle du film. Mais, dans les textes eux-mêmes, cette transmédialité transfictionnelle se marque aussi à la conversion romanesque que subissent certains éléments mémorables du film, configurés ainsi en traits saillants et prototypiques de la sérialité littéraire et jouant le rôle d'embrayeurs de l'effet-Gandahar.

1.3. Novums sériels et embrayage de l'effet-Gandahar

1.3.1. Sequels et in(ter)ventions transfictionnelles

Premier moment explicitement *expansif* du monde – nous reviendrons sur le problème de l'adaptation au chapitre 8 –, *Gandahar et l'oiseau-monde* propose un incipit où font retour un grand nombre d'éléments fictionnels déjà connus[19] : des personnages (Sylvin, Airelle, Ambisextra), des lieux géographiques (la néo-mer de Transparence et le royaume de Gandahar), des étrangetés déjà familières (le machaon géant) et des situations narratives

[18] Denis Guiot, « Préface. Bienvenue dans le royaume de Gandahar », *in* J.-P. Andrevon, *Les Rebelles de Gandahar*, *op. cit.*, p. 7-9.
[19] *Ibid.*, p. 9-17 et p. 33-38.

typiques (le chevalier servant de la reine appelé en mission). Or, il s'agit là davantage que de reprises locales puisque le texte s'ouvre sur une citation presque littérale de la première phrase du roman de 1969 et amène une paraphrase de la suite du paragraphe original :

> Myrne Ambisextra, souveraine-maîtresse du royaume de Gandahar, envoya chercher Sylvin Lanvère au milieu de l'après-midi. La journée sur son déclin était d'une grande douceur – comme à vrai dire l'étaient les sept cent quarante-trois jours de l'année gandaharienne. Le royaume, situé à une distance raisonnable de l'équateur sur le vaste continent s'étendant du nord au sud de la planète Tridan, ne connaissait en toute saison que la tiédeur exquise d'un automne éternel. [*Gandahar et l'oiseau-monde*, 1997, p. 9]

> Myrne Ambisextra, souveraine du royaume de Gandahar, envoya chercher Sylvin Lanèvre au milieu de l'après-midi. La journée était douce, à vrai dire ni plus ni moins belle que les 743 autres journées qui partageaient l'année à Gandahar : le royaume, ancré sur la face boréale de Tridan, vaste planète à l'axe vertical et à la translation lente, ne connaissait pour toute saison que la tiédeur d'un éternel automne. [*Les Hommes-machines contre Gandahar*, 1969, p. 11]

La proximité des incipits montre des reformulations qui donnent l'impression d'adapter le roman original à un public plus jeune – ainsi la simplification de termes techniques comme « boréale » et « translation ». Le titre du chapitre 1 du roman jeunesse confirme cette reprise du monde à travers celle de son personnage, pilier transfictionnel : « Où l'on fait connaissance avec le héros de cette histoire : Sylvin Lanvère, chevalier servant de Gandahar ». Toutefois, la suite du premier chapitre explicite la relation entre Sylvin et Airelle en renvoyant le lecteur au roman de 1969 par la note de bas de page : « Lire *Gandahar*, du même auteur, chez Denoël, collection "Présence du futur"[20] ». L'inflexion transfictionnelle péritextuelle signale que *Gandahar et l'oiseau-monde* est une suite, non une adaptation : le but pragmatique des multiples reprises intertextuelles initiales est plutôt de présenter *de nouveau* et de manière didactique les grands traits d'un univers fictionnel préexistant mais inconnu des récepteurs – tout en offrant une gratification transfictionnelle supplémentaire à qui repèrerait le clin d'œil de l'ouverture. Les étrangetés de monde réitérées dans les premiers chapitres consacrés à Sylvin[21] gagnent par cette récurrence une saillance xéno-encyclopédique accrue. Ils deviennent des moteurs de la cohésion de monde parce qu'ils sont pris en charge par la diégèse elle-même et intégrés à la codification de l'encyclopédie architextuelle. Les récits de « *Gandahar* » thématisent ainsi les leviers sériels (thématiques, narratifs, stylistiques) de leur propre engendrement « en patchwork », leur conférant la capacité à désigner et à motiver la lecture transfictionnelle. Cette sérialisation pour l'effet-monde se fait à rebours : chaque nouveau roman vient cristalliser

[20] *Ibid.*, p. 11, note.
[21] C'est-à-dire les chapitres 1 et 4, les chapitres 2 et 3 étant consacrés aux « infâmes projets de Grattwaal » (*ibid.*, p. 19), l'opposant du récit.

rétroactivement, à travers les supports et les œuvres, un certain nombre d'objets, de personnages et de situations qu'il confirme comme indices de monde, attendus à chaque incipit. La logique est celle des « signifiants sériels » définis par Saint-Gelais à propos de la série :

> Ces « éléments que le lecteur est amené à considérer comme des constantes, reprises de texte en texte » […] sont, dans cette optique, des facteurs de *cohésion* transfictionnelle : ils favorisent la ligature entre les épisodes mais ne suffisent pas, tant s'en faut, à leur intégration (cohérente) en un suprarécit – intégration dont la visée caractérise plutôt le cycle[22].

Saint-Gelais insiste sur la fonction de balisage transfictionnel de ces marqueurs diégétiques, au niveau de la *cohésion* plus que de la *cohérence* de l'architexte. Or cette efficacité dépend de la chronologie interne des ensembles : dans *Gandahar et l'oiseau-monde* (1997), ces novums signalétiques sont *en cours* de sérialisation signifiante, alors que dans *L'Exilé de Gandahar* (2005), leur signification transfictionnelle est pleinement acquise et autorise d'autres usages (comme l'ironie métasérielle, nous le verrons). Letourneux quant à lui parle de traits « prototypiques[23] » de l'univers sériel : configurés dans la durée des transferts, ils assurent la cohésion des épisodes (surtout dans les incipits) en définissant la formule stylistique et narrative de l'étoffement xéno-encyclopédique, les règles de sa reprise et de ses variations. L'effet-monde disparate de « *Gandahar* » oblige ici à préciser deux points. D'une part, la constitution de ces signifiants typiques, embrayeurs de l'élaboration unifiée du monde, ne relève pas d'une « propension [des œuvres] à l'extension transfictionnelle[24] », au sens où leurs incomplétudes ou leurs indéterminations susciteraient naturellement des expansions. Comme l'écrit Saint-Gelais :

> Au modèle de l'engendrement, qui part de la fiction pour se rendre à la transfiction et cherche dans la première les linéaments et les raisons de la seconde, il faut donc préférer un modèle de l'intervention, celle des « dérivés » sur leurs « sources »[25].

La constitution de ces embrayeurs sériels *résulte* plutôt de l'expansion transfictionnelle qui en modifie *a posteriori* la signification dans les œuvres antérieures, en leur conférant une valeur supratextuelle. D'autre part, ce que les continuations romanesques *font de* et *à* l'adaptation animée montre qu'en contexte transmédiatique, cette sélection transfictionnelle rétroactive dépend des rapports entre les supports au sein de l'ensemble. Dans « *Gandahar* », les embrayeurs transfictionnels sont médiatiquement différenciés selon que leur reprise sérielle convoque la mémoire audiovisuelle ou littéraire de leurs

[22] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 103-104.
[23] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 326.
[24] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 124.
[25] *Ibid.*, p. 130.

incarnations précédentes. Le rapport au passé transmédiatique de la fiction discrimine donc les ressorts de la transfictionnalité science-fictionnelle par des choix intersémiotiques concernant le traitement des novums sériels. Le tournant instauré par le film *Gandahar* est visible, dans les romans ultérieurs, à des descriptions qui en adaptent les représentations, au prix de certaines divergences avec les options xéno-encyclopédiques du roman original. L'incidence du dessin animé, pour l'expansion du monde, se réalise à travers cette transsémiotisation littéraire d'avatars graphiques mémorables. L'évolution du portrait de la reine Ambisextra témoigne de ces réorientations transfictionnelles induites en diachronie par la circulation entre supports. Il montre comment elles sont mises à profit pour raffermir l'unité diégétique du monde au fur et à mesure des productions qui l'étendent. En 1969, le roman raconte ainsi l'audience de Sylvin auprès de la reine :

> Lorsque le chevalier fut debout devant elle, elle se redressa sur un coude et le fixa intensément de ses immenses yeux violets. […] La Reine était vêtue d'une toute simple tunique bleu pâle (ou peut-être n'était-ce que le reflet de la pierre de lune qui la teintait ainsi), et sous le tissu aérien se devinait son corps menu. Ses cheveux d'un blanc d'argent coulaient jusqu'à sa taille, et sur son visage triangulaire l'âge n'avait encore déposé aucune scorie. […]
> Un peu de lumière s'accrochait encore à ses cheveux et à ses voiles, et naviguant ainsi dans l'obscurité, suspendue à deux hommes qui la dépassaient de plus d'une tête, on aurait une luciole dansant entre deux branches[26].

La version graphique qu'en propose Caza en 1988 modifie considérablement cette description, gardant peut-être quelque chose de l'insistance du texte sur l'éclat de la peau très blanche.

Figure 90 : Ambisextra par Caza. Laloux, *Gandahar,* 0:04:03

Toutefois, c'est surtout l'image du crâne chauve, couronné de deux imposantes ailes latérales, qui s'impose avec le dessin animé et qui a imposé un novum durable de

[26] J.-P. Andrevon, *Gandahar*, *op. cit.*, p. 24-25.

« Gandahar » – puisque cette réinterprétation transmédiatique fait de la reine un personnage extraordinaire, singularisé au sein d'un personnel fictionnel aux physionomies humaines peu étrangéifiées (excepté par la couleur de peau). Ce novum visuel propre à la fiction animée se trouve gravé dans la mémoire transfictionnelle du monde par la poétique matérielle des objets avec l'affiche du film et les supports VHS (1998) puis DVD (2006) (figure 91). L'affiche de *Light Years*, la version américaine, en 1988[27], reprend la composition de l'affiche française mais avec un net changement de style graphique (figure 92).

Figure 91 : Affiche française. Laloux, *Gandahar*

Figure 92 : Affiche américaine. Weinstein, *Light Years*

Le visage de la reine est redessiné, ses traits sont modifiés et un éclat miroitant ajouté sur son front, sans doute pour renforcer le caractère elfique et magique de la figure, dont les oreilles pointues sont aussi accentuées, à destination d'une réception américaine dont l'horizon d'attente est plus clairement qu'en France celui de la *fantasy*. Cette catégorie forme alors aux États-Unis une réalité culturelle visible, bien constituée, identifiable et syncrétique, qui hybride le modèle anglais tolkienien avec la veine nationale de l'*heroic fantasy* née de Howard et des *pulp magazines* dans les années 1930[28]. Plus nettement individualisé que dans l'iconographie française, l'homme-machine au premier plan, qui porte le corps inanimé d'une jeune femme dénudée, inconsciente et sans défense, reprend une iconographie très stéréotypée de la *fantasy* populaire américaine. Malgré cette

[27] H. Weinstein, *Light Years*, *op. cit.*
[28] A. Besson, *La Fantasy*, *op. cit.*, p. 95-98.

réappropriation culturelle par les clichés du mega-text, les inventions graphiques de Caza pour le visage de la reine sont conservées. Cette visibilité médiatique du novum visuel, accrue par sa circulation transnationale et son usage promotionnel, explique qu'une saillance xéno-encyclopédique forte ait été attachée à cette version allographe d'Ambisextra et qu'Andrevon s'en soit ensuite emparée, conservant le souvenir de la mue filmique de son personnage pour le tisser subtilement à son interprétation initiale. Dans *Gandahar et l'oiseau-monde*, la fusion des deux déclinaisons du novum en produit une troisième version compatible à la fois avec le film et avec le roman de 1969. Elle montre comment le cycle de *sequels* intègre, au sein de l'unité transfictionnelle dont il détermine le plus haut gradient de prototypicité, les déviations diégétiques visuelles les plus mémorables (et donc les moins aisément écartables) du film de Laloux, pour embrayer l'expansion littéraire de l'effet-monde sur les rémanences évocatrices des images du film :

> La Reine provoquait chez ceux qui l'approchaient une émotion que sa seule perfection physique n'expliquait qu'en partie. Car elle était belle, d'une beauté de statue vivante, avec son visage triangulaire au teint d'ivoire chaud, ses yeux d'un violet incomparable, sa longue chevelure argentée tressée de telle manière que des ailes semblaient jaillir de ses tempes, prêtes à battre. […]
> Accompagné de Blanminor, Sylvin suivit la Reine, dans le bruit soyeux de sa robe flottante couleur de pierre de lune […][29].

Les ailes encadrant le visage sont ici métaphoriques de la prodigieuse chevelure de la reine : avec l'insistance sur la pâleur de la peau, cette image vient injecter en filigrane l'apport du film dans un passage qui semble d'abord ne prolonger que la description de 1969 (yeux violets, chevelure argentée, pierre de lune). Ce « nouveau » novum syncrétique s'impose systématiquement, avec les mêmes caractéristiques, dans la suite du cycle romanesque[30]. En déplaçant l'image visuelle vers l'image verbale, c'est-à-dire le trope, la réécriture littéraire parvient à maintenir la cohésion transfictionnelle par-delà les discontinuités diégétiques produites par l'adaptation. Le succès de cette interprétation d'Ambisextra explique la transformation semblable que subit un novum connexe, le Palais Pointu, que le dessin animé modèle et popularise à l'image du visage de la souveraine. Absente du roman de 1969, où le palais n'est quasiment pas décrit[31], cette ressemblance est intégrée dès 1997, puis dans les romans suivants[32], à la relance cyclique littéraire. Sa

[29] J.-P. Andrevon, *Gandahar et l'oiseau-monde*, *op. cit.*, p. 40-41.
[30] J.-P. Andrevon, « La ville qui n'existait pas », art. cité, p. 163-162 ; *Cap sur Gandahar*, *op. cit.*, p. 205 ; *Les Portes de Gandahar*, *op. cit.*, p. 30 ; *Les Rebelles de Gandahar*, *op. cit.*, p. 16 ; *L'Exilé de Gandahar*, *op. cit.*, p. 20.
[31] J.-P. Andrevon, *Gandahar*, *op. cit.*, p. 12.
[32] J.-P. Andrevon, *Cap sur Gandahar*, *op. cit.*, p. 212 ; *Les Portes de Gandahar*, *op. cit.*, p. 29-30 ; *L'Exilé de Gandahar*, *op. cit.*, p. 18.

modalisation par l'illusion d'optique permet d'atténuer les ruptures diégétiques entre film et livres d'une part, entre roman-source et continuations *sequels* et préquelle d'autre part :

> Mais le plus remarquable, coiffant le pic, était le palais de la Reine, dit « Palais Pointu ». À certaines heures de l'aube et du crépuscule, grâce à la magie conjuguée d'une topologie savante et du heurt de la lumière contraire du soleil couchant et des trois lunes montantes, se dessinait un visage féminin, d'une grâce incomparable et d'une sagesse infinie. Et le hasard voulait que cette figure de songe ressemblât à celle d'Ambisextra. […]
>
> Myrne Ambisextra le reçut dans la salle du trône qui occupait le cerveau du visage colossal, dont la boîte cranienne *[sic]* formait le dôme[33].

D'autres de ces signaux qui balisent les expansions romanesques sont imposés par le dessin animé, comme les « oiseaux-miroirs », dont la dénomination lalousienne se substitue durablement à celle d'« oiseaux espions » utilisée par Andrevon en 1969[34], et dont l'apparence visuelle est résolument formulée par Caza grâce au novum de l'unique œil rouge. Dans le roman original, le lecteur est invité à faire l'hypothèse d'animaux génétiquement mutés sur la base de leur désignation verbale et par cohérence avec l'anticipation scientifique posée par le début du roman, mais sans rien savoir de leur apparence. En revanche, le film privilégie une réalisation visuelle explicite du novum et la met en valeur à la fin de l'incipit par un champ/contre-champ rapide sur l'oiseau qui frustre l'élucidation visuelle des attaquants (*supra*, chapitre 5, extrait 7). S'associant définitivement à la forgerie *oiseau-miroir*, l'interprétation graphique de Caza devient un *topos* des expansions narratives autographes. Dans « La ville qui n'existait pas », cet embrayeur constitue d'ailleurs le premier indice significatif de la connexion transfictionnelle à l'univers de « Gandahar », alors que le début de l'intrigue ne met en scène que des personnages inconnus, comme Vladiriminc Torr dont les infortunes nous sont contées :

> Au-dessus de sa tête, tournoyait un étrange oiseau, aux ailes qu'on aurait dit de métal, et doté d'un unique œil rouge. Il plana dans le ciel jusqu'au moment où, tard dans l'après-midi, une cordule annelée montée par un jeune homme aux cheveux blonds vint se poser non loin du troqueur qui, enfin endormi, ronflait tout son soûl[35].

L'oiseau-miroir est ici associé à la cordule et aux traits récurrents du portrait de Sylvin pour plus d'efficacité dans l'annexion transfictionnelle qui, enfin réalisée, vient valider l'annonce péritextuelle (« Une aventure de Sylvin Lanvère »). L'écriture andrevonienne rentabilise alors la puissance xéno-encyclopédique médiatiquement différenciée des

[33] J.-P. Andrevon, *Gandahar et l'oiseau-monde*, *op. cit.*, p. 37 et p. 39.
[34] J.-P. Andrevon, *Gandahar*, *op. cit.*, p. 27.
[35] J.-P. Andrevon, « La ville qui n'existait pas », art. cité, p. 160.

novums du monde, pour s'approprier la séduction graphique du film et en évoquer l'expérience fictionnelle à peu de frais – du moins pour le lecteur qui a vu le dessin animé.

Ces novums embrayeurs sériels entrent, en début des œuvres, dans un réseau d'indices plus foisonnant et plus complexe, décisif pour les accroches transfictionnelles des récits[36]. Ce réseau comporte de manière récurrente la description du physique et du vêtement de Sylvin, la mention de créatures modifiées génétiquement (la « cordule annelée », le « machaon » géant et les « oiseaux-miroirs »), le ciel émeraude de Tridan et ses trois lunes, et un certain nombre de repères spatiaux qui balisent la géographique imaginaire (la néo-mer de Transparence, la plaine de la Valderboise, Jasper, le pic des Louanges, le désert Très-Brûlant, la chaîne des Trois-Lunes). Ces éléments sont signifiants *ensemble* pour produire l'effet de cohésion du monde. Certains d'entre eux, toutefois, manifestent une myopie voire une résistance littéraire vis-à-vis de l'empreinte iconique du dessin animé. Par contraste avec le portrait de la reine, la séquence du portrait de Sylvin, aussi sérielle que sérialisante, s'écarte résolument de la version fournie à l'écran, confirmant les spécificités arrêtées par la version romanesque de 1969 et marquées par l'esprit hippie et écologiste du moment contre-culturel :

> Sylvin Lavère se leva avec une lenteur calculée, étira son grand corps souple. Il était grand, élancé jusqu'à une quasi-maigreur ; sa peau bronzée cachait pourtant des muscles durs et efficaces. Mais le chevalier manifestait en tout une nonchalance étudiée. Cependant, avec son air juvénile et ses cheveux blonds en désordre qui descendaient bas sur ses épaules, c'était un parfait spécimen de l'humanité saine et champêtre de Gandahar.
> Il ramasse sur le sol sa tunique rose, sans manches, qui moula bientôt son torse mince[37].

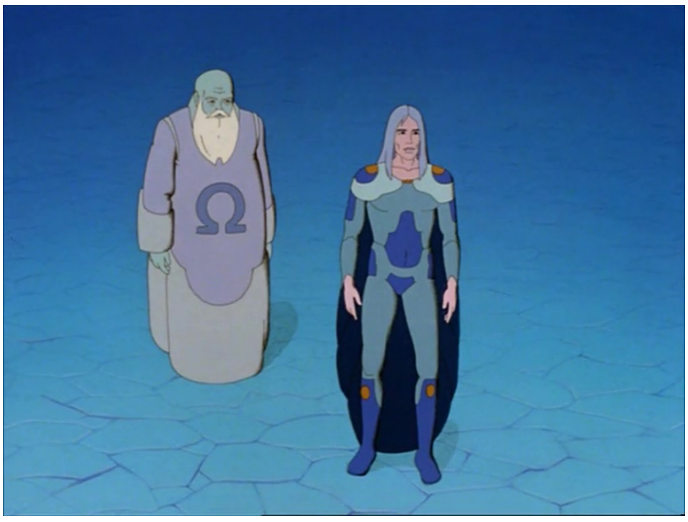


Figure 93 : Sylvin par Caza. Laloux, *Gandahar*, 0:04:25

[36] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 324.
[37] J.-P. Andrevon, *Gandahar*, *op. cit.*, p. 17.

Excepté la musculature, la physionomie du Sylvin d'animation diverge sur plusieurs points : cheveux bleu-gris lisses, uniforme d'apparat ou de mission dans les tons froids, et peau pâle (figure 93). Dans la relance cyclique de « Gandahar », Andrevon approfondit le portrait livresque d'origine par des ajouts d'abord variables qui se stabilisent ensuite autour d'une représentation consensuelle. *Gandahar et l'oiseau-monde* (1997) évoque un homme « [g]rand et mince, athlétique néanmoins sans qu'il y parût, vêtu d'une simple tunique de soie irisée, ses cheveux blond doré chahutés par la brise marine lui battant les épaules[38] ». *Les Portes de Gandahar* (1999) reprend ces traits prototypiques en précisant la couleur de la tenue (« la tenue habituelle des chevaliers servants – l'ample tunique orange et les hauts-de-chausse turquoise enfoncés dans des bottes souples[39] »). Dans les deux derniers romans jeunesse, le cliché, suffisamment établi, fait retour par la négation – et cette *dénégation* gagne des connotations méta-transfictionnelles en ce qu'elle désigne implicitement, par l'insistance sur l'écart, le jeu avec la cohésion sérielle et le plaisir d'une variation par rapport aux attentes que l'auteur a lui-même forgées :

> Sylvin, qui n'avait pas eu le temps de passer l'uniforme orange et rose des servants, était vêtu d'une légère tunique d'amirise vert pâle et chaussé de bottes tout aussi légères, en peau d'armithériopre récoltée après la mue[40].
>
> Le chevalier ne portait pas, comme son frère d'armes Delagardebosc, l'uniforme quelque peu voyant de la chevalerie, mais une simple tunique de lin serrée à la ceinture et des chausses vert menthe, tenue qui accusait sa minceur sans rien laisser ignorer de sa stature athlétique[41].

En plus de cette typification purement littéraire du personnage, qui autorise les mises à distance ludiques, les incipits romanesques exploitent la récurrence de l'estrangement verbal pseudo-scientifique pour construire la nature hybride, comme on l'a vu (« cordule », « pistograine », « humanimal »)[42], et le retour de toponymes dont le film d'animation, à l'inverse, fait un usage plus limité. Ces embrayeurs surinvestissent les options stylistiques du *Gandahar* original pour produire un effet « monde de Gandahar » qui repose autant sur les signifiés que sur les signifiants de l'écriture – et le cycle d'expansions, à partir de 1997, densifie fortement cette esthétique naturaliste des mots-fictions pour nouer la continuité transfictionnelle à travers une *attitude* lexicale systématisée vis-à-vis des novums naturels.

Le début du deuxième chapitre de *L'Exilé de Gandahar* (2006) offre une synthèse de ce tressage des embrayeurs transfictionnels (nous mettons en gras) :

[38] J.-P. Andrevon, *Gandahar et l'oiseau-monde*, *op. cit.*, p. 10.
[39] J.-P. Andrevon, *Les Portes de Gandahar*, *op. cit.*, p. 16.
[40] J.-P. Andrevon, *Les Rebelles de Gandahar*, *op. cit.*, p. 21.
[41] J.-P. Andrevon, *L'Exilé de Gandahar*, *op. cit.*, p. 21-22.
[42] *Supra*, chapitre 6, 1.1. « Du mot-fiction naturaliste au bestiaire animé dans "*Gandahar*" ».

> **L'oiseau-miroir** n'eut pas à voler très longtemps vers le sud-est avant de pouvoir transmettre les images qu'il avait captées. […]
> La nuit était maintenant tout à fait tombée, et **les trois lunes** de la planète, l'une violette, une autre rosée et la troisième adamantine, venaient de former, au-dessus de la bien nommée **chaîne des Trois-Lunes**, une parfaite pyramide de leurs croissants en triangle. Mais la nuit n'était pas un obstacle à la transmission. À vitesse éthérique, et grâce à la science **bio-électrique** (depuis longtemps perdue) qui avait présidé à la conception des messagers aériens, l'enregistrement passa de volatile en volatile. […]
> Ziiiim… Ziiiim… Encore deux relais, et le message toucha **Jasper**, capitale du royaume, qui occupait le centre de l'immense **plaine de la Valderboise**. Et plus précisément le sommet du **pic des Louanges** où s'enracinait **le palais Pointu**, célèbre par **l'énigmatique visage féminin** taillé dans le granit bleu-rose qui le couronnait, et domaine de la reine[43].

Au terme du cycle littéraire dont ce roman est le dernier en date, le passage exploite à pleine puissance des référents cristallisés en signaux transfictionnels évidents, dont la signification familière est décuplée par la mise en réseau, ce qui assure un embrayage de monde très efficace. À mesure qu'ils gagnent, à travers les œuvres, cette saillance mémorielle et cette fonction cohésive, ces novums sériels perdent largement leur puissance étrangéifiante qui en faisait des énigmes productives pour la construction de monde. Leur valeur sérielle réside alors non plus dans leur potentiel de *signification* xéno-encyclopédique, déjà épuisé, mais dans leur pouvoir de *signalisation* transfictionnelle, augmenté à chaque reprise. Si la première apparition de la « cordule annelée[44] » géante oblige le lecteur à postuler un univers où la technique s'exerce sur le vivant, la récurrence du novum écrase progressivement sa capacité à *faire énigme*, et donc à *faire science-fiction*, au profit d'une capacité accrue à *faire monde* par le retour d'un repère science-fictionnel maîtrisé. Ainsi se sédimentent les ressources d'une écriture familiarisante de l'effet-monde par rapport à laquelle d'autres novums, inédits, peuvent être introduits. L'apparition du « mainastrate[45] », au début de *Gandahar et l'oiseau-monde*, propose une réinvention cohérente de l'« oiseau-miroir » popularisé par Laloux, dans une version parlante et bavarde, et exploite la sérialisation des animaux volants modifiés, ressort xéno-encyclopédique structurel de l'effet-monde andrevonien. Les stratifications transmédiatiques et transfictionnelles successives qui étendent un univers imaginaire produisent nécessairement des stratifications xéno-encyclopédiques qui font évoluer les relations des objets science-fictionnels entre eux et leur rôle pour l'invention de monde globale. En témoigne l'usage que *Cap sur Gandahar* fait de ces novums embrayeurs de la cohésion transfictionnelle.

[43] J.-P. Andrevon, *L'Exilé de Gandahar*, *op. cit.*, p. 17-18.
[44] J.-P. Andrevon, *Gandahar*, *op. cit.*, p. 31.
[45] J.-P. Andrevon, *Gandahar et l'oiseau-monde*, *op. cit.*, p. 11.

1.3.2. Préquelle et (en)jeux transfictionnels

Par contraste avec l'embrayage transfictionnel *initial*, dans les romans *sequels*, ce sont des embrayages *finaux* ou *retardés* que programme *Cap sur Gandahar*. La formule de la préquelle modifie largement l'usage narratif des signifiants sériels. Affiché d'emblée par l'objet-livre (avec le sous-titre *La jeunesse de Sylvin Lanvère*), l'horizon transfictionnel crée une attente vis-à-vis d'un récit qui ne tisse que par l'aval sa continuité avec d'autres récits et qui, souvent, frustre d'abord le lecteur des moyens nécessaires pour identifier les chevilles de cette greffe narrative. Cette tension résulte de la contradiction motrice relevée par Saint-Gelais : la préquelle doit produire une trame narrative originale et intéressante alors même que son aboutissement est déjà connu et sans mettre à mal la cohérence de l'intrigue originelle[46]. Dans *Cap sur Gandahar*, c'est la rencontre finale du héros Algar avec une inconnue aux « cheveux d'un incroyable blanc argent[47] », coiffés comme deux ailes battantes sur ses tempes, qui engage ce raccord narratif transfictionnel. La discussion avec celle qu'il ne sait pas encore être Ambisextra et l'ellipse de la nuit d'amour sont suivies de l'arrivée d'Algar à Jasper, de sa formation au Collège de Chevalerie et de la cérémonie de consécration par la reine, dont il découvre alors l'identité. Or, après d'innombrables péripéties dans des lieux, avec des protagonistes, des objets et des animaux qui ne répètent aucun des grands novums de *Gandahar* (1969) ni de *Gandahar et l'oiseau-monde* (1997), cette rencontre déclenche l'apparition profuse et proliférante du réseau de signifiants sériels précédemment évoqué, finement intégré à la progression narrative par la formule du récit d'apprentissage, en focalisation interne sur le personnage d'Algar. Le portrait d'Ambisextra fait mention des « trois lunes levantes[48] » qui l'éclairent ; le récit de voyage est ensuite scandé par la traversée de la plaine de la Valderboise, de Jasper, l'ascension du Pic des Louanges, l'arrivée au Palais Pointu et la description du visage (étrangement familier) en forme duquel il est construit. Suivent la rencontre avec le conseiller Blanminor, l'invention du prototype du pistograine, la réception par le chevalier consacré de « son uniforme officiel, tunique rose, haut-de chausses orange, cape flottante ornée du blason de Gandahar[49] » et l'abandon du nom d'Algar, pour celui de *Sylvin* que lui donne la reine. Notre énumération dispose ici sous forme de liste ce que le livre déploie, par un net

[46] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 78-80.
[47] J.-P. Andrevon, *Cap sur Gandahar*, p. 205. Pour la suite : p. 205-2017.
[48] *Ibid.*, p. 205.
[49] *Ibid.*, p. 216-217.

basculement transfictionnel, sous forme de récit étiologique des aventures de Sylvin Lanvère – comme le confirme le titre du « Livre 9 » : « Qui servira d'épilogue provisoire, puisque cette fin est aussi un commencement[50] ».

Le brio narratif de cet embrayage final au monde « Gandahar », particulièrement jouissif pour le lecteur qui en est déjà un amateur, articule en réalité deux types d'attente transfictionnelle : narrative et xéno-encyclopédique. S'ensuit un effet de suspense spécifique. Saint-Gelais suggère la « résilience de l'effet de suspense » chez les lecteurs d'une préquelle qui connaissent par avance l'issue du récit qu'ils vont lire[51]. Néanmoins, ce n'est pas cette tension narrative-là qui opère dans *Cap sur Gandahar*, puisque la transformation finale d'Algar en Sylvin n'est ni le dénouement ni l'enjeu des aventures précédentes, mais en constitue plutôt un prolongement conclusif. En revanche, le roman mobilise une tension narrative proprement *transfictionnelle*, c'est-à-dire une attente relative à la cohésion transfictionnelle elle-même, laquelle devient un enjeu de la lecture. On adapte ici l'idée de « suspense transfictionnel » dont Saint-Gelais parle à propos des versions contrefictionnelles :

> J'appelle « suspense transfictionnel », donc, […] un récit où c'est la relation transfictionnelle elle-même […] qui devien[t] matière à suspense, pour peu que le lecteur […] en vienne à se demander si c'est *la même histoire* qu'on est en train de lui raconter, ou bien quelque autre qui finira par en différer de façon plus ou moins importante[52].

Dans la préquelle, le lecteur guette les signes qui vont expliciter comment l'extension s'articule aux récits prolongés : à quel moment, de quelle manière, et avec quelles conséquences pour l'expansion de monde l'histoire d'Algar et celle de Syvlin vont-elle se rejoindre ? Cette attente transfictionnelle *narrative* est un plaisir important de la lecture des préquelles. Or, elle suppose, pour fonctionner, un relâchement partiel de l'attente transfictionnelle *xéno-encyclopédique*, grâce à un minutieux dosage d'indices qui canalise les hypothèses du lecteur sur le monde, tout en les maintenant dans une frustration euphorique. L'incipit de *Cap sur Gandahar* le réalise subtilement : la première phrase présente Algar à travers des traits récurrents du portrait de Sylvin (« Algar était un jeune homme svelte et blond, à la longue tignasse emmêlée par les vents incessants, au corps plutôt sale mais au visage ouvert et agréable ») tandis que les prénoms de ses trois tantes (« lesquelles se nommaient Nasmira, Andimira et Altarandhrata ») reprennent le nom des

[50] *Ibid.*, p. 211.
[51] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 84, note 1.
[52] *Ibid.*, p. 182-183.

trois lunes de Tridan[53]. La description des plateaux du Wrath où habite cette étrange famille amène un déploiement abondant de toponymes, qui constitue un moment d'exposition topographique didactique caractéristique du style d'Andrevon et très similaire à celui qui ouvre le premier *Gandahar*. Nous y indiquons en gras les embrayeurs transfictionnels construits par les volumes d'avant 1999 :

> […] leur fuite ayant pris fin, les tantes avaient planté leurs pénates au centre le plus inhospitalier des hauts plateaux du Wrath, lieu battu par des vents contraires et pris dans un filet à larges mailles entre **la chaîne des Trois-Lunes** au nord, les marais putrides d'Alquasakker à l'ouest, l'impénétrable forêt de **Gondawana** au sud, les Marches Tatanarives enfin qui, vers l'est étaient le seul goulet d'accès à la mer lointaine. Le Wrath faisait partie de la procipauté du Valdenrath, qui occupait une très vaste persqu'île attachée à la face orientale de l'immense autant qu'unique continent émergé de **la planète Tridan**. Cette presqu'île avait la forme d'une main robuste, aux doigts tronqués. Dans la jointure de chaque doigt moussait la mer Térébente, sur la frange de laquelle s'épanouissaient des ports mythiques aux noms flamboyants : les Arches de l'Immensité, la Porte des Confins infinis, la Grande Coupe d'Arambroisie, l'Escalier aux mille marches de Crésule[54].

Cet entrelacement de lieux jusque-là inconnus du lecteur transfictionnel produit, par le dépaysement géographique, un fort enrichissement xéno-encyclopédique. S'y glissent surtout trois signifiants sériels, « la chaîne des Trois-Lunes », « la planète Tridan », la « forêt de Gondawana » (qui renvoie au premier *sequel* jeunesse), lesquels confèrent au récit son ancrage nécessaire dans l'univers de « Gandahar » (dont le nom est absent jusqu'à la fin du roman) pour donner au décentrement de la préquelle toute sa valeur d'extension du monde. Pourtant, cet embrayage transfictionnel se fait discret, volontairement camouflé par le réseau lexical profus des toponymes inventés. Ces signaux en filigrane atténuent en partie la tension transfictionnelle xéno-encyclopédique sans rien déflorer de la tension transfictionnelle narrative, l'intensifiant au contraire : pour que le lecteur se prenne au jeu du suspense narratif concernant l'articulation de la préquelle au récit-source, il faut que la *cohésion* transfictionnelle ait été un minimum établie, tout en laissant en suspens un certain nombre de questions productives concernant les modalités de la *cohérence* transfictionnelle. Sur ce dernier point, la mise en œuvre des embrayeurs transfictionnels implique en réalité toute la logique d'expansion bricolée de « *Gandahar* », entre le retour sériel réinitialisant du personnage, qui oriente vers un désir de *récit*, les greffes séquentielles des expansions du monde, et la transfictionnalité visiblement ludique des nouvelles.

[53] J.-P. Andrevon, *Cap sur Gandahar*, *op. cit.*, p. 7.
[54] *Ibid.*, p. 10-11. Nous mettons en gras.

1.4. Retours au – du monde : la résistance de l'histoire et du personnage

L'articulation de la cohérence transfictionnelle, dans les *sequels* du cycle jeunesse, repose principalement sur le retour inaugural de Sylvin Lanvère, qui intègre la reprise des embrayeurs xéno-encyclopédiques à la sérialisation des caractéristiques prototypiques du personnage : traits physiques (jeunesse, visage rieur, musculature fine et robuste) et psychiques (espièglerie, intelligence), statut (servant de la reine), attributs (uniforme, pistograine, cordule), lieux (néo-mer de Transparence, Jasper, le palais Pointu) et liens actanciels (avec Airelle, Ambisextra et Blanminor). Cette codification par le personnage façonne la matrice narrative sérielle à travers laquelle l'effet « monde de Gandahar » est convoqué, prolongé mais surtout *réinitialisé* à chaque début de roman, sur le principe réitératif de la *série*[55]. C'est la scène de la « prise de mission » qui en constitue le cœur actif, reprenant d'ailleurs un scénario architextuel bien connu pour les personnages d'espions. Tandis que cette séquence constitue encore l'incipit du récit dans *Gandahar et l'oiseau-monde* (1997), elle est déplacée dans les romans ultérieurs après un premier chapitre[56] ou un prologue[57] qui mettent en place le ou les élément(s) diégétique(s) perturbateur(s) et rivent la tension narrative à l'élucidation de nouveaux novums – pour les trois *sequels* parus entre 1999 et 2005, respectivement : les mystères des Transformés, la chute d'un corps céleste sur Tridan, la découverte d'une épave de vaisseau spatial immergée. Rendu de plus en plus allusif au fur et à mesure des livres (simplement « Où plusieurs personnages se retrouvent dans la salle des écrans » dans *L'Exilé de Gandahar*[58]), le script ritualisé de l'audience au palais n'introduit Sylvin que dans un second temps et mobilise le réseau des embrayeurs sériels pour réinscrire la perturbation initiale dans une reconnaissance encyclopédique et scénaristique. La sérialisation de ces scansions narratives ordonne des séquences-types et mobilise le « plaisir spécifique de la *redondance* » de la série[59]. Ce schéma d'épisodes attendus intervient aussi en clôture des récits : la disparition de la menace, la résolution des énigmes et la réussite du héros sanctionnent un retour à

[55] Rappelons que Besson a distingué, avec le *cycle* et la *série*, deux modes de constitution des ensembles fictionnels. La série est fondée sur un principe de *réitération* qui implique l'indépendance des œuvres, la discontinuité des intrigues et le retour répétitif des éléments diégétiques dans un monde fictionnel inchangé. Le cycle privilégie le retour évolutif de ces éléments, la continuité (notamment chronologique) des intrigues et des volumes, selon une logique de *totalisation*. A. Besson, *D'Asimov à Tolkien*, *op. cit.*, p. 22-23.
[56] Dans *Les Rebelles de Gandahar* et *L'Exilé de Gandahar*.
[57] Dans *Les Portes de Gandahar*.
[58] J.-P. Andrevon *L'Exilé de Gandahar*, *op. cit.*, p. 17. Par comparaison avec « Où Sylvin Lanvère, chevalier-servant de Gandahar, constate à son tour les ravages de l'épidémie[58] » (*Les Portes de Gandahar*, p. 15) et « Où Sylvin Lanvère se rend à la convocation de la reine[58] » (*Les Rebelles de Gandahar*, p. 21).
[59] A. Besson, *Constellations*, *op. cit.*, p. 57.

l'équilibre avec le double moment du rapport de fin de mission et du retour avec Airelle à la « maison-bulle » domestique[60]. En fin de récit, Andrevon n'introduit jamais de nouveaux ressorts transfictionnels explicites, même si certaines notations diégétisent la formule du « à suivre » feuilletonesque par l'intermédiaire de la psychologie du personnage – ainsi de l'épilogue des *Portes de Gandahar* intitulé « Où Sylvin, incorrigible, rêve déjà à de nouvelles aventures ». Consacrant l'achèvement du récit, l'expression l'engage en même temps dans une reprise sérielle fondée sur son *recommencement* et non sa *continuation*. Les titres des chapitres ont toute leur importance dans ce retour du personnage qui vaut retour du monde et *au* monde. Le devenir-sériel du roman de 1969 fait muter le patron titrologique d'une numérotation continue en « journées » à une syntaxe sérielle typique du récit feuilletonnesque (« Où… »), que la préquelle *Cap sur Gandahar* couple à la surenchère parodique et aux codes picaresques :

> Où l'on voit Algar, au cours de son voyage à travers monts et vaux en direction de la mer, essuyer une tempête dans un abri pour le moins étrange et livrer un duel épuisant avec le champion des redoutables Na-Manthas[61].

La séquentialisation interne des épisodes, traités comme autant de progressions autonomes de l'intrigue, exacerbe la logique de l'action. Elle fonde la relance transfictionnelle sur une promesse de récit toujours renouvelée et confère un rôle central au personnage dans l'effet-monde. L'expansion d'univers en constitue la résultante adventice plutôt que le principe générateur. « *Gandahar* » témoignerait ici, en régime transfictionnel et transmédiatique, d'une dégradation de *l'effet-SF* à proprement parler (novum, distanciation cognitive, abductions complexes et articulées sur le monde) au profit de *l'effet-série* (plaisir de la reprise-variation à partir d'une « encyclopédie narrative et thématique aisément déclinable[62] » et reconnaissable) et de *l'effet-récit du monde* (l'univers stylisé comme machine à produire *des* récits). L'expansion de monde ne dégage pas de spécificités science-fictionnelles des procédés transfictionnels mais elle montre comment la transfictionnalité de certains univers de science-fiction français a pu se situer davantage du côté des « fictions *à histoire* » que des « fictions *à mondes* », pour reprendre Macé[63].

---

[60] Les deux séquences sont présentes dans *Gandahar et l'oiseau-monde* (p. 178-181 puis p. 183-185) et dans *Les Rebelles de Gandahar* seule la seconde est réalisée (p. 202-201). Seul le rapport de fin de mission à la reine est présent dans l'épilogue des *Portes de Gandahar* (p. 123-125), puisque l'action du roman réunit Airelle et Sylvin et n'implique pas de séparation nécessitant des retrouvailles. *L'Exilé de Gandahar*, pour sa part, se clôt sur l'explicitation d'un paradoxe temporel qui annule en quelque sorte l'intégralité de l'histoire vécue par Sylvin, tout en maintenant l'excipit stéréotypé des retrouvailles avec Airelle (p. 195-196).

[61] J.-P. Andrevon, *Cap sur Gandahar*, *op. cit.*, titre du livre 3, p. 27.

[62] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 408.

[63] Marielle Macé, « Le "Total fabuleux" : les mondes possibles au profit du lecteur », *in* Françoise Lavocat (dir.), *La Théorie littéraire des mondes possibles*, CNRS Éditions, 2010, p. 205-222, p. 207-208.

Par là, « *Gandahar* » manifesterait une résistance culturelle au changement de paradigme identifié par Besson dans la « nouvelle prééminence des "mondes" sur le récit » : « une hiérarchie s'instaure, telle que les histoires racontées servent à produire autant d'images du monde, tandis que les personnages ont pour rôle de transporter leur monde avec eux[64]. » Dans « *Gandahar* », la pérennité sérielle du personnage Sylvin Lanvère ne s'explique pas par cette manière de valoir pour l'univers, et la sérialisation des récits ne vise pas la déclinaison des « images du monde ». C'est plutôt parce que le personnage fait levier pour la multiplication *des* histoires qu'un effet de monde hétérogène et disparate est créé. Cette logique distinguerait « *Gandahar* » par rapport à la dominante transfictionnelle que Besson repère pour les genres de l'imaginaire, dans ce contexte de montée en puissance culturelle des mondes : « *fantasy* et science-fiction, les genres les plus explicitement cosmogoniques, auront évidemment tendance à minimiser le rôle du héros récurrent ou à le noyer dans le groupe » et à adopter une logique cyclique[65].

« *Gandahar* » n'est pas étranger à cette continuité transfictionnelle du « cycle » (les discours le désignent comme tel dès 1997[66]), mais il la module par la séquentialité sérielle, par le retour ritualisé du personnage et par l'effet de clôture narrative. Andrevon se livre au jeu de la « série ouverte » qui, comme Besson l'écrit, est une « série qui joue à faire croire qu'elle est un cycle, tout en préservant en fait son principe de discontinuité[67]. » Les récits du cycle jeunesse produisent ainsi des extensions successives, en bourgeons, de la xéno-encyclopédie. En témoigne la manière dont chaque nouveau roman relance l'enquête sur le monde à partir d'un novum *présent* dans le récit précédent, mais non *préparé* pour cette reprise transfictionnelle. Il l'organise alors en nouvelle énigme narrativement et xéno-encyclopédiquement productive, avant d'en résorber en son terme la force science-fictionnelle. Par exemple, *Gandahar* noue sa construction d'univers, avec l'énigme du Métamorphe, autour de la question de la manipulation génétique du vivant, héritée des technologies des anciens colons terrestres. *Gandahar et l'oiseau-monde*, en 1997, reprend cette question des origines terrestres de Gandahar avec le danger que constitue la puissance nucléaire enfouie dans l'épave de l'arche stellaire originelle. La même démonstration peut être menée pour tous les romans du cycle jeunesse. Dans cet étoffement séquentiel, improvisé et bricolé, l'écriture de la cohérence cyclique est largement déléguée à l'appareil

[64] A. Besson, *Constellations*, *op. cit.*, p. 52-53.
[65] *Ibid.*, p. 53.
[66] O. Girard, « Entretien avec un brouillon cyclothymique », art. cité, p. 101 ; R. Comballot, « Jean-Pierre Andrevon : repères dans l'infini », art. cité, p. 145.
[67] A. Besson, *D'Asimov à Tolkien*, *op. cit.*, p. 26.

péritextuel des notes de bas de page, qui raccorde systématiquement chaque nouveau roman au précédent[68] : l'unité transfictionnelle du monde est ainsi organisée par l'en-dehors de son balisage intertextuel. De plus, l'effet-cycle engage chez Andrevon une ironie énonciative récurrente, soit assumée par l'auteur au niveau du péritexte en question (« Encore une fois – mais ce sera la dernière ! – nos lecteurs sont priés de se reporter à *Gandahar et l'oiseau-monde* » lit-on dans *Les Portes de Gandahar*), soit prise en charge par les discours des personnages qui font office de résumés ludiques des épisodes précédents. *L'Exilé de Gandahar* offre un exemple de cette sérialisation thématisée à potentiel méta-sériel, lorsque Blanminor s'exclame, au début du roman :

> — Majesté ! coupa Blanminor. Vous savez bien que le servant le plus apte à cette mission, parce qu'il s'est déjà frotté aux arches [stellaires], ne peut être que…
> — Lui ? Encore lui ! Tu sais bien, Blanminor, qu'il n'est jamais là quand on a besoin de ses services. Toujours à courir par monts et par vaux. Qui sait où il peut être à l'heure qu'il est ? Dans la dense forêt du Gondawana, à la recherche d'un peuple perdu ? Dans le Kraak des Transformés, en train de philosopher sur le sens de la vie avec une tortule sept fois centenaire ? Et pourquoi pas aux antipodes, pour vérifier si le continent englouti de Panglèv est légende ou réalité[69] ?

L'effacement du nom du personnage (« lui ») dramatise l'évidence transfictionnelle de son retour, à travers une énumération de questions rhétoriques qui mêle le résumé des épisodes précédents (« La Ville qui n'existait pas » et *Gandahar et l'oiseau-monde* pour « la dense forêt du Gondawana » et « le Kraak des Transformés ») à celui d'une aventure fictive qu'aucun récit n'a raconté (« le continent englouti de Panglèv »). L'économie syntaxique de la liste permet d'insérer dans le tissu sériel actuel un prolongement transfictionnel *potentiel* qui étend l'effet-monde par le fantasme d'une relance narrative indéfinie. Les personnages (et à d'autres endroits, Sylvin lui-même) se voient ainsi dotés d'une certaine conscience de leur condition de personnages sériels[70], pour le plaisir du lecteur, lui aussi, sériel.

Par rapport à cette articulation séquentielle des ajouts transfictionnels construits par les romans, les transformations imprimées au novum des Transformés rendent compte de la manière dont la transfictionnalité dans « *Gandahar* » ménage ses propres relances narratives tout en conduisant parfois à une démultiplication (et une incompatibilité) des versions fictionnelles. La discontinuité médiatique y joue un rôle important : le film de Laloux est décisif dans le passage des Transformés du statut de bizarrerie marginale du

[68] *Les Portes de Gandahar*, *op. cit.*, p. 11, renvoie à *Gandahar et l'oiseau-monde* ; *Les Rebelles de Gandahar*, *op. cit.*, p. 20, renvoie aux *Portes de Gandahar* ; *L'Exilé de Gandahar*, *op. cit.*, p. 14, renvoie aux *Rebelles de Gandahar*.
[69] J.-P. Andrevon, *L'Exilé de Gandahar*, *op. cit.*, p. 21.
[70] Voir aussi J.-P. Andrevon, *Les Portes de Gandahar*, *op. cit.*, p. 61 ; *Les Rebelles de Gandahar*, *op. cit.*, p. 20

monde (en 1969) au rang d'étrangeté majeure (en 1997). Dans le roman *Gandahar* original, les « hommes-tortues » rencontrés par Sylvin sont présentés comme des cobayes humains ramenés à l'état de bêtes par les mutations contrôlées[71]. Dans le film d'animation, en 1988, la représentation des corps monstrueux et l'estrangement du passé-futur construisent des êtres aux physionomies et au langage humain, tous deux dégradés, mais sans croisement avec un matériau génétique animal[72]. Si Andrevon s'inspire de Laloux en faisant des Transformés une pièce majeure de son puzzle de monde, le canon transfictionnel remanié par les *sequels* propose une troisième version du novum, qui n'aligne pas les mutations diégétiques sur les apports transmédiatiques. Dans les romans récents, les Transformés ont en effet une nature physique de plus en plus animale. Dans *Gandahar et l'oiseau-monde*, ce sont des descendants modifiés des animaux embarqués sur les arches stellaires, dotés d'une morphologie nettement moins hybride, mais étrangéifiés par la parole et par des capacités intellectuelles hors normes : « […] à la suite de manipulations mystérieuses, ces créatures terriennes appelées autrefois "bêtes" étaient devenues intelligentes, douées de la parole humaine. Pour cela, on leur avait donné le nom d'*humanimaux*[73] ». La réorientation du novum se démarque à la fois du roman de 1969 et du film de 1988 mais conserve certaines traces des deux : les marqueurs physiques de l'étrangeté (corps mutés, hybrides, difformes) sont abandonnés au profit d'une généralisation de la nature animale (formulée partiellement par les « hommes-tortues » de 1969) ; la réalisation de l'étrangeté devient purement psychique et verbale (ce que Laloux introduit le premier, en dotant ses Transformés de capacités de prescience). Se dessinent alors *des* séries xéno-encyclopédiques hétérogènes du novum (Transformé humain/animal, Transformé physiquement/psychiquement muté, Transformé intelligent/abêti) qui impliquent une transfictionnalité discordante, à degrés variables, dont témoignent plus clairement encore les nouvelles d'Andrevon.

1.5. Transfictionnalités ludiques

Comme on l'a annoncé, l'esthétique andrevonienne de la nouvelle dans « *Gandahar* » manifeste un « goût pour la dispersion[74] » narrative, thématique, énonciative et stylistique, qui distend la vraisemblance de l'horizon transfictionnel, pour des manipulations plus

[71] *Supra*, chapitre 4, 2.1. « L'alien familiarisé », texte 1.
[72] *Supra*, chapitre 4, 2.2. « Xénolangue et xénopsie : la défamiliarisation science-fictionnelle ».
[73] J.-P. Andrevon, *Les Portes de Gandahar*, *op. cit.*, p. 10-11.
[74] O. Girard, « Entretien avec un brouillon cyclothymique », art. cité, p. 101.

ludiques que sérieuses de l'effet-monde. Dépourvues de la visibilité du format roman et privées des effets de cohésion produits par la signature de Caza[75], les quatre nouvelles situées dans l'univers de « Gandahar » organisent une sous-série transfictionnelle hétérogène, en décalage par rapport au cycle romanesque qui capte à l'inverse toute la « force instituante[76] » pour l'imaginaire de monde. Ces courts récits ne figurent pas dans les renvois péritextuels des notes de bas de page qui cartographient le réseau des romans. L'insertion des deux nouvelles « Le château du dragon » et « Un quartier de verdure » dans la réédition de 1997 relève plus d'une juxtaposition éditoriale que d'une articulation transfictionnelle au roman-source. L'horizon d'attente du monde partagé n'est activé que par l'adjonction du sous-titre (« deux aventures de Sylvin Lanvère ») qui se passe de la labellisation titrologique par le toponyme (« Gandahar »). La caractérisation sérielle (« deux aventures ») conforte le rôle de pivot de monde joué par le personnage tout en marquant l'autonomie des intrigues, closes sur elles-mêmes, et disjointes de la chronologie diégétique cyclique dont *Gandahar et l'oiseau-monde*, au même moment, pose le premier jalon – puisqu'il s'agit de rééditions de nouvelles parues dans les années 1970. « La ville qui n'existait pas », en 1999, reprend certes le schéma narratif type des *sequels* mais sans réaliser le repérage dans la chronologie intradiégétique auquel procèdent tous les incipits des *sequels*. Ces nouvelles n'organisent pas non plus de série transfictionnelle cohérente alternative à celle des romans, puisqu'elles s'ignorent les unes les autres.

Dès lors, l'étoffement du monde y implique une manipulation beaucoup plus ludique des raccords transfictionnels, souvent improbables voire acrobatiques, qui mobilisent jusqu'à l'invraisemblance la dissémination extensive de l'univers de fiction, plutôt que sa convergence expansive au profit d'une xéno-encyclopédique surplombante et cohérente. Ainsi, les incipits de « Un quartier de verdure », « Le château du dragon » et « La princesse myope du building pourpre » ne manipulent aucun des signifiants thématiques et narratifs identificatoires de l'univers, au point que l'horizon d'attente imposé par le sous-titre engage encore plus fortement le suspense transfictionnel évoqué pour la préquelle *Cap sur Gandahar*. « Un quartier de verdure » est la nouvelle qui suggère le plus clairement l'ancrage transfictionnel, même si très allusivement, dans les séquences d'ouverture et de clôture : l'incipit met en scène un « jeune homme » au « regard limpide et bleu », à l'« épaisse chevelure blond-doré », aux « mèches impertinentes », sommé par une « grande Voix de nulle part » de s'emparer des outils nécessaires à la réalisation d'un plan qu'il doit

[75] Seules les deux nouvelles parues dans la réédition de 1997 sont, logiquement, publiées sous une couverture de Caza.
[76] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 414.

mener à bien[77]. L'effacement de la dénomination n'engage aucun véritable mystère : le lecteur reconnaît la description stéréotypée du héros sériel. La description du décor suggère l'intérieur du Métamorphe, par une description en focalisation interne sur Sylvin qui est très proche de celle du roman de 1969. L'hypothèse xéno-encyclopédique est confirmée au terme du prologue par l'apparition du mot-fiction lui-même (« Métamorphe »), au moment où Sylvin Lanvère se retrouve projeté par le cerveau géant « ailleurs dans l'espace et dans le temps[78] ». À cette séquence initiale répond une séquence finale en miroir, qui correspond au retour du héros sur Gandahar et au rapport de mission fait au Métamorphe. Or, en-dehors de cette structure encadrante, le personnage sériel est absent du récit principal, fortement parodique, qui raconte comment la colonisation végétale de « la Ville », un environnement industriel et bétonné habité par une humanité bouffonne et oisive, suscite le branle-bas de combat face à ce qui est perçu comme une véritable attaque, avant d'être accepté comme un renouveau bénéfique. Le « mince jeune homme blond vêtu du maillot rose au curieux emblème et de hauts-de chasses orange[79] » reparaît à la fin du récit encadré pour livrer une morale écologique, avant que l'épilogue ne dévoile son véritable rôle narratif – puisque c'est bien Sylvin, en semant « les graines poly-espèces à croissance ultra-rapide au-dessus des différents quartiers de Vulcain[80] », qui a provoqué sur ordre du Métamorphe cette révolution écologique afin de sauver la Terre de la destruction et de garantir la colonisation spatiale, donc l'existence de Tridan. Cette nouvelle exploite la formule du voyage temporel paradoxal introduite dès 1969 et prolonge l'univers en inventant une sorte de Sylvin Lanvère « agent spatio-temporel », missionné par le Métamorphe, envoyé en d'autres lieux et d'autres temps pour sauver les ancêtres humains de leurs pulsions autodestructrices. Le motif est aussi présent dans « La princesse myope du building pourpre », tout aussi parodique, qui met en scène une Terre dévastée et empoisonnée, attaquée par des Dragons et des Monstres polluants, et où Sylvin apparaît comme auxiliaire *deus ex machina*. Dans ces deux nouvelles, les raccords transfictionnels sont largement décorrélés de l'intrigue. Le personnage joue un rôle mineur d'embrayeur transfictionnel et reste annexe sur le plan narratif. Les développements fictionnels sont d'autant plus autonomes qu'ils se déroulent, pour deux d'entre eux, sur une autre planète que Tridan, et se trouvent rattachés *in extremis* à l'univers de fiction préexistant, non sans de fortes ruptures de registre et de style, liées à

[77] J.-P. Andrevon, « Un château de verdure », art. cité, p. 232-233.
[78] *Ibid.*, p. 234.
[79] *Ibid.*, p. 269.
[80] *Ibid.*, p. 270.

l'accentuation parodique qu'Andrevon revendique[81]. La dominante du récit sur le monde s'affirme encore davantage, en continuité avec le *topos* sériel du héros « en mission », commun aux nouvelles et aux romans, mais pour une tout autre signification fictionnelle puisqu'ici le chevalier-servant est un agent *incognito* des événements contés. Les coutures transfictionnelles conservent des effets d'hétérogénéité diégétique massifs, voire produisent des incohérences flagrantes. Le statut d'envoyé du Métamorphe, dont Sylvin se voit doté dans les nouvelles, n'est justifié par aucune donnée transfictionnelle et s'avère même incompatible avec les événements racontés dans *Gandahar* : puisque Sylvin a tué, dans le futur, le Métamorphe vieillissant et meurtrier, seul avatar temporel du cerveau géant capable d'« agir sur la conductibilité temporelle[82] », il ne saurait, de retour dans son temps, jouer pour lui le rôle d'agent temporel. En 1997, la réédition des deux nouvelles accroît la discordance avec le premier roman *sequel*, *Gandahar et l'oiseau-monde*, paru simultanément, et qui prolonge la biographie du personnage comme un envoyé *de la reine* (et non du Métamorphe).

En réalité, cette disjonction des trames narratives et des novums associés (Métamorphe détruit/vivant) s'émancipe chez Andrevon de toute justification par et pour le monde. Le lecteur perçoit le caractère joué et arbitraire des accroches transfictionnelles que les nouvelles ne cherchent pas à gommer. Elles fondent au contraire leur saveur particulière sur ce « pacte de lecture transfictionnel[83] » instable, plus ou moins ludique, plus ou moins motivé, qui fait servir un univers familier à la variation des imaginaires, des registres et des styles en fonction des appétences littéraires de l'auteur. Proche de *Cap sur Gandahar*, « Un quartier de verdure » adopte ainsi un ton ouvertement ironique et burlesque, en narration extradiégétique, et fonde l'extrapolation science-fictionnelle sur la thématique écologique. « Le château du dragon », pour sa part, construit un imaginaire médiévalisant (siège de château fort, combats d'archers et de catapultes, pèlerins et troubadours), une intrigue politique (entre République usurpatrice et démocratie royale), et une écriture aux accents épiques et archaïques. L'étonnement énonciatif réside, par ailleurs, dans le récit à la première personne (le seul dans « *Gandahar* »), ce qui complique le décodage transfictionnel en inscrivant en creux (à reconstruire) la présence du personnage sériel dans le « je » du narrateur. Par le prisme de la farce bouffonne et des querelles conjugales, « La Ville qui n'existait pas », enfin, reconduit l'enquête xéno-encyclopédique sur les

[81] O. Girard, « Entretien avec un brouillon cyclothymique », art. cité, p. 101.
[82] J.-P. Andrevon, *Gandahar*, *op. cit.*, p. 180.
[83] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 325.

conséquences des expériences génétiques menées par les Gandahariens, en imaginant une ville vivante, formée par mutations et hybridations. En faisant varier le registre du texte, l'écriture andrevonienne fait surtout varier le *registre du monde*. Elle organise une transfictionnalité à géométrie variable qui propose au lecteur de s'engager dans l'univers de fiction en goûtant au plaisir de la diversification, de la délinéarisation et de la fragmentation des expériences fictionnelles – en appréciant l'effet « monde de Gandahar » pour ses incohérences et ses négligences mêmes, pour sa *nonchalance* transfictionnelle. Mais il s'agit bien là d'*un* effet de monde possible, parmi d'autres. Les discordances diégétiques y dessinent en même temps un fantasme de dilatation de l'univers, capable de supporter toute fantaisie narrative, très différent de la manière dont les xéno-encyclopédies totalisantes des « œuvres-mondes » visent à égaler la complétude et la cohérence du réel en simulant des univers alternatifs complets. Dans « *Gandahar* », les savoirs fictionnels construits par les nouvelles ne peuvent que difficilement et *sans certitude* être intégrés à la xéno-encyclopédie globale. C'est là l'intérêt de la formule narrative du voyage spatio-temporel dans les nouvelles qui l'utilisent : proposer une motivation science-fictionnelle qui justifie (comme par prétexte) des liens transfictionnels en pointillés entre des récits aux diégèses contrastées. La logique xéno-encyclopédique est alors mobilisée *a minima*, non pour son approfondissement mais pour l'opportunité qu'elle offre à l'invention libre et déliée de nouvelles histoires – ce qui contraste du tout au tout avec le projet de complétion diégétique que Bordage met au cœur de sa novellisation préquelle *Atlantis*.

2. L'expansion transmédia orchestrée dans « Atlantis »

Par rapport à la transfictionnalité extensive, bricolée et hétérogène de « *Gandahar* », l'ensemble constitué par le jeu vidéo *Atlantis* et la novellisation de Bordage affiche une transfictionnalité intensive, programmée et homogène. La synchronicité et la coordination des parutions, la convergence des péritextes, la collaboration entre les éditeurs et les auteurs (J'ai Lu et Cryo, Bordage et Robson) visent dès le départ une déclinaison synergique sous les auspices d'un multimédia « multiloisirs » alors en vogue (chapitre 3). Dans ce transmédia restreint par le nombre d'œuvres, mais étroitement orchestré, le jeu vidéo ne constitue pas une proposition fictionnelle et visuelle parmi un feuilletage de versions plus ou moins compatibles (comme le *Gandahar* de Laloux pour les romans d'Andrevon) : il

est l'œuvre-source d'un développement transfictionnel ponctuel, réalisé par la novellisation, qui s'arrime au détail de la diégèse et du parcours vidéoludique pour maximiser la complétion cohérente de l'effet-monde. On a dit en effet que Bordage présentait son roman comme une véritable création procédant non à des ajouts mais à des *comblements* de la construction de monde. À l'inverse de la continuité autographe et monomédiatique de long terme qui prévaut dans « *Gandahar* », la discontinuité allographe, dans « *Atlantis* », va de pair avec un transmédia orienté clairement vers la densification xéno-encyclopédique du monde, plutôt que vers l'accumulation des récits du monde. D'ailleurs, la préquelle de Bordage ne reprend aucun personnage du jeu vidéo – ou presque. L'écriture de la novellisation s'inscrit ici dans les « formes non actancielles de la transfictionnalité[84] » : elle fait primer, dans son écriture, la reprise de données diégétiques et la référence à l'architexte de monde qui les organise, plutôt que le retour sériel du héros comme chez Andrevon. La conversion intersémiotique joue alors un rôle nettement plus central dans l'expansion xéno-encyclopédique : elle confère au roman le soin d'adapter et de construire à partir du jeu vidéo les embrayeurs transfictionnels pertinents, susceptibles d'unifier les expériences du monde entre les deux médias – puisque Bordage ne prolonge pas une œuvre elle-même sérielle et déjà dotée de traits prototypiques. Alors que la construction en patchwork de « *Gandahar* » mobilisait le pouvoir de signalisation et de stabilisation transfictionnelles des signifiants sériels, la novellisation *Atlantis* invite à étudier comment le récit littéraire investit la « zone indéterminée de la fiction[85] » vidéoludique en exploitant le potentiel de novums qu'elle sérialise pour les renouveler comme objet de conjecture cognitive, et en faire ainsi des ressorts science-fictionnels énigmatiques, donc productifs, de l'expansion d'univers.

2.1. Étendre, étoffer, compléter : ce que la novellisation fait au monde vidéoludique

On l'a vu : dans *Cap sur Gandahar*, Andrevon engage la formule expansive de la préquelle dans un jeu de diversification narrative et stylistique qui implique, en début

[84] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 22.
[85] Étudiant les rapports entre quantité textuelle et ampleur des univers induits, donc entre ce que Pavel appelle *dimension du texte* et *dimension du monde*, Macé rappelle la manière dont Doležel distingue plusieurs modes de « saturation » selon que les textes posent explicitement, implicitement, ou n'évoquent pas certains états de choses fictifs. M. Macé, « "Le Total fabuleux" : les mondes possibles au profit du lecteur », art. cité, p. 216 *sqq.* Selon Dolezel, les faits fictionnels indéterminés sont construits par la texture implicite et réétablis par les inférences relatives du lecteur. Voir Doležel, *Heterocosmica*, *op. cit.*, p. 183.

d'œuvre, un embrayage allusif et suspensif aux novums prototypiques du monde et, dans l'épilogue, une récupération transfictionnelle de grande ampleur, mais annexe et autonome par rapport au reste du récit. Dans ce cas, la préquelle ne fait pas de l'enquête transfictionnelle l'horizon d'attente principal de la lecture. Or c'est l'option inverse que choisit Bordage. La novellisation *Atlantis* sérialise les objets du monde vidéoludique afin d'exacerber l'enjeu transfictionnel, tout en retardant et en déviant les indices de son élucidation. S'il exhibe dès ses premières lignes le novum-signature de l'univers vidéoludique – le bateau volant –, le préambule romanesque fait aussitôt peser, sur la crédibilité diégétique de cette étrangeté, une méfiance encyclopédique formulée dans la fiction elle-même par un personnage d'enfant :

> Grand-père, je n'épouserai jamais Imök…
> — Et pourquoi donc ?
> — C'est une menteuse ! Elle m'a juré hier soir qu'elle avait vu un bateau volant…
> La coïncidence étonna le vieil homme[86].

Cette désignation linguistique (« bateau volant »), dès l'incipit, aurait pu conforter le novum visuel péritextuel (sur l'illustration de couverture) et exploiter l'imaginaire familier du jeu vidéo pour stabiliser *a priori* ce premier indice xéno-encyclopédique. Mais l'évidence transfictionnelle n'est convoquée que pour être mieux déjouée par la manière dont le récit modifie le mode de donation du novum en le verbalisant[87]. Dans la cinématique d'ouverture du jeu, comme on l'a vu (*supra*, chapitre 6, extrait 19), le bateau volant est montré et d'emblée *posé* comme merveille du monde atlante que le joueur peut intégrer en confiance à sa construction de la xéno-encyclopédie. À l'inverse, Bordage construit le bateau volant littéraire sous le signe de l'incrédulité et de la dénégation, en le médiatisant par le dédoublement du cadre énonciatif. Le roman s'ouvre sur un dialogue entre deux personnages, Jahik et son grand père, tous deux « Tunguz » du « clan de la Laie »[88]. Les aventures de Tcholko, l'« homme qui a voyagé à bord des bateaux volants[89] », constituent le récit principal, encadré, que le grand-père fait à son petit-fils. La présence explicite d'une voix narrative diégétisée est renforcée par le retour fréquent des intermèdes dialogués entre le narrateur et son narrataire, souvent en début ou en fin de chapitre. C'est cette mise en scène de la narration encadrante qui produit des écarts étrangéifiants par rapport au patrimoine hérité du jeu, tout en faisant goûter au plaisir de la reconnaissance et de la

[86] P. Bordage, *Atlantis*, *op. cit.*, p. 5.
[87] Je remercie Cédric Chauvin pour m'avoir suggéré cette piste.
[88] *Ibid.*, p. 7.
[89] *Ibid.*, p. 6.

variation du monde au sein même d'une cohésion transfictionnelle savamment construite. Double réticent du lecteur dans la fiction, le petit Jahik invite celui-ci à adopter une attention soupçonneuse et ludique vis-à-vis du novum. Les mots du grand-père atténuent certes cette mise en doute (« L'odügan affirme pourtant que le monde est empli de merveilles[90] »), laissant attendre l'acceptation de l'étrangeté – mais cette attente est longtemps entretenue puisque la description des « fameux engins volants[91] » n'intervient que bien plus tard dans le récit. La reprise du mot « merveilles », par écho à la cinématique du jeu (« la civilisation des Atlantes est déjà riche en merveilles et en sophistication », *supra*, chapitre 6, extrait 19), accentue d'ailleurs le renversement énonciatif de la modalisation du novum. Ce jeu méta-transfictionnel vise le dépaysement par rapport au passé transmédiatique de la fiction. Il fait prévaloir une inscription oblique, mi-résistante, mi-encline, dans le monde étendu – ce que Bordage manipule en faveur du plaisir transfictionnel et de l'autonomie littéraire de sa novellisation.

Tout l'incipit d'*Atlantis* imprime en effet à l'univers vidéoludique un décentrement xéno-encyclopédique massif, qui retarde l'inscription en récit des autres objets emblématiques du jeu vidéo. La citation (problématique) du bateau volant en constitue en fait le seul repère familier au début du roman. Le préambule, sinon, met en scène un décor surprenant pour le lecteur qui a joué à *Atlantis* : celui des « monts du Bahikal[92] », dont le toponyme reprend phonétiquement le lac Baïkal de l'encyclopédie réelle. Le texte oriente vers les connotations sibériennes (environnement hyperboréen, rude et sauvage) avec les descriptions du paysage glacé, de la végétation (mélèzes, sapins), de la faune (cheveux, rennes, sangliers, loups), des vêtements (peaux de loup) et du physique des personnages. Les pratiques des Tunguz (magie, chasse, guerre entre tribus) confortent cet imaginaire xéno-encyclopédique de Grand Nord. La novellisation, ici, manipule les « expressions codantes[93] » de la *fantasy* littéraire : toponymes et noms propres suggérant l'exotisme sibérien, lexique comptable autochtone évoquant une civilisation réglée par les cycles naturels (les « solstices » pour les années), mots-fictions associés aux croyances magiques (« l'odügan »). Ce faisant, Bordage rentabilise l'altérité du support pour varier l'imaginaire thématique et générique global de la fiction partagée – plutôt que d'adapter celui du jeu vidéo à un autre architexte médiatique[94]. Le choix de la continuation de type préquelle

[90] *Ibid.*, p. 6.
[91] *Ibid.*, p. 154.
[92] *Ibid.*, p. 5.
[93] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 395.
[94] Stratégie habituelle des novellisations vidéoludiques, repérée par M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 392-399.

favorise ce déplacement de l'horizon xéno-encyclopédique en autorisant un éloignement initial par rapport au récit vidéoludique, mais implique des enjeux plus lourds concernant l'attente d'une convergence de monde à venir. Dans le récit encadré, cette attitude transfictionnelle de décentrement par rapport aux étrangetés du monde atlante se manifeste dans la construction du personnage de Tcholko, dont l'étonnement résonne avec celui de Jahik lorsqu'il découvre la prêtresse Arthéa attaquée par des guerriers Büryats et décide de la sauver :

> Plus grande et plus mince que les femmes du clan, elle était moins solide en apparence, mais la blancheur singulière de sa peau, la rutilance de ses bijoux, le feu de sa chevelure et de sa toison pubienne la paraient d'une grâce surnaturelle[95].

La découverte du cristal porté par la jeune femme suscite les mêmes interprétations surnaturelles : « Au creux de sa main brillait un objet que le Tunguz identifia comme l'une de ces pierres transparentes aux vertus magiques dont se munissait parfois l'odügan lors des cérémonies de guérison[96] ». La focalisation interne amène à construire ces objets comme des étrangetés majeures et surtout comme des signes magiques, puisque c'est la seule signification que peut leur conférer un personnage dont la civilisation est régie par la croyance dans les esprits et les pouvoirs de la nature. Les deux grands novums du monde que sont le bateau volant et le cristal ont été richement élaborés par le jeu vidéo – à travers les cinématiques, les dialogues et les missions de jeu[97]. Cette saillance mémorielle permet d'en faire, en ce début de roman, des novums *au carré* : dotés d'une forte familiarité pour le lecteur joueur, ces objets fascinent au contraire Tcholko et chamboulent ses certitudes, si bien que Bordage renouvelle le potentiel énigmatique des étrangetés vidéoludiques en les transsémiotisant à travers un point de vue ignorant dans la diégèse. Cette reconfiguration du mode de donation des novums offre une double opportunité à l'expansion de monde littéraire. D'une part, elle implique une reprise des embrayeurs transfictionnels qui n'en soit pas une *stabilisation*, comme dans « *Gandahar* », mais une *modulation* de leur signification xéno-encyclopédique, puisque l'apport du novum à l'effet de monde dépend de son contexte narratif. D'autre part, elle permet de confirmer les conjectures relatives à la civilisation des peuples barbares (dont Tcholko est le représentant) à partir des étrangetés

[95] P. Bordage, *Atlantis*, *op. cit.*, p. 17.
[96] *Ibid.*, p. 19.
[97] Les déplacements en bateau volant, pour rejoindre les espaces extérieurs à l'île d'Atlantis, sont représentés dans les séquences cinématiques entre les tableaux de jeu, après que le joueur est parvenu à actionner le véhicule dans le hangar des engins volants où il doit se rendre plusieurs fois. Ces réussites ludiques sont permises par les discussions avec Agathe, dont le frère Hector est pilote et emmène Seth, l'avatar du joueur, à Carbonek, puis par les interactions avec le pêcheur Actyon, père de la pilote Anna, qui lui confie le cristal de sa fille afin qu'il puisse se rendre avec elle au « lieu de l'ours blanc ».

(connues) de la civilisation atlante. La préquelle étoffe donc l'effet-monde à travers une inversion narrative des familiarités xéno-encyclopédiques. La majeure partie de l'enrichissement transfictionnel provient du choix de centrer le récit sur l'affrontement entre deux sous-univers de croyance – d'une part la civilisation magique et rituelle des barbares et d'autre part la civilisation scientifique et moderne des Atlantes. En racontant le conflit entre *des* xéno-encyclopédies concurrentes dans la diégèse, Bordage peut élargir massivement la cartographie géographique et xéno-encyclopédique du monde partagé.

Il noue l'intrigue romanesque à la vie des tribus extérieures qui constituent l'envers de l'univers atlante et ne sont évoquées qu'allusivement dans le jeu vidéo. La novellisation donne ainsi l'impression de venir compléter transmédiatiquement des zones diégétiques laissées indéterminées, en reprenant et en développant des accroches verbales disposées par le jeu, relatives au savoir que les personnages possèdent sur l'organisation géographique, historique et idéologique de leur propre monde. La cinématique d'ouverture présente d'emblée la civilisation avancée des Atlantes par opposition au reste de l'humanité, encore au stade de la « préhistoire ». Au cours de l'enquête sur la disparition de la reine Rhéa, Seth, l'avatar du joueur, s'entretient avec plusieurs personnages non joueurs (ou PNJ) affiliés au consort Créon, qui soutiennent l'hypothèse d'un enlèvement pratiqué par les tribus barbares de l'extérieur, dont le développement menacerait la sécurité de l'île. Dans le cadre des échanges codés de répliques du *point-and-click*[98], Garcelos répond ainsi à Seth qui s'enquiert de la reine :

> — Crois-tu que le consort retrouvera Sa Majesté ?
> — On dit que ce sont des sauvages qui l'ont pris. Qui peut savoir où elle est maintenant ?
> — Des sauvages ? Comment ça ?
> — Des primitifs, venus d'ailleurs ! Ils ont dû apprendre notre existence et puis…
> — Mais je croyais qu'on surveillait leurs progrès. On ne m'a jamais parlé de primitifs assez avancés pour trouver Atlantis.
> — Peut-être que l'un de leurs bateaux est arrivé ici par hasard[99].

Peu après, à l'auberge du coq écarlate, Seth découvre que Lascoyt, acquis à la cause de Créon, souhaite qu'Atlantis écrase les tribus barbares et se débarrasse d'une reine trop faible :

> Oh, elle [la reine] aurait été très bien il y a quelques centaines d'années. Mais le monde change, Seth. Les barbares ont fondé des villes à présent. Ils ont découvert le monde et… des armées, des flottes ! Et nous on se contente de les regarder faire.
> — En quoi est-ce que ça concerne Rhéa ?

[98] Lorsqu'il rencontre un personnage non joueur, le joueur peut engager avec lui un échange de répliques et sélectionne le thème du propos en choisissant parmi les icônes visuelles représentant les sujets possibles de discussion.
[99] Cryo Interactive, *Atlantis*, *op. cit.*, partie « Sur le chemin de l'auberge ».

> — Mais en tout. Le fort écrase le faible et Atlantis est trop faible. Un de ces jours les primitifs nous trouverons et ce sera peut-être trop tard alors[100].

Échappant au piège qui lui est tendu, Seth retrouve Agathe, soutien de la reine, et en apprend davantage sur le conflit qui oppose Créon à Rhéa, les prêtres de Sa'at (le Soleil) aux prêtresses d'Ammu (la Lune). Agathe lui explique le désir de conquête des premiers, dans une société où l'équilibre des pouvoirs est normalement régi par la domination d'Ammu (donc la reine) sur Sa'at (donc le consort) :

> Ça fait une centaine d'années qu'ils rêvent de raser toute civilisation en dehors d'Atlantis.
> — Mais Sa'at n'a jamais été un dieu de la destruction.
> — Les prêtres veulent le pouvoir. Ils veulent que Sa'at soit un dieu du pouvoir. Il leur faut un prétexte pour bâtir leurs armées, ils comptent régner, Seth[101].

En compagnie de la pilote Anna, Seth doit finalement empêcher Créon d'exterminer les « primitifs ». Dans la diégèse vidéoludique, cette crainte des Atlantes vis-à-vis des civilisations barbares est donc un argument manipulé par le camp de Créon pour éloigner les soupçons concernant l'enlèvement de Rhéa et pour pousser à la guerre. Pour réussir les épreuves ludiques et progresser dans l'exploration spatiale, le joueur doit repérer comme non fiables les énonciateurs qui ratifient cette vision xéno-encyclopédique, et rétablir la vérité cachée sur le passé d'Atlantis et les liens communs qui l'unissent en réalité aux peuples « primitifs ». La formule de l'enquête sur le monde, qui structure l'intrigue vidéoludique, organise ce soupçon à hauteur de monde. Toutefois, même si Seth explore des lieux extérieurs à Atlantis (comme le Spitzberg ou Para Nua), ce conflit entre les civilisations reste, dans le jeu vidéo, une construction des discours, qui ne s'incarne ni dans les cinématiques, ni dans les espaces de jeu manipulables, ni dans les simulations ludiques – à l'exception de rares interactions avec quelques représentants de ces peuples barbares comme Hona Ly, roi de Para Nua, ou quelques indigènes du Spitzberg. Le jeu vidéo *raconte* ici, par des énonciateurs délégués, ce qu'il ne *montre* pas – et cela est vrai de la plupart des élucidations xéno-encyclopédiques à propos de l'histoire, des mœurs et des croyances de la civilisation atlante. Il mobilise les opérations de référenciation, de dénomination et de prédication de la communication linguistique pour construire ces relations entre Atlantis et les mondes extérieurs, pour un *effet de savoir* verbalement construit, dont le joueur doit évaluer la validité en fonction de l'interlocuteur qui le délivre – plutôt que par un *effet d'expérience* lié à l'immersion perceptive et à l'interactivité ludique (on y reviendra), qui

[100] *Ibid.*, partie « Entrée dans l'auberge ».
[101] *Ibid.*, partie « Dans la cour ».

aurait exigé l'animation d'environnements de jeu et de PNJ plus nombreux[102]. Prolongeant cette sédimentation xéno-encyclopédique verbale, par le biais de notices non narratives portant sur les novums majeurs de la civilisation atlante (« Le palais », « Engins volants », « Cristaux »), le livret joint à la boîte de jeu souligne aussi l'opposition entre « La vie sur Atlantis » et « Le reste du Monde »[103].

Pour mettre en scène ce « reste du Monde », justement, la novellisation tire donc profit de l'indétermination diégétique liée cette double restriction vidéoludique (traitement verbal, axiologie énonciative des personnages). Bordage reprend et déploie ce qui reste aux marges sémiotiques, fictionnelles et narratives du jeu vidéo, pour en faire le cœur de son récit. Par exemple, la réplique de Seth concernant la surveillance exercée par les Atlantes à l'égard des peuples barbares justifie transfictionnellement que l'expansion romanesque s'oriente vers la mise en scène des communautés extérieures de prêtresses, comme celle de Raïma, où doit se rendre Arthéa. Les embryons xéno-encyclopédiques que le jeu vidéo dispose par le *storytelling* suspect des PNJ ou par les propos de Seth sont transformés en embrayeurs avérés, grâce à des descriptions profuses du cadre de vie des tribus, grâce à une intrigue se déroulant largement dans la taïga sibérienne, et grâce à la mise en scène du point de vue des barbares par la focalisation interne sur Tcholko. La novellisation matérialise aussi narrativement la rencontre conflictuelle de ces deux univers à travers l'affrontement amoureux passionnel entre deux protagonistes que tout oppose (Tcholko et Arthéa).

Or, cette rencontre située initialement dans le Grand Nord sibérien lance un défi à la complétion transfictionnelle : l'expansion narrative de la préquelle oblige à explorer – c'est-à-dire à inventer – une profusion d'espaces géographiques nouveaux pour assurer au final l'adroit raccord du récit des steppes au récit atlante. C'est le récit de voyage qui en réalise la formulation littéraire et la motivation narrative. La progression spatiale dans la diégèse coïncide avec l'initiation du personnage Tcholko, doté par son statut romanesque d'une complexité psychologique nettement supérieure à celle de Seth, son homologue vidéoludique. Elle règle le déroulement de l'intrigue et organise l'extension géographique de la xéno-encyclopédie, depuis les rives du lac Bahikal, à travers l'accumulation d'un grand nombre de lieux nouveaux, plus ou moins approfondis selon qu'ils sont explorés, affrontés, traversés, aperçus par Arthéa et Tcholko, ou simplement évoqués par la prêtresse

[102] On appelle « environnement de jeu », ou « tableau de jeu » une unité de lieu diégétique, construite comme cohérente et délimitable, autonomisée par l'identité propre que lui confère une bande musicale et une ambiance sonore spécifiques. Le passage d'un environnement à l'autre est souvent matérialisé par une cinématique, pour des déplacements spatiaux parfois conséquents. Chacun de ces environnements détermine un ensemble de missions à réaliser et peut revenir plusieurs fois dans le jeu.

[103] Livret de la boîte de jeu, Cryo Interactive, *Atlantis*, *op. cit.*, couverture intérieure.

qui joue le rôle de guide – *dans* le monde et *sur* le monde. Le voyage de Raïma jusqu'à Atlantis, en bateau volant, à grande vitesse, motive la juxtaposition accélérée des espaces géographiques, sur un principe de collection xéno-encyclopédique qui fait varier les peuples, les coutumes et les paysages rencontrés par les protagonistes. L'effet d'accumulation se double d'un effet de superposition puisque le lecteur est invité à reconnaître des lieux de la géographie réelle dont la cartographie science-fictionnelle réalise une projection antique et mythique aux temps de l'Atlantide[104]. La préquelle littéraire inverse ainsi la polarisation vidéoludique des lieux diégétiques autour de la ligne de fracture qui sépare l'univers atlante des mondes extérieurs. Le jeu vidéo ancre en effet sa construction xéno-encyclopédique à partir des espaces de l'île atlante, où se déroule le premier tiers du jeu[105]. Sur les 73 parties automatiquement sauvegardées par le moteur de jeu, 24 seulement se déroulent en-dehors d'Atlantis (Carbonek, le Spitzberg, Para Nua, Muria) et ramènent à deux reprises le joueur sur l'île. Chaque déplacement vers ces espaces est marqué par une cinématique qui représente le trajet en bateau volant et l'arrivée dans autre décor. À l'inverse de cette dynamique spatiale centrifuge, qui fait rayonner l'action du joueur depuis Atlantis, le long périple romanesque de Tcholko et d'Arthéa suscite une attente vis-à-vis de la convergence géographique des diégèses, chez un lecteur transfictionnel désireux de retrouver les lieux façonnés par le jeu vidéo. Pour tirer tout le miel de ce décentrement, et thématiser la jointure spatio-narrative désirée, un passage de la novellisation récupère l'empreinte mémorielle associée à l'astrolable codé que le joueur doit décrypter à deux reprises afin d'ouvrir un passage secret dans la salle du lion[106]. Si le contexte diégétique et narratif est modifié, la reprise littéraire du novum thématise l'action ludique associée à cet objet actionnable dans le jeu, en attribuant le geste du joueur au personnage d'Arthéa. Constatant le massacre des prêtresses d'Ammu dans le temple de Raïma où Tcholko et elle sont arrivés trop tard, la jeune prêtresse, en proie au chagrin, manipule devant son compagnon « deux globes et un croissant posés sur un socle, reliés entre eux par des cercles métalliques et crantés », afin de lui montrer les contrées qu'ils ont traversées et l'emplacement de son île natale :

> […] elle tourna lentement une roue métallique munie d'une poignée et dont l'axe s'enfonçait dans l'un des montants du socle. Les globes et le croissant se mirent aussitôt à bouger dans un grincement continu, décrivant des trajectoires qui tantôt les éloignaient les uns des autres, tantôt les rapprochaient. Ce mécanisme fascinait Tcholklo, qui ne comprenait pas comment

[104] Voir P. Bordage, *Atlantis*, *op. cit.*, p. 160-177 : la taïga et ses montagnes, la cité de Chaldour (qui rappelle la « Chaldée » antique réelle), la mer d'Opham, le continent noir (l'Afrique), puis l'Atlantique.
[105] Ce qui correspond au premier tiers des parties sauvegardées automatiquement par le moteur de jeu.
[106] Dans les parties intitulées « Sur le chemin de l'auberge » et « Dans la Galerie » automatiquement sauvegardées par le logiciel de jeu.

> des mouvements aussi complexes pouvaient être déclenchés par le simple fait de tourner une roue[107].

Le passage propose une description et un fonctionnement fidèles à ceux de l'objet vidéoludique – d'autant plus saillant qu'il s'agit d'une énigme assez difficile à résoudre dans le jeu. Servant de support à un dévoilement xéno-encyclopédique adressé indirectement au lecteur par l'intermédiaire de Tcholko, l'astrolabe est réinvesti dans une scène didactique diégétisée typique du pseudo-réalisme des récits littéraires science-fictionnels.

> [Arthéa] tourna à nouveau la roue, pointa l'index sur une figure vert et brun du grand globe.
> « Nous sommes ici, au nord du grand continent oriental. Nous avons effectué ce trajet depuis les monts du Bahikal…
> Son index descendit légèrement et s'immobilisa près d'une tache bleue.
> « Le lac Bahikal, où tu m'as sauvée des Büryats… »
> En regard du temps qu'ils avaient passé à la parcourir, la distance qu'elle indiquait parut dérisoire à Tcholko. Elle donna un quart de tour à la roue. D'autres formes brun et vert défilèrent, puis le globe s'immobilisa, et elle montra une tache dorée perdue au milieu d'une vaste surface bleue.
> « Mon pays, l'île d'Atlantis. Le grand lac qui l'entoure est l'océan Atlantique. […][108] »

La lecture qu'Arthéa fait de l'astrolabe marque l'opposition des civilisations à travers le contraste des couleurs et rend visible l'expansion de la géographie imaginaire, menée par le roman, en la déployant à la surface d'un globe, comme par une discrète métalepse transfictionnelle qui souligne que le décentrement réalisé par l'incipit doit bien se résorber dans un double recentrement, spatial et narratif, en direction de la diégèse vidéoludique. Ce raccord intervient au milieu du roman et réoriente l'expansion transfictionnelle de l'*extension* à l'*étoffement* de la cartographie vidéoludique – en l'occurrence des lieux de la ville haute d'Atlantis proposés à l'exploration du joueur. La préquelle enrichit surtout les environnements humains de ces espaces et leur confère une animation collective absente du jeu vidéo, qui ne met en scène que peu de personnages à la fois. Par exemple, l'arrivée d'Arthéa et de Tcholko sur l'île donne lieu à la description d'un humble village côtier, habité par des pêcheurs dont le mode de vie rappelle à Tcholko celui des tribus des steppes :

> D'immenses torches éclairaient les maisons regroupées au pied du volcan et se reflétaient dans les flaques abandonnées par la pluie. La digue du port abritait les bateaux dont les mâts s'entrechoquaient doucement sous l'effet de la houle. Sur les terrasses, des anciens ravaudaient des filets qui pendaient sur des fils tendus entre les toits et les troncs des palmiers. Cette atmosphère à la fois laborieuse et paisible raviva en Tcholko le souvenir des soirées d'été dans le campement de la Laie. Les enfants allaient nus, les hommes et les adultes, jeunes ou vieux, étaient peu vêtus : un pagne plus ou moins remonté sur les cuisses pour les deux sexes, […] un maillot flottant et très échancré pour les hommes. Ils ne portaient pas de chaussures et, tandis que certains arboraient de larges chapeaux de paille, les autres avaient

[107] P. Bordage, *Atlantis*, *op. cit.*, p. 130-131.
[108] *Ibid.*, p. 132-133.

> tressé ou natté leurs longues chevelures, brunes pour la plupart. Tous étaient minces, maigres même, et avaient le teint hâlé[109].

La description romanesque investit le lieu vidéoludique de la cabane d'Actyon le pêcheur, un adjuvant récurrent de Seth[110], mais lui fait subir un net changement d'échelle. Pour les interactions avec Actyon, le jeu vidéo simule deux espaces de taille restreinte, contigus, circonscrits par la simulation du *point-and-click*. Celle-ci balise les déplacements possibles du joueur par le changement de forme du curseur et organise ainsi le découpage discontinu de la spatialité diégétique, chaque trajet d'un point à un autre déclenchant une mini-cinématique, le plus souvent avec travelling, qui figure par convention le déplacement accéléré. Situés dans le même environnement spatio-musical, mi-forestier mi-maritime, en contrebas de la ville haute, ces deux espaces sont constitués du ponton où est amarré un bateau et de la cabane en bois adjacente à côté de laquelle sèchent des poissons suspendus.

Figure 94 : Chez Actyon, le ponton.
Cryo, *Atlantis*, partie « Arrivée chez le pêcheur »

Figure 95 : Chez Actyon, la cabane.
Cryo, *Atlantis*, partie « Arrivée chez le pêcheur »

[109] *Ibid.*, p. 190.
[110] Il le rencontre à quatre reprises au cours du jeu.

Figure 96 : Avec Actyon.
Cryo, *Atlantis*, partie « Arrivée chez le pêcheur »

Le récit de Bordage reprend les traits principaux de ces espaces et du personnage qui leur est associé (notamment le vêtement et la maigreur d'Actyon), les exploitant pour construire une scène d'ampleur collective, comme s'il déployait, à partir d'un seul pêcheur et de son habitation (vidéoludiques) plusieurs fois réduppliqués, un village entier du monde imaginaire. La traversée du village par Arthéa et Tcholko, faits prisonniers par les pêcheurs, multiplie dynamiquement ces descriptions d'habitations et de personnages. Si la préquelle manipule le langage, et non le code informatique, elle peut à peu de frais susciter cette densification de l'effet-monde en donnant l'illusion d'une complétion par un (littéral et littéraire) « remplissage » xéno-encyclopédique. La démonstration s'applique à de nombreux autres lieux vidéoludiques : la description romanesque de la capitale Sephren, découverte du ciel par Tcholko, mobilise le souvenir de la cinématique d'ouverture du jeu, tout en étoffant la scène par la « foule » animée des visiteurs venus nombreux pour les jeux du Consort[111]. Dans tous ces développements complétifs, la préquelle incite le lecteur à produire un « surcroît de monde » en cohérence maximale avec les visuels des décors – si bien que ces ajouts sont perçus à la lecture non comme des *inventions* mais comme des *découvertes* menées dans les blancs de la diégèse vidéoludique.

Par l'importance accordée au traitement de l'espace, le roman intègre d'ailleurs la trace de l'exploration vidéoludique, qui produit l'effet-monde à travers une triple vectorisation : vectorisation narrative (par une progression de l'intrigue dont les étapes successives, linéairement enchaînées, sont fixées dans un ordre prédéfini), vectorisation spatiale (par le déplacement réglé au sein des niveaux de jeu) et vectorisation xéno-encyclopédique (puisque l'intrigue relate un apprentissage sur le monde d'Atlantis, ses origines et ses secrets). Or, l'écriture densifie aussi le réseau des espaces vidéoludiques en construisant

[111] P. Bordage, *Atlantis*, *op. cit.*, p. 217-218.

une texture spatiale lissée, ou complétée. Elle joue à *donner accès* aux endroits inexplorables dans le jeu – ainsi des rues où l'on ne peut se déplacer, des portes que l'on ne peut ouvrir, des escaliers que l'on ne peut monter. Les protagonistes Tcholko et Arthéa sont ainsi dotés d'une liberté de mouvement et d'action dont le joueur, à travers son avatar Seth, est dépourvu, et qui vise des lieux reconnaissables (le quartier des compagnons, la Tour de la Lune, le hangar des engins volants). La novellisation est effectivement l'occasion pour Bordage, comme il le revendique, de tirer profit de l'écart sémiotique pour donner l'impression de lever dans son roman les contraintes techniques et les limites diégétiques relatives à l'exploration du monde de fiction dans le jeu vidéo.

Si la novellisation est construite de manière à souligner les capacités xéno-encyclopédiques de la littérature vis-à-vis d'un univers préexistant, par extension, étoffement et complétion de la cartographie imaginaire, elle doit aussi se positionner par rapport à l'expérience interactive que le joueur fait des espaces, des objets et des personnages diégétiques – donc par rapport à l'expérience proprement vidéoludique de la fiction. L'écriture bordagienne montre de nombreux procédés destinés à convoquer cette trace perceptive et cognitive du monde, constituée à partir d'un autre média. Comment la novellisation préquelle s'empare-t-elle d'une immersion vidéoludique qui relève principalement de l'expérience active ? Que fait-elle *du* monde du jeu vidéo ?

2.2. Remémorer, approprier, imiter : ce que la novellisation fait du monde vidéoludique

Si l'on conçoit que les matrices médiatiques modèlent et modulent la forme des xéno-encyclopédies de mondes, alors les univers de jeu vidéo posent à toute novellisation des défis transsémiotiques sensibles[112]. Besson convoque l'exemple vidéoludique pour suggérer d'intégrer à la notion de « xéno-encyclopédie » « l'ensemble des règles régissant les possibilités mêmes de mouvement, de regard[113] » – autrement dit les contraintes de mouvement dans l'espace (celui du corps, celui de l'œil) liés à la matrice médiatique. À celles-ci, il faudrait ajouter les règles concernant la manipulation de l'espace, qui définit un réalisme de l'expérience active, comme le pose Triclot. Par rapport à l'image filmique qui est *à regarder* dans sa globalité et engage un réalisme sensoriel et perceptif de la

[112] Voir notamment M. Letourneux, « Un cas limite de narrativité : la novellisation des jeux vidéo », art. cité et M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 392-404.
[113] A. Besson, *Constellations*, *op. cit.*, p. 50.

représentation (régime dominant dans les cinématiques), l'image vidéoludique est *à décrypter* et *à utiliser* car elle résulte d'une « mise en signes[114] » :

> Les mondes du jeu vidéo obéissent à la logique du *point & click [sic]*, une dénomination qui désigne un sous-genre des jeux d'aventure, mais qui peut s'appliquer tout aussi bien à l'ensemble des jeux vidéo. Chaque image doit être lue pour déceler ce qui est actionnable et ce qui ne l'est pas, les objets qui font progresser l'action et ceux qui ne fonctionnent que comme un fond neutre. […] le jeu vidéo développe une nouvelle forme de réalisme, qui n'est plus seulement affaire de représentation, mais d'action. Et, avec lui, une forme d'engagement dans l'image, une position de sujet sans équivalent dans les modes de représentation antérieurs[115].

Il n'est pas anodin ici qu'*Atlantis* relève du genre du *point-and-click* – dont Triclot fait le paradigme du réalisme vidéoludique – défini par la manipulation directe du monde fictionnel au moyen du curseur. L'impératif d'action, réglé par la nature fonctionnelle des objets ludiques, y régit la construction xéno-encyclopédique. Comme le souligne Letourneux, tout doit être signifiant et efficient dans la vraisemblance vidéoludique qui ne s'accommode guère de l'effet de réel barthésien :

> Là où le roman doit constamment naturaliser l'événement et l'intégrer, bon gré mal gré, dans une apparente logique causale, le jeu vidéo doit souligner la fonctionnalité des événements, des objets trouvés, des actions accomplies, et les différencier des événements, objets – etc. insignifiants[116].

Or, la préquelle de Bordage fonde certaines de ses complétions transfictionnelles sur la trace de cet investissement ludique des référents imaginaires, qui sont à la fois les « supports d'une manipulation réglée[117] » et les leviers de l'élaboration de monde. On reprend à Bréan le terme de « vade-mecum » qu'il substitue à celui de « xéno-encyclopédie » pour désigner « le viatique de signifiés confondus avec leurs référents que le lecteur se constitue au fur et à mesure de sa lecture[118] ». Cette accumulation hétérogène d'objets, de connaissances, d'hypothèses et d'instructions a une visée principalement fonctionnelle : mener correctement l'interprétation de l'univers science-fictionnel. Or, dans un jeu vidéo comme *Atlantis*, le joueur élabore ce qu'il sait du monde imaginaire en associant des savoirs construits par la narration verbale, par des expériences perceptives et par des apprentissages ludiques interactifs[119]. Ces derniers organisent un « vade-mecum » de préceptes *pour l'action*, qui dépend du niveau de progression dans le jeu, du savoir-faire

[114] M. Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 93.
[115] *Ibid.*, p. 94-95.
[116] M. Letourneux, « Un cas limite de narrativité, la novellisation des jeux vidéo », art. cité, p. 240.
[117] M. Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 96.
[118] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 285.
[119] Que Schaeffer désigne par un septième vecteur d'immersion, dans lequel il inclut les jeux vidéo : la « mimésis actancielle » ou « identification personnalisante » qui produit l'immersion par « substitution d'identité physique ». J.-M. Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, *op. cit.*, p. 253.

du joueur, du taux d'échec rencontré, etc. Or vade-mecum ludique et vade-mecum narratif s'articulent étroitement puisque, comme le rappelle Letourneux, le jeu vidéo associe deux régimes de la « feintise ludique » : un régime narratif (progression dans un récit donné et fixé) et un régime ludique (jeu d'imitation, au sein du monde fictionnel, à travers l'avatar vidéoludique). Cette dualité confère un « statut mixte » à l'événement : il « désigne une étape franchie dans le jeu *et* secondairement, joue un rôle dans le développement du récit[120] ». La remarque vaut pour tous les leviers diégétiques de l'interactivité vidéoludique, qui sont en même temps des ressources manipulables pour la réussite ludique et des « existants » de l'univers de fiction, susceptibles d'être traités comme des supports de savoirs xéno-encyclopédiques. Cette bivalence fonctionnelle des objets est dosée différemment en fonction du degré d'exogénéité des mécanismes ludiques par rapport aux mécanismes narratifs. Dans un jeu d'aventure en *point-and-click* à la progression fortement contrainte comme *Atlantis*, ces deux régimes sont souvent répartis de manière assez étanche, ce qui a des conséquences sur la reformulation romanesque de la préquelle. L'exploration spatiale déclenche une succession prédéterminée d'épreuves ludiques variées[121]. Si ces épreuves sont réussies, elles déclenchent à leur tour des conséquences narratives sous forme de séquences autonomes non interactives. La progression du récit, qui vectorise la construction xéno-encyclopédique, se développe ainsi par étapes, « dans les interstices du jeu[122] ». Si cette faible solubilité du ludique dans le narratif caractérise le régime global d'*Atlantis*, elle est exemplairement illustrée par un personnage singulier, le chasseur de rats, seul personnage (non joueur) dont Bordage fasse un personnage romanesque important. C'est le traitement qu'il lui réserve qui montre le mieux comment la préquelle littéraire convertit la rémanence ludique des novums sérialisés en ressorts de l'intrigue romanesque et en leviers de l'expansion littéraire du monde.

Dans *Atlantis*, Bordage écarte les formules les plus fréquentes des novellisations de jeu vidéo[123] : il développe une intrigue originale dans le monde « Atlantis » sans s'écarter entièrement de l'histoire et de la mise en intrigue vidéoludiques. Au contraire, à partir du milieu du roman (moment où Arthéa et Tcholko arrivent à Sephren et rencontrent le

[120] M. Letourneux, « Un cas limite de narrativité, la novellisation des jeux vidéo », art. cité, p. 238.
[121] On considère sous ce terme toutes les actions du joueur qui sont soumises à une « obligation de résultat » pour permettre la progression du jeu : déplacement vers un lieu à trouver, collecte des objets disponibles, échange réussi de répliques dialoguées qui sont à jouer comme des coups successifs, enchaînement maîtrisé (souvent après plusieurs échecs et déductions) d'actions de jeu pour éviter le *game over*, mais aussi résolution d'énigmes verbales et de casse-têtes, découverte d'astuces permettant de nouvelles manipulations de l'environnement de jeu jusque-là cachées (comme les portes dérobées et les passages secrets).
[122] M. Letourneux, « Un cas limite de narrativité : la novellisation des jeux vidéo », art. cité, p. 238.
[123] Voir la typologie proposée par M. Letourneux, *ibid.*, p. 239.

chasseur de rats), la novellisation rejoint soigneusement le récit vidéoludique par plusieurs reprises de scènes, d'artefacts et de mécanismes ludiques, qui sollicitent le repérage transfictionnel actif du lecteur. Ces reprises ludiques ne sont pas attribuées au héros Tcholko, que sa force, sa jeunesse ou son ignorance rapprochent pourtant de l'avatar vidéoludique Seth, mais elles sont mises au compte de ce personnage complexe (et complexifié par Bordage) qu'est le chasseur de rats. Dans le jeu vidéo, ce PNJ est en effet marqué par le sceau du secret. Le joueur le rencontre à trois reprises dans une salle dérobée[124], au fond d'un couloir lui-même dissimulé dont l'astrolabe codé, dans la salle du monarque, guide l'ouverture.

Extrait 23 : Passage secret, le rat de pierre. Cryo, *Atlantis*, partie « Le Chasseur de rats »

Pour y parvenir, le joueur doit apprendre à manipuler correctement et dans le bon ordre plusieurs objets – savoir-faire ludique qu'il peut réemployer lors des rencontres suivantes (extrait 23) : il doit récupérer une canne située à terre dans le passage secret, s'en servir pour déloger de la paroi un rat de pierre et insérer celui-ci dans une cavité creusée dans le mur au fond du couloir, dont la fresque géante représente un chat. Cette action déclenche l'ouverture de la porte latérale et une courte cinématique par laquelle s'engage le dialogue avec un personnage étrange (extrait 24). Celui-ci n'est jamais nommé. Seules les deux sauvegardes automatiques du jeu le désignent comme « le Chasseur de Rats », même si les bruits intradiégétiques de rongeurs, l'accoutrement du personnage (qui porte des casiers sur son dos) et la mention récurrente de « Silken » (identifiable comme son chat grâce à l'icône de dialogue et aux échanges de répliques) peuvent constituer un faisceau d'indices circonstanciels convergents. Redoublant le cryptage ludique de l'accès à ces lieux

[124] Les parties correspondantes sont « Le Chasseur de Rats », « Chez le Chasseur de Rats » et « Dans le labyrinthe du Minotaure ».

fictionnels secrets que sont le couloir et la pièce dérobée, le jeu ménage autour du personnage un mystère généralisé qui limite les hypothèses xéno-encyclopédiques du joueur. Le statut du chasseur de rats dans l'univers de fiction reste nettement indéterminé, par contraste avec les autres PNJ (Agathe, Melianz, Lascoyt, Créon, Actyon) dont l'identité diégétique et le rôle actanciel sont rapidement élucidés. Sa valeur axiologique, en particulier, reste ambiguë car le joueur ne sait pas d'abord si cette confrontation est une épreuve dont il doit sortir vainqueur sous peine de *game over*[125] ou une proposition ludique sans conséquences dangereuses mais destinée à lui permettre de progresser dans le jeu. Cette très faible caractérisation fictionnelle fait fond d'ailleurs sur un stéréotype diffus, celui de l'ermite fou mais clairvoyant, porteur de vérités cachées. Elle offre une motivation diégétique minimale à la connaissance que le chasseur de rats possède sur les événements de l'histoire (« Moi et Silken, on sait plein de choses ! Mais on n'aime pas les raconter… ») et justifie en même temps les obscurités xéno-encyclopédiques résistantes par l'argument d'un psychisme perturbé. Cette construction lacunaire au plan narratif dote en contrepartie le personnage d'une grande efficacité au plan ludique.

Extrait 24 : Première rencontre. Cryo, *Atlantis*, partie « Le Chasseur de rats »

En témoigne l'organisation structurelle de cette première rencontre. La proposition formulée par le PNJ (« Tu veux jouer avec moi ? ») interrompt le dialogue par lequel Seth tente d'obtenir des informations sur l'enlèvement de la reine. Elle entre en contradiction manifeste avec les impératifs d'action qui pèsent sur le personnage – ce que relève Seth lui-même (« Moi jouer ? Pourquoi ? »). La réponse (« Petit jeu qui fait pas mal ») signifie

[125] À la différence de la séquence de l'auberge du coq écarlate par exemple, où le ton et le comportement des PNJ apparaissent d'emblée hostiles à Seth et où la musique signale clairement une menace et fait attendre l'un de ces moments d'action aux coups difficiles à jouer que propose le jeu.

l'instabilité mentale du PNJ et fait l'économie d'une véritable motivation diégétique du passage à la situation de jeu. Abstrait de toute vraisemblance narrative, autonomisé par l'usage d'un plan fixe agrandi, le moment de l'épreuve ludique suspend provisoirement l'interactivité avec l'environnement extérieur au profit d'une interaction exclusive avec le support de jeu – jeu de plateau pour la première rencontre (figure 97) jeu de « flipper à rats » pour la seconde (figure 98) :

Figure 97 : Jeu de plateau. Cryo, *Atlantis*, partie « Le Chasseur de Rats »

Figure 98 : Flipper à rats. Cryo, *Atlantis*, partie « Le Chasseur de Rats »

Les casse-têtes proposés au joueur ne sont que faiblement liés aux motifs de l'intrigue, par leur habillage diégétique superficiel. Dans le jeu de plateau, le joueur manipule la pièce noire, qui incarne Seth, et doit rejoindre en premier la case où se trouve la pièce de la reine avant que les deux autres pièces brunes (des ogres) ne le rejoignent. Le second casse-tête utilise les mécanismes classiques du flipper, avec un décor thématique qui renvoie vaguement à la fonction du personnage (boule de flipper visualisée par un rat, image d'arrière-plan et supports matériels représentant des chats menaçants). La dissociation entre le ludique et le narratif est renforcée par le traitement réservé à la réussite du joueur : la résolution de l'énigme entraîne, sans possibilité d'action, la prise de parole du PNJ, la formulation d'une énigme verbale destinée à guider la suite de la quête, éventuellement la remise d'un objet utile, et enfin le déclenchement automatique de « micro séquences scriptées[126] » qui envoient Seth à travers des passages secrets vers d'autres endroits du palais. Codifié par le genre du jeu d'aventure, ce fonctionnement dichotomique organise une série de basculements entre régime narratif et régime ludique. Le chasseur de rats y joue le rôle de personnage-seuil, dont l'apport pour la construction xéno-encyclopédique est quasi-nul, mais dont l'utilité ludique, cristallisée par la sérialité des rencontres, est

[126] M. Letourneux, « Un cas limite de narrativité : la novellisation des jeux vidéo », art. cité, p. 238.

centrale, puisqu'il déclenche des moments de jeu dans le récit et convertit ensuite la réussite ludique en gratification narrative substantielle. Ce rôle de commutateur ludique est plus complexe et plus décisif que ce que la résolution ponctuelle d'un casse-tête laisserait croire : chaque rencontre avec le chasseur de rats entraîne non pas une, mais une série d'épreuves ludiques « en cascade » qui tressent ensemble résolutions d'énigmes verbales, résolutions de casse-têtes et manipulations d'objets.

Or, cette importance ludique du chasseur de rats va de pair avec une ambiguïté qui en fait un personnage « mythique » voire « culte » de l'expérience de jeu globale[127]. Ces caractéristiques – saillance ludique, indétermination fictionnelle, singularité mémorable – éclairent la rentabilisation transfictionnelle du personnage visée par l'expansion préquelle. Bordage reprend et approfondit les traits les plus productifs du chasseur de rats pour l'intégrer à la vraisemblance romanesque et lui conférer un rôle majeur dans l'intrigue. Dans le roman, pour entrer secrètement dans la ville haute isolée pendant la période des jeux, Arthéa et Tcholko empruntent des passages secrets dans les quartiers reculés de Sephren. Ils y rencontrent un peuple de proscrits, dirigé par la reine Mayalé, qui mentionne la première l'existence du personnage : « Le chasseur de rats est l'œil et l'oreille de la ville haute[128] ». La phrase annonce son importance narrative, confirmée par la rencontre effective, qui reprend nettement les traits ébauchés par l'incarnation vidéoludique :

> Drôle de personnage que le chasseur de rats : c'était un petit homme à la face allongée et vêtu de peaux de rats cousues les unes aux autres. Il vivait dans les sous-sols de la ville haute dont il connaissait tous les secrets. Pour seul compagnon, il avait un chat qui restait le plus souvent perché sur son épaule. À force de côtoyer les rongeurs, il avait fini par leur ressembler, et il n'avait nul besoin d'une torche ou d'un quelconque système d'éclairage pour voir dans l'obscurité. Il s'exposait rarement à la lumière du jour, dont l'éclat lui blessait les yeux, et il veillait avec une jalousie féroce sur les limites de son territoire constitué de galeries, de salles souterraines, de grottes naturelles, de murs de fondation. La reine Osira l'avait recruté, dans un premier temps, pour enrayer la prolifération des rats, de plus en plus nombreux et agressifs dans l'enceinte du palais, mais, s'il continuait d'exercer sa charge avec une remarquable efficacité, il avait fini par s'identifier à ce royaume de ténèbres dont il s'était institué le souverain[129].

Bordage transforme le personnage-prétexte ludique en personnage romanesque à la physionomie, à la psychologie et à l'épaisseur biographique bien plus nettement caractérisées que dans le jeu. La description physique accentue l'image d'un solitaire nyctalope, habillé de peaux de rats superposées, à l'odeur pestilentielle, et passablement

[127] Pour reprendre le jugement donné par les commentaires en *voice-over* dans KurtisH75, « (Walkthrough) Atlantis secret *[sic]* d'un monde oublié (épisode 2) », *YouTube* [en ligne], mis en ligne le 4 décembre 2012, URL : https://www.youtube.com/watch?v=vcW3Llnk9_0 (07/06/2018), 40:30.
[128] P. Bordage, *Atlantis*, *op. cit.*, p. 242.
[129] *Ibid.*, p. 246.

répugnant[130]. La préquelle prend appui sur ce que l'œuvre-source laissait volontairement indécis : l'isotopie du mystère y persiste mais Bordage explicite (dans la logique du monde), c'est-à-dire *invente* (dans la logique du texte), des motivations diégétiques absentes du jeu, notamment la fonction officielle du chasseur de rats et les raisons de sa présence dans les souterrains du palais. Sa folie est atténuée pour souligner sa grande lucidité et sa perspicacité, notamment vis-à-vis des enjeux politiques du conflit à Atlantis. La construction romanesque en fait un personnage « bizarre, voire […] malsain » mais non maléfique, misanthrope mais non opposant, répugnant mais noble et sage, extrêmement savant mais ne dévoilant qu'une partie de ses connaissances[131].

Cet étoffement littéraire impulse une mutation importante du récit préquelle, qui intègre à partir de ce moment-là plusieurs scènes décalquées du jeu et des échos d'actions vidéoludiques. Bordage reformule ainsi la fonction romanesque du personnage à travers ce qui lui restait extérieur dans le jeu, du fait de son statut de commutateur ludique-narratif. Dans la novellisation, le chasseur de rats se distingue par sa capacité à faire avancer la quête des héros, à les guider et à engendrer des gains de savoir sur le monde. Dès son apparition, il apporte des révélations importantes sur l'histoire d'Atlantis, fait office de sanction morale en jugeant les deux camps opposés (Ammu et Sa'at), initie l'action d'Arthéa et de Tcholko et impulse leurs déplacements en les guidant dans la ville haute – s'émancipant de la position spatiale fixe que lui assignait le jeu vidéo. Cette promotion narrative l'amène à réaliser dans le récit littéraire les manipulations ludiques qui incombaient au joueur, comme le montre sa première apparition :

> Leur hôte les attendait au bout d'une galerie bouchée par un mur criblé de petites cavités dont l'une contenait la sculpture d'un rat d'une hauteur de deux pouces. […]
> Sans dire un mot, le chasseur de rats glissa la main dans la cavité et tourna la tête de la sculpture. Le mur s'escamota dans un chuintement prolongé et s'ouvrit sur une petite pièce meublée de quelques chaises et d'une table en bois[132].

La reprise transfictionnelle de l'objet collecté (le rat de pierre) s'associe à la récurrence de la scène d'ouverture de passage secret, qui constitue un savoir-faire important dans le jeu vidéo. Le processus d'apprentissage ludique par répétition des actions semble d'ailleurs désigné quelques pages plus loin, à la fin de l'entrevue : « le chasseur glissa le bras dans la niche et tourna la tête de la sculpture du rat. *Les mêmes causes produisant les mêmes effets*, le mur s'escamota dans un murmure à peine audible[133]. » L'évidence logique de la

[130] Voir aussi *ibid.*, p. 248.
[131] *Ibid.*, p. 248 et p. 254.
[132] *Ibid.*, p. 248-249.
[133] *Ibid.*, p. 257. Nos italiques.

proposition participiale vaut référence transmédiatique à la récurrence vidéoludique de l'objet-action[134]. Le roman convoque à plusieurs fins ce souvenir des virtualités ludiques des référents imaginaires. Il y a là pour Bordage une manière de faire simplement allusion à l'œuvre-source en reprenant un élément de son décor, comme par clin d'œil, en soulignant depuis la fiction elle-même son origine transmédiatique. D'autres lieux sont ainsi adaptés par le récit littéraire qui, sans leur conférer de fonction narrative majeure, récupère l'immersion perceptive et interactive attachée aux espaces vidéoludiques, soit en les désignant seulement (« la grande bibliothèque du palais » par exemple)[135], soit en les nommant et en les décrivant conformément à leur représentation dans le jeu, avec parfois la reprise de détails à fonction ludique. Le traitement romanesque de la « salle de la métamorphose » insiste ainsi sur l'œuvre d'art qui lui donne son nom : « selon l'intensité de la lumière, une femme nue représentée sur un mur se changeait progressivement en lézard, une transformation perpétuelle destinée à rappeler aux Atlantes leurs origines reptiliennes[136]. » Le livre fusionne ce que l'expérience ludique fragmente en une série de quatre statues imposantes, figurant les étapes progressives de la métamorphose entre l'homme et le reptile, qui apparaissent successivement dans les alcôves de la pièce à chaque résolution réussie d'un casse-tête de type tangram, et fournissent la pièce nécessaire à la résolution du tangram suivant[137]. L'expansion transfictionnelle réside dans l'interprétation morale proposée par le récit littéraire, qui fait de cette allégorie une pièce xéno-encyclopédique supplémentaire pour interpréter le conflit des civilisations accentué par Bordage : « La bête vivait en elle [Arthéa] autant que dans le corps et l'esprit d'un barbare, elle était simplement mieux contenue, mieux masquée par le voile de la civilisation[138] ».

En revanche, plusieurs autres objets et lieux forgés par le jeu vidéo sont adaptés non comme des cadres thématisés de l'intrigue, mais comme des supports à l'action narrative du chasseur de rats. Chargés de leur fonctionnalité ludique antérieure, ils embrayent l'expansion verbale du monde sur le souvenir de l'expérimentation active dont ils font l'objet dans le régime du réalisme vidéoludique. Dans l'organisation de son intrigue, Bordage reprend et reconfigure les trois quêtes déclenchées par les énigmes verbales énoncées par le chasseur de rats : espionner Créon, trouver l'arbre des Premiers, trouver l'entrée du labyrinthe. Le premier objectif ludique est repris en écho discret dans le discours

[134] Manière de renvoyer, avec désinvolture ou distanciation, à la mécanique des actions ludiques depuis le récit de novellisation. Voir M. Letourneux, « Un cas limite de narrativité : la novellisation des jeux vidéo », art. cité, p. 241-242.
[135] P. Bordage, *Atlantis*, *op. cit.*, p. 264.
[136] *Ibid.*
[137] Cryo Interactive, *Atlantis*, *op. cit.*, partie « La Salle de la Métamorphose ».
[138] P. Bordage, *Atlantis*, *op. cit.*, p. 264.

du chasseur de rats, qui affirme s'être « invité à plusieurs rencontres entre Saïfin et le grand prêtre de Sa'at[139] » et connaître les intentions néfastes du consort[140]. Mais ce sont surtout les deux autres rencontres que le roman redistribue dans son intrigue. Le chasseur de rats guide d'abord Arthéa et Tcholko dans la galerie des dauphins, bien connue des joueurs, et manœuvre la statue de mammifère marin qui dissimule l'entrée secrète du labyrinthe – ce qui adapte à la fois les objets et les actions ludiques associés à la troisième rencontre avec le PNJ (pierre à insérer dans l'orbite de la sculpture) :

> Il [le chasseur de rats] se rendit de sa démarche tressautante jusqu'au centre de la pièce, sortit une agate de forme ronde d'un repli de sa cape, l'enfourna dans l'une des orbites vides de la statue du dauphin, puis s'écarta avant que le socle ne pivote sur lui-même dans un grincement horripilant et ne dévoile une ouverture rectangulaire[141].

Le récit littéraire de l'affrontement entre Tcholko et Saïfin tisse de nombreux échos avec la séquence correspondante du jeu (notamment la salle des crânes et la représentation du « savoir caché » sous forme de poulpe malfaisant). Après avoir révélé l'entrée du labyrinthe, le chasseur de rats traverse la bibliothèque, la salle de la métamorphose, le verger, les rues de la ville haute – autant de lieux explorés successivement par le joueur – et guide Arthéa jusqu'à la Tour de la Lune, où il actionne un second mécanisme pour ouvrir un passage secret menant au jardin secret d'Ammu et à l'arbre des Premiers :

> Le chasseur de rats lui montra alors une plaque métallique enchâssée dans le mur et sur laquelle était gravée en relief la figure stylisée de l'arbre des Premiers, le pommier sacré du culte d'Ammu. Il posa ses mains sur deux pommes placées sur une branche basse, tourna un fruit vers la droite et l'autre vers la gauche, puis il fit de même avec deux pommes situées en haut de l'arbre. Un claquement retentit, et la plaque métallique pivota sur elle-même, dégageant une ouverture ronde par laquelle le petit homme se faufila[142].

Le passage adapte avec évidence le casse-tête de type taquin proposé au joueur après la salle de la métamorphose, dont l'image à reconstituer représente effectivement un arbre portant des pommes[143]. Le roman souligne l'importance xéno-encyclopédique de cette action, réalisée par le chasseur de rats, en la commentant en focalisation interne à travers les pensées d'Arthéa, et motive ainsi narrativement la présence du mécanisme crypté, qui est au contraire exempt de toute justification *par le monde* dans le jeu vidéo :

> Elle [Arthéa] ne chercha pas à comprendre comment il avait découvert ce passage secret. Peut-être avait-il mis la main sur un ancien plan de la ville haute, ou bien passait-il toutes ses nuits à explorer les bâtiments dans ses moindres recoins ? Elle avait la très nette impression qu'il en savait davantage qu'il ne voulait bien le dire mais qu'il les laissait, elle, Tcholko, ses sœurs,

[139] *Ibid.*, p. 253.
[140] Activité d'espionnage confirmée plus loin (*ibid.*, p. 269), lorsque le chasseur de rats tente de convaincre les prêtresses d'Ammu de la Tour de la Lune d'agir contre Saïfin.
[141] *Ibid.*, p. 259.
[142] *Ibid.*, p. 270.
[143] Cryo Interactive, *Atlantis*, *op. cit.*, partie « La Tour de la Lune ».

> régler leurs propres affaires, ou encore, plus inquiétant, qu'il se servait d'eux pour mener à bien un projet connu de lui seul[144].

La suite du récit reformule la succession des actions ludiques, puisque, comme le joueur, le chasseur de rats utilise une petite fourche, dissimulée dans un coffre de pierre, pour creuser sous l'arbre des Premiers et déterrer un cristal caché doté d'un pouvoir magique[145]. Bordage propose ici une réponse efficace au problème de la « mise en scène des énigmes ludiques » qui se pose aux novellisations, comme l'écrit Letourneux :

> Celles-ci doivent apparaître clairement dans le jeu, mais elles mettent à mal la cohérence du roman : pourquoi tout le monde parle-t-il par énigmes ? pourquoi tous les messages sont-ils codés ? Pourquoi chaque serrure, loin de s'ouvrir à l'aide d'une clé, demande l'emploi d'un objet, caché dans un passage secret […][146] ?

C'est par la mutation diégétique et narrative associée au seul personnage sériel du roman, le chasseur de rats, que le roman *Atlantis* intègre ces reprises d'énigmes ludiques à la vraisemblance romanesque. Le récit adopte ainsi la forme de l'enquête xéno-encyclopédique menée par les personnages eux-mêmes pour découvrir les secrets cachés de la civilisation atlante. La novellisation évite ainsi de verser dans le récit de « soluces » de jeu. D'une part, les leviers de l'action ludique ne sont pas tant transposés que *déplacés* et *reconfigurés* par la réélaboration fictionnelle d'un personnage secondaire, qui n'est pas le héros, et qui n'affronte pas non plus une série d'épreuves dans la diégèse. D'autre part, cette vectorisation par le personnage romanesque rend les échos ludiques plus rentables pour la performance xéno-encyclopédique du récit littéraire et unifie l'effet de monde transfictionnel. Avec le chasseur de rats, et en mobilisant l'écart expressif des supports, Bordage conserve dans sa préquelle l'empreinte de l'immersion vidéoludique modelée par le *gameplay* et par l'esthétique du *point-and-click* (exploration de l'espace, interaction avec l'environnement, collecte d'objets, rencontre de personnages) tout en cherchant à l'adapter à la vraisemblance propre au récit romanesque. Dans la mesure où il prend l'initiative des déplacements, arpente, explore, dévoile l'espace urbain diégétique en le mettant *en action*, parce qu'il manipule pour cela des objets codés ou cryptés, le chasseur de rats devient l'équivalent romanesque du joueur : il reproduit son action sur le monde de fiction et articule ainsi un ensemble de citations intermédiatiques qui requiert la vigilance du lecteur, pour un plaisir transfictionnel renforcé. Si Saint-Gelais explique qu'une relation transfictionnelle requiert, pour exister, des « passerelles diégétiques[147] » nombreuses, la

[144] P. Bordage, *Atlantis*, *op. cit.*, p. 271.
[145] *Ibid.*, p. 277.
[146] M. Letourneux, « Un cas limite de narrativité : la novellisation des jeux vidéo », art. cité, p. 241.
[147] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 23.

novellisation de Bordage montre que l'expansion transmédiatique des mondes de science-fiction passe aussi par la mise en place de ce type de passerelles *médiatiques*. Le roman densifie la xéno-encyclopédie transfictionnelle à la fois par les leviers littéraires de l'effet-SF (mots-fictions, toponymes, patronymes, descriptions focalisées, récit d'apprentissage, dialogues explicatifs intradiégétiques, etc.) et par les rémanences d'une élaboration ludique qu'il convoque en sérialisant et en adaptant des novums mémorables du jeu vidéo, ainsi institués en composants prototypiques du monde.

Ces recoupements des leviers de monde manipulés par chaque média sont d'autant plus visibles que l'intrigue de la novellisation, au fil de sa progression, se superpose de plus en plus au parcours narratif du jeu vidéo. Au-delà des reprises dont on a parlé, la novellisation de Bordage construit une formule transfictionnelle hybride, entre préquelle et adaptation, ce qui permet au romancier de mutualiser les atouts diégétiques propres à ces deux régimes de la transfictionnalité, tout en justifiant leur combinaison par la xéno-encyclopédie du monde lui-même.

2.3. Prolonger – dupliquer : l'adaptation-préquelle

À partir de l'arrivée des protagonistes au palais royal de Sephren[148], Bordage construit de plus en plus son récit de manière à *amener* et à *redoubler* en même temps l'intrigue vidéoludique, tirant tout le profit d'une formule mixte entre adaptation et préquelle pour démultiplier l'expansion de monde par l'intermédialité. Dans la novellisation, la victoire de Tcholko sur Saïfin, le consort, dans le labyrinthe, conduit au couronnement du vainqueur des jeux, Créon : le roman raconte donc l'accession au pouvoir du nouveau consort que Seth affronte dans le jeu vidéo. Bordage dispose très lisiblement les éléments déclencheurs de l'intrigue vidéoludique, tissant fermement la continuité diégétique temporelle et causale entre son propre récit et l'œuvre-source. En témoignent les différents passages consacrés à la personnalité orgueilleuse et ambitieuse du jeune consort, qui préparent, dans la chronologie diégétique, le futur complot des « fils du rayon d'or ». La construction psychologique en focalisation zéro permet d'appuyer ces indices transfictionnels :

> La facilité avec laquelle il se faisait obéir de ces hommes plus âgés que lui consola Créon de ses déboires passés avec le garçon mal embouché qu'était son cadet. […] Le fait que tous ces mouvements, toutes ces réactions fussent nés d'un seul de ses ordres lui donnait le vertige,

[148] P. Bordage, *Atlantis*, *op. cit.*, p. 246.

> *déjà* il se grisait de son sentiment de puissance, *déjà* il se dépouillait de son innocence, de sa naïveté, des derniers vestiges de l'enfance[149].

L'anaphore insistante en « déjà » inscrit le récit romanesque dans le mirage d'un à-venir fictif déjà connu du lecteur et exhibé par la projection future impliquée par l'adverbe. Les propos de Tcholko et du chasseur de rats redoublent lisiblement ce jeu de *prédiction* qui, sous forme de mise en garde, fonctionne au plan transfictionnel comme une *préparation* narrative :

> « Sa naïveté n'est qu'apparente, insista Tcholko. Elle cache un orgueil féroce. Il sera une proie facile pour les prêtres, pour le savoir caché.
> — Nous le contrôlerons, affirma Arthea.
> — En cas de victoire, vous auriez intérêt à modifier certaines de vos coutumes, ou d'autres conflits éclateront[150]. »
>
> Attention à lui, fit le chasseur de rats, les lèvres retroussées sur ses énormes incisives. Il vient tout juste de caresser son rêve de puissance[151].

Ces jugements intradiégétiques sont renforcés par le commentaire de Jahik au niveau du récit encadrant (« Grand-père, je n'aime pas ce Créon[152]… »), dont le propos enfantin vient comme dénuder les mécanismes transfictionnels en désignant depuis la fiction le « méchant » de l'histoire – ou plutôt celui qui s'apprête à le devenir.

Ce traitement du personnage de Créon n'est pas le seul moyen par lequel Bordage relève le défi de la novellisation préquelle, à savoir respecter la cohérence de l'intrigue originelle et proposer des éléments nouveaux susceptibles de susciter un intérêt narratif malgré la contrainte d'un dénouement déjà fixé. Toute la fin du roman travaille à consolider cette couture finale. Elle reprend un grand nombre de séquences vidéoludiques qu'elle donne l'impression à la fois d'*annoncer* et d'*adapter*. La préquelle, comme extension narrative soumise aux contraintes de la cohérence diachronique, joue alors en même temps à proposer une transsémiotisation du récit vidéoludique, et invite au repérage des *transpositions* plutôt que des *continuations* intermédiatiques. Outre les décalques de séquences ludiques associées au chasseur de rats, Bordage reprend peu ou prou les grands tableaux du jeu vidéo pour raconter le combat final entre le camp mené par Arthea et Tcholko, et l'armée des prêtres de Sa'at : comme Seth dans le jeu, Tcholko affronte dans la salle des crânes le consort à la tête de taureau, et la tête métallique qui représente le maléfique « savoir caché »[153] ; comme dans le jeu, le « cristal-mère » permet d'activer un

[149] *Ibid.*, p. 321. Nous soulignons.
[150] *Ibid.*, p. 319.
[151] *Ibid.*, p. 366.
[152] *Ibid.*, p. 318.
[153] *Ibid.*, p. 260-263 et p. 282-293.

canon surpuissant à bord du bâtiment royal qui mène la flotte volante[154] ; comme dans le jeu toujours, l'affrontement final est une bataille aérienne entre le camp des prêtres de Sa'at, qui veut dominer les contrées extérieures, et celui des prêtresses d'Ammu, qui sont épaulées par les compagnons de la reine que Bordage réintroduit *in extremis* dans l'histoire pour faire référence à l'avatar vidéoludique[155]. Surtout, la poursuite de la flotte ennemie amène celle menée par Arthea et Tcholko en divers lieux explorés par Seth dans le jeu vidéo, dans une quête portant sur le passé de la civilisation atlante : la banquise du Spitzberg, habitée par les « Nouïts[156] », puis l'île de Para Nua, où les vainqueurs reçoivent la visite d'un « chef indigène[157] » qui rappelle le PNJ Hona Ly, et où se dressent les mêmes rochers sculptés en forme de têtes géantes que ceux du jeu[158], lequel réemploie l'imaginaire mystérieux de la civilisation éteinte de l'île de Pâques. Toutes ces reprises constituent moins des passerelles que des réitérations diégétiques par lesquelles l'intrigue romanesque, en son aboutissement, imite la progression vidéoludique. La construction des personnages le confirme par des doublons significatifs : Tcholko est une version étrangéifiée (par l'origine barbare) et psychologiquement densifiée de Seth, Arthéa offre une fusion romanesque des personnages de la reine Rhéa et de la pilote Anna, Saïfin reprend les traits de Créon – et le chasseur de rat, étoffé par la préquelle, organise par sa stabilité ce système actanciel transfictionnel en miroir. L'élucidation xéno-encyclopédique proposée par la préquelle multiple alors les échos et les retours narratifs, balisés par la récurrence des objets de jeu, ce qui produit un effet de masse critique et fait dévier la lecture d'un horizon d'attente (lire *comme une préquelle*) à un autre (lire *comme une adaptation*) – ou plutôt, qui mélange ces deux réglages de lecture et parvient à les rendre simultanément opérants pour l'interprétation science-fictionnelle. La novellisation de Bordage combine ainsi les trois solutions aux dilemmes de la préquelle listés par Saint-Gelais : comme adaptation, elle offre un « sorte de réduplication anticipée des exploits du héros » (le passé comme *répétition*) » ; comme expansion narrative, elle « développ[e] une intrigue qui, pour ne pas paraître triviale, doit être grosse d'implications à venir – sans pour autant contrevenir à un futur diégétique déjà tout tracé » (le passé comme *préparation*) ; et comme expansion diégétique, elle « s'appuy[e] sur les énigmes de la fiction originale pour en proposer une élucidation » (le passé comme *explication*)[159].

[154] *Ibid.*, p. 299 et p. 303.
[155] *Ibid.*, p. 301.
[156] *Ibid.*, p. 333-335.
[157] *Ibid.*, p. 363.
[158] *Ibid.*, p. 364.
[159] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 83-84.

L'intérêt de ce dispositif de l'adaptation-préquelle est d'associer deux modes d'engagement dans le monde : le plaisir de la reconnaissance que suscite le retour de ce qui est déjà connu (réitération et consolidation fictionnelles) et le plaisir de la découverte que suscite l'expansion diégétique à partir de ces repères connus (invention et étoffement fictionnels). La novellisation littéraire active conjointement ces deux horizons de lecture pour cumuler des gratifications transfictionnelles qui, du point de vue de la logique diégétique, sont en principe contradictoires car elles projettent deux axes perpendiculaires. La chronologie temporelle intradiégétique, appréhendable en diachronie, suppose que la transfiction coexiste dans la diégèse avec l'histoire originelle, s'en souvienne, et la *complète*. La substitution temporelle des récits, appréhendable en synchronie, suppose que la transfiction vaille pour l'histoire originelle dans la diégèse, qu'elle en soit un équivalent, voire qu'elle la *remplace*. *Atlantis* fournit ici un premier éclairage sur les rapports entre adaptation et effets de monde transfictionnels qui nous intéresserons dans le chapitre suivant.

En effet, le roman de Bordage propose une solution de nature diégétique à l'incompatibilité apparente entre l'appréciation paradigmatique de l'adaptation comme version substitutive, et l'« appréciation "syntagmatique" » de la préquelle comme développement expansif[160] : elle thématise les logiques sérielles au sein des logiques de monde. Aussi bien pour les tribus barbares que pour la civilisation atlante, l'univers de fiction est organisé par une temporalité cyclique, rythmée par le retour de traditions qui consacrent les croyances collectives – ainsi, chez les Tungunz nomades, d'une vie réglée sur le cycle naturel des saisons et, chez les Atlantes, des scansions rituelles garantissant l'équilibre des pouvoirs entre le culte d'Ammu et celui de Sa'at, dont le représentant (le consort) remet sa charge en jeu tous les sept ans. Ce régime d'historicité cyclique, selon lequel le passé prévaut sur le présent et le futur et en constitue la règle par répétition, structure la xéno-encyclopédique fictionnelle. Il permet aussi de véhiculer, dans l'histoire, une critique vis-à-vis de la société atlante, certes avancée et technologiquement supérieure, mais spirituellement sclérosée, refermée sur ses traditions et minée par la peur de l'étranger. Encore une fois, la novellisation exploite des données diégétiques mises en place par le jeu vidéo, qui insiste à maintes reprises sur la temporalité figée d'une civilisation atlante ayant perdu le souvenir de ses origines[161]. Le livret de jeu le souligne davantage encore : « Le

[160] *Ibid.*, p. 35.
[161] Dans la cinématique d'ouverture : « Les saisons se succèdent et le temps semble immobile sur cette île paisible et prospère gouvernée par la reine Rhéa ».

peuple d'Atlantis ne sait rien de son histoire. Depuis combien de temps existe-t-il ? Comment les premiers habitants sont-ils venus ici ? […] Il semble que son peuple a toujours été là, avec ses lois, ses traditions et ses coutumes[162]. » Le jeu fait déjà de la progression spatiale et narrative du joueur une enquête sur les origines et les secrets d'un peuple *sans histoire*, ou dont les traces ont été dissimulées[163]. La sentence que la sorcière adresse à Seth fait de cette circularité la clé des énigmes posées au joueur : « Le passé, voilà ton chemin. La fin est dans le début[164] ».

En convertissant les récurrences intermédiatiques en principes du monde, la novellisation de Bordage rend transfictionnel le jeu adaptatif auquel elle se livre. L'efficacité de la préquelle exige alors que le dénouement narratif du roman ne fasse pas sortir de ce régime de fiction cyclique mais reconduise les traditions atlantes obscurantistes propices aux complots et aux intrigues. Si Tcholko et Arthea souhaitent que leur combat mène à une rénovation des pouvoirs, à l'élucidation des origines atlantes et à l'apaisement des tensions politiques, la relation transfictionnelle exige que ce combat soit un échec, pour qu'il puisse *à nouveau* avoir lieu dans le jeu vidéo. L'épilogue romanesque l'indique exemplairement, en situant les révélations finales au niveau du récit encadrant. L'identité réelle du narrateur délégué est élucidée : le grand-père de Jahik n'est autre que le fils d'Arthéa et Tcholko. Il raconte à la fin, à travers ses yeux d'enfant, dans une narration à la première personne, les retrouvailles entre ses parents dix ans après la victoire contre les prêtres de Sa'at :

> — Je t'ai ramené ton fils, Tcholko… bredouilla-t-elle. […]
> — Atlantis connaît de nouveau des jours difficiles, continua-t-elle. La vieille reine Osira est morte et a été remplacée par une jeune femme du nom de Rhéa. J'ai été déchue de mon rang de prêtresse lorsque les supérieures ont découvert que j'avais un fils. Elles m'ont empêchée de tenir ma promesse en ordonnant aux gardes du consort d'exterminer tous les proscrits de Sephren. Elles ont de nouveau imposé le secret sur Atlantis, et des prêtres sont revenus du Spitzberg, de Para Nua, de Muria, de toutes ces terres où certains d'entre eux avaient trouvé refuge. Je suis descendue dans le labyrinthe mais je n'ai pas rencontré la tête en métal jaune. Je ne doute pas de son existence : j'ai vu les têtes en pierre sur l'île de Para Nua et je sais qu'elles sont, comme le poulpe, des représentations du savoir caché. Je présume que les taureaux se sont débrouillés pour la transporter ailleurs. J'ai remis le cristal-mère à la tisseuse secrète de Muria, une personne fiable. Je suis retournée ensuite dans mon village natal pour élever le petit Tcholko. Puis le chasseur de rats est venu chez moi pour m'apprendre que les taureaux avaient noué une alliance avec Créon dans le but de renverser le culte d'Ammu. Je n'avais pas l'intention de te ramener ton fils, mais je pense que mon monde est sur le point de

[162] Livret de la boîte de jeu de Cryo Interactive, *Atlantis*, *op. cit.*, p. 2-3.
[163] Au Spitzberg, Seth compare les témoignages du passé des indigènes, peints sur des peaux de bêtes, au mystère qui entoure Atlantis : « au moins eux, ils ont une histoire », « que sais-tu vraiment de nos origines ? ». Cryo Interactive, *Atlantis*, *op. cit.*, partie « Arrivée à Spitzberg ».
[164] *Ibid.*, partie « Seth a trouvé la boule de cristal ».

> connaître un terrible bouleversement et je souhaite sur tu le gardes avec toi tant qu'il y aura du danger. Je dois retourner sur Atlantis pour essayer de sauver ce qui peut encore l'être[165].

Ce long passage au discours direct fait jouer tous les mécanismes de l'expansion transfictionnelle : il sert moins de sommaire narratif pour résumer des événements advenus après l'histoire contée, que de mise en scène préparatoire très précise à l'intrigue vidéoludique. L'isotopie de la répétition (« de nouveau », « revenus ») indique un retour du même, sous forme de second acte du complot des fils du rayon d'or. Surtout, à travers l'action d'Arthea, le récit dispose ici (au sens fort) les personnages, les objets et les espaces tels qu'ils apparaissent dans le jeu vidéo, c'est-à-dire qu'il les *met en position* dans la diégèse, de manière à les orienter le plus clairement possible vers leur finalité vidéoludique et nouer les derniers maillons de la chaîne transfictionnelle. Comme dans une mise en scène, sont installés les décors et les accessoires du jeu : les objets sont situés dans leur localisation adéquate (la tête en métal déplacée en-dehors du labyrinthe, le cristal-mère caché à Muria, où le retrouve ensuite Seth), les personnages du jeu organisés dans leur environnement actanciel (Rhéa contre Créon), et la multiplication des toponymes, en quelques phrases, offre une synthèse cartographique de l'espace vidéoludique (Sephren et son labyrinthe, le Spitzberg, Para Nua, Muria) qui en dessine en même temps le programme spatio-narratif.

Cette ultra-lisibilité de la cohérence narrative entre la préquelle et l'intrigue-source autorise Bordage, à la toute fin de son roman, à complexifier la formule transfictionnelle – en l'occurrence à la dédoubler, pour une intégration transmédiatique encore plus forte de l'effet de monde global. En ramenant le lecteur au présent de la narration, l'énonciation encadrante transforme *in fine* le récit préquelle en récit *sequel*, puisque la conversation entre Jahik et son grand-père se tient des années après le second complot d'Atlantis. Le roman vient ainsi déborder en son terme la borne temporelle finale du jeu vidéo, tout en gardant le silence par rapport à des événements dont la connaissance est refusée au lecteur. En effet, le prolongement romanesque, certes minime, en aval de l'intrigue vidéoludique, est soumis au même décentrement de point de vue que celui qui ouvre la préquelle. Cette clôture en miroir permet à Bordage de ménager une ignorance de la diégèse romanesque par rapport à la diégèse vidéoludique, non plus à cause de la relation temporelle d'antériorité qui détermine la préquelle, mais parce que, même dans ce basculement *sequel* qui transforme l'histoire du jeu vidéo en passé diégétique de l'*excipit* littéraire, les événements advenus

[165] P. Bordage, *Atlantis*, *op. cit.*, p. 374-375.

sur Atlantis demeurent inaccessibles aux peuples de la taïga – ce qu'énonce le grand-père Tcholko :

> Elle [Arthea] n'est jamais revenue. Nul ne sait ce qu'il est advenu d'Atlantis, des prêtresses d'Ammu, des prêtres de Sa'at, du cristal-mère, du savoir caché. Peut-être un jour auras-tu l'occasion de l'apprendre[166] ?

À travers cette adresse au personnage, le récit instaure un jeu avec le lecteur joueur, lui rappelant par une allusion méta-transfictionnelle que cette fiction romanesque, qui s'achève par une lacune, trouverait *ailleurs* (dans un ailleurs médiatique) de quoi être complétée. Grâce à la vraisemblance de son cadre énonciatif, le roman fait de cette lacune diégétique soulignée un fléchage transfictionnel paradoxal qui redouble et inverse celui de la préquelle. L'interrogation formulée vient imaginairement renverser la relation de dérivation entre les œuvres, donc situer le jeu vidéo dans l'orbite du livre, et faire de l'intrigue vidéoludique le prolongement, à la fois *sequel* (par rapport au récit encadré) et préquelle (par rapport au récit encadrant) de l'intrigue romanesque. Ce bouclage réflexif produit à la fois une attention accrue du lecteur aux subtilités de la construction transfictionnelle, et une immersion renforcée dans le monde, puisque la surenchère dans l'intrication narrative est soigneusement motivée par les données de fiction, et rentabilisée au profit d'un surcroît de cohérence et de densité xéno-encyclopédiques.

[166] *Ibid.*, p. 376.

Chapitre 8
Mondes à varier

En ménageant, au sein d'un prolongement transfictionnel, des reprises voire des citations de séquences narratives issues du jeu vidéo, la préquelle *Atlantis* superpose comme on l'a dit deux horizons de lecture : celui de l'expansion transfictionnelle et celui de l'adaptation. Ces deux logiques s'opposent par le rapport diégétique qu'elles instaurent entre la fiction dérivée et la fiction-source. La première suppose sur une *complétion narrative* (et *de monde*) et exige donc la perception d'une *communauté* et d'une *continuité* entre les fictions par-delà la rupture médiatique – Bordage ménage pour ce faire tout un faisceau d'indices dans sa novellisation. Sa transfictionnalité expansive est celle de la jonction narrative et de l'embrayage xéno-encyclopédique. La seconde suppose une *transposition narrative* d'un support à un autre et une relation de *substitution* et d'*équivalence* entre les œuvres, présentées comme des variantes médiatiques d'un même récit. Sa transfictionnalité, en particulier *xéno-encyclopédique*, est plus problématique. En effet, la « prétention à l'identité[1] » fictionnelle (reprendre *le même monde*) se réalise autrement pour l'adaptation : non plus par le fait de *s'inscrire dans* un monde de fiction antérieur pour le mettre *en partage* entre deux médias (l'identité *ipse* : le monde *lui-même*), mais par le fait de *répliquer* un monde de fiction antérieur à partir de ses traits prototypiques (l'identité *idem* : le monde *même* donc *semblable*).

Cela tient à la double nature de « version » de l'adaptation : transmédiatique (c'est le sens commun) mais aussi (et conjointement, c'est le sujet) transfictionnelle. Pour Saint-Gelais, en régime monomédiatique, la version transfictionnelle vient « se *substituer* à elle [la fiction initiale], ou du moins prétendre le faire[2] ». En voulant « raconter autrement la même histoire[3] », comme l'écrit Letourneux, elle agit sur le matériau diégiétique initial,

[1] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 22.
[2] *Ibid.*, p. 139.
[3] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 328.

changeant le point de vue adopté sur le récit initial (décentrement), modifiant la signification des événements (réinterprétation), ou transformant voire contredisant l'intrigue elle-même (contrefictions et corrections). Dans ce cas, le caractère interventionnel voire transgressif des versions, par rapport à la fiction-source, suppose bien que soit reconnue une équivalence diégétique minimale entre les œuvres[4]. Or, le paramètre médiatique complique l'établissement de cet horizon transfictionnel par où l'adaptation peut faire écart.

En effet, la version transmédiatique, c'est-à-dire la transposition transsémiotique d'un support à l'autre, implique nécessairement *conjointement* des mutations diégétiques et des mutations expressives, comme l'écrit Saint-Gelais :

> […] ajouts ou suppressions d'épisodes, réaménagements chronologiques, fusion de personnages, sans compter les innombrables altérations résultant du passage à un autre média, comme l'incarnation des personnages par des comédiens, le passage des descriptions à des décors ou l'élimination, au cinéma, de la focalisation telle qu'elle opère dans le discours narratif[5].

Le mot même d'« adaptation » comporte ce double sens de rendre viable pour un autre milieu (médiatique par exemple) et de modifier un contenu préalable (diégétique en l'occurrence). Or, variations diégétiques ou narratives et variations médiatiques ou formelles se déterminent mutuellement, ne serait-ce que parce que la culture de science-fiction en a sédimenté leurs agencements privilégiés à travers la différenciation médiatique des architextes génériques – l'imaginaire du vaisseau spatial cinématographique, comme on l'a dit, se distingue de celui du vaisseau spatial des séries télévisées entre les années 1970 et 1990[6]. Doublement marquée par ce jeu de la version, l'adaptation valoriserait l'une plus que l'autre dans son horizon pragmatique : l'impression de discontinuité diégétique liée à la discontinuité médiatique primerait l'impression de communauté diégétique impliquée par la continuité médiatique des versions lorsqu'elles sont réalisées sur le même support que la fiction-source (Saint-Gelais). En contexte transmédiatique, le récepteur interpréterait ensemble toutes ces altérations liées à l'adaptation comme la construction d'une autre variante de monde, voire comme une réinterprétation de l'*œuvre* originelle – mais non pas comme une réinterprétation ou une modification transfictionnellement active de la *fiction* d'origine, qui soit capable d'interférer avec son processus xéno-encyclopédique. Saint-Gelais repère ici la difficulté de l'adaptation, par contraste avec les

[4] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 140.
[5] *Ibid.*, p. 35.
[6] *Supra*, chapitre 4, 3.2. « Taxis volants et vaisseaux spatiaux : l'effet-novum mega-textuel des *icons* ».

versions monomédiatiques, à jouer le jeu transfictionnel et à autonomiser l'effet-monde en architexte englobant. La réception y ferait prévaloir le sentiment d'une disjonction diégétique entre les œuvres et une perception comparatiste orientée par la question résistante de la fidélité à l'œuvre-source.

Or est-il certain que cette consommation-là des versions transfictionnelles soit impossible en régime transmédiatique ? Que l'adaptation ne puisse produire dans sa réception qu'une *mise en concurrence* des versions de monde sans impression de communauté diégétique supérieure, sans profit pour un effet de fiction partagé et surplombant, autrement dit pour la cristallisation d'une « archifiction[7] » ? L'opposition qu'on vient de poser nécessite d'être nuancée en distinguant, dans le champ de l'adaptation, plusieurs *régimes de réception* et donc plusieurs *effets-monde* – avec la cruciale distinction que marque la différence entre des effets *de mondes* et des effets *du monde*. Comme pour l'expansion transmédia, cette polarisation est profondément culturelle : elle dépend des paramètres contextuels relatifs à l'ampleur, à la synergie et à la temporalité des ensembles sériels. La négociation entre les niveaux et les types de sérialité est décisif pour le potentiel transfictionnel des adaptations et permet de distinguer deux fonctionnements culturels de l'adaptation dans la science-fiction française de notre corpus.

Les trois adaptations par lesquelles Laloux porte à l'écran les romans de Wul et d'Andrevon relèvent du régime de l'adaptation traditionnelle, « simple » (vers un seul média pour *Les Maîtres du temps* et *Gandahar*) ou sérielle (suite d'adaptations simples pour *Oms en série*). Letourneux en circonscrit les enjeux fictionnels : l'horizon cognitif de la substitution entre une œuvre et son adaptation simple imposerait dans l'esprit du récepteur la disjonction des imaginaires de monde construits sur chaque support.

> Dans le cas d'une adaptation simple, l'unité diégétique entre les différentes versions médiatiques du récit tend à être nulle, dans la mesure où l'œuvre seconde substitue ses propres codes et le regard de l'auteur à l'œuvre première, mais ne cherche pas à s'inscrire dans une logique de complémentarité. C'est la même intrigue qui est proposée, mais les deux mondes ne sont pas destinés à se compléter. À de rares exceptions métapoétiques près, l'adaptation, qu'elle soit fidèle ou non à l'œuvre initiale, repose sur le principe d'une hétérogénéité des fictions. Rien de ce qui se produit dans l'œuvre première n'a d'incidence sur la seconde[8].

L'étude de l'ensemble « *Oms en série* » permettra alors de montrer comment chacune des œuvres construit en effet sa propre *proposition* science-fictionnelle, exclusive des autres, et prend ainsi *position* vis-à-vis d'une formulation (narrative, médiatique, esthétique) du monde. Le roman de Wul, le film de Laloux, la bande dessinée de Morvan

[7] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*
[8] *Ibid.*, p. 354.

et Hawthorne proposent tous une configuration propre des novums, des estrangements et de leurs combinaisons. Le jeu transmédiatique engage alors la fiction dans une série de réinventions *intertextuelles* plus que de modulations transfictionnelles, qui affectent les leviers de l'effet-SF, leur articulation et leur prévalence au sein de la xéno-encyclopédie, et plus globalement les voies de l'effet-monde. Les matrices médiatiques s'y avèrent essentielles, tout comme les imaginaires macro-textuels sollicités par les œuvres ou les options culturelles, esthétiques et techniques des auteurs. L'ensemble sérialise *des versions* et *des mondes* de science-fiction à partir d'un moule narratif commun.

Organisée autour du produit central qu'est le film de cinéma, la novellisation *Kaena* de Bordage, à l'inverse, relève du fonctionnement cross-média des versions, mais affiche une ampleur sérielle nettement moindre que celle des franchises industrielles qu'évoque Letourneux pour définir le concept :

> Le terme de cross-média sert ici à définir des pratiques traditionnelles de franchise et d'occupation de l'espace médiatique. Dans ce cas, il s'agit de développer conjointement [...] une *série* d'adaptations d'un même « texte »[9].

On a vu comment la *success story* annoncée du transmédia d'animation à la française de « *Kaena* » avait laissé place, en réalité, à une déclinaison cross-média assez pauvre de produits dérivés, où seul le roman de Bordage propose un contenu narratif développé. Malgré tout, le couple formé par le film et sa novellisation permet de montrer la spécificité d'une transmédialité certes diégétiquement redondante mais transfictionnellement productive. Si l'on suit Letourneux, par contraste avec l'adaptation simple qui disjoint les effets-mondes, la coordination synergique et concomitante des productions dans le cross-média fait advenir l'effet-monde partagé non plus par *diversification* et *complémentarité* narratives, comme dans la logique du transmédia, mais par *diversification* et *complémentarité* des *expériences* fictionnelles du monde en fonction des modes expressifs et des usages médiatiques. Le cross-média peut ainsi engager un approfondissement de l'univers de science-fiction en invitant à une « consommation des différentes adaptations comme autant de versions d'une même unité diégétique[10] ». C'est ce que la configuration de l'ensemble « *Kaena* » réalise, proposant, avec le film d'animation et la novellisation, *des versions du monde* imaginaire.

[9] *Ibid.*, p. 346 *sqq.*
[10] *Ibid.*, p. 353.

1. *Oms* (et adaptations) *en séries* : des versions et des mondes

1.1. Sérialités déliées : l'adaptation comme réinterprétation

Le premier des territoires de l'adaptation qui nous intéresse est celui qui a guidé en filigrane notre théorisation introductive du concept. Il converge avec l'appréhension habituelle du terme : la transposition d'une fiction antérieure vers un seul média, par contraste avec des déclinaisons vers un ensemble de médias, guidées par une synergie minimale. Or, la question de la compatibilité de ce type d'intermédialité avec la création transfictionnelle de monde n'est pas seulement (et peut-être même pas principalement) théorique, expliquée par les frictions qui naîtraient *a priori* entre deux attitudes fictionnelles exclusives l'une de l'autre : l'attention portée à la continuité d'un même univers entre les supports, et celle portée à la comparaison entre des unités textuelles et médiatiques en concurrence pour proposer leur version d'une même fiction. Comme le montre la constitution des ensembles formés par les trois romans de Wul et d'Andrevon, leurs adaptations animées par Laloux et, pour *Oms en série*, l'adaptation bédéistique récente, cette divergence provient surtout de la temporalité diachronique des productions, de l'étanchéité des rapports entre producteurs et du régime d'auctorialité allographe qui prévaut. Tous contribuent à créer ces « ruptures stylistiques et matérielles fortes[11] » qui, selon Letourneux, rendent problématique l'unité transfictionnelle. L'étude des enjeux culturels de l'adaptation (chapitre 1) a permis d'y repérer une voie importante des circulations transmédiatiques dans notre corpus, impliquée dans des processus de patrimonialisation et de légitimation d'une science-fiction française aussi bien graphique que littéraire. Or, l'interprétation transfictionnelle de ces transpositions dépend de cette signification historique.

La place à part du jalon Laloux dans l'effet « monde de Gandahar » (chapitre 7) a déjà montré que « la question des temporalités des œuvres permet de distinguer les pratiques d'adaptation d'une part et les pratiques transmédias et cross-médias d'autre part[12] ». La démarche de Laloux (adapter des romans français de science-fiction jouissant d'une reconnaissance acquise de la part des amateurs et des érudits) implique et même exige dans son principe un écart temporel important entre la parution de l'œuvre littéraire et l'adaptation filmique. Une vingtaine d'années s'écoule entre la publication profuse et

[11] *Ibid.*, p. 330.
[12] *Ibid.*, p. 364.

resserrée des romans de Wul à la fin des années 1950 (1957-1959) et leur réinvention à l'écran par Laloux entre 1973 (*La Planète sauvage*) et 1982 (*Les Maîtres du temps*). L'ordre de grandeur temporel est le même entre le *Gandahar* d'Andrevon (1969) et son adaptation (1988). *Oms en série* a, de plus, fait l'objet d'une version récente sous forme d'une série de bandes dessinées (2012, 2014, 2017), dans la collection « Les univers de Stefan Wul » qui adapte plusieurs autres romans de l'auteur[13]. L'adaptation de la trilogie de Bordage *Les Guerriers du silence* chez Delcourt (2005-2008), plus de dix ans après l'écriture du cycle romanesque à succès offre un autre exemple de ces transpositions en bande dessinée de romans du patrimoine français de la science-fiction[14]. La diachronicité de long terme des transferts médiatiques peut certes produire ici des sédimentations architextuelles mais sans effet de coordination ou de synergie globale organisant la transmédialité des fictions de manière à accroître la visibilité d'une unité d'ensemble[15]. Même lorsque l'adaptation vise plusieurs supports, comme dans « *Oms en série* », c'est par une transmédialité séquentielle, discontinue, qui accentue l'hétérogénéité des productions. La relance adaptative implique une disjonction forte des réinterprétations médiatiques, au point que les œuvres semblent s'ignorer les unes des autres (*La Planète sauvage* et la bande dessinée d'Ankama n'ont que peu en commun), dans la mesure où leurs coordonnées temporelles, leurs supports, leurs publics et leurs logiques commerciales les inscrivent dans des espaces culturels distincts.

Comme on l'a vu pour « *Gandahar* », l'écart temporel où se loge l'adaptation simple, dans la science-fiction française, implique un changement d'horizon culturel, un renouvellement générationnel et donc une mutation des significations science-fictionnelles d'une version médiatique à l'autre. Si les novums organiques du *Gandahar* d'Andrevon, en 1969, produisent l'effet-SF par rapport au moment contre-culturel hippie du genre et pour un imaginaire écologique et pacifiste nourri du *Flower Power* et de la résistance non-violente, leur reprise à l'écran vingt ans plus tard ne peut plus faire l'objet d'une appréciation similaire : en 1988, ce sont les grandes marées noires, la pollution chimique (la catastrophe de Bhopal, en Inde, date de 1984), le problème des déchets, les pluies acides ou encore le trou dans la couche d'ozone qui structurent le discours écologiste auquel s'adossent les anticipations sciences-fictionnelles. Ces reconfigurations culturelles des objets de science-fiction s'accompagnent aussi d'un changement de public, lié au

[13] Parus à ce jour : « *Niourk* » (3 volumes, 2012, 2013, 2015) ; « *Oms en série* » (3 volumes, 2012, 2014, 2017) ; « *La Peur géante* » (3 volumes, 2013, 2015, 2016) ; « *Piège sur Zarkass* » (3 volumes, 2013-2014) ; « *Le Temple du passé* » (2 volumes, 2014, 2015) ; « *Rayons pour Sidar* » (2 volumes, 2014, 2015) ; « *Terminus 1* » (2 volumes, 2016).
[14] Algéris, Philippe Ogaki, *Les Guerriers du silence*, Delcourt, vol. 1 : *Point rouge*, 2005 ; vol. 2 : *La Marchandhomme*, 2006 ; vol. 3 : *Le Fou des montagnes*, 2007 ; vol. 4 : *Le Tombeau absourate*, 2008.
[15] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 364.

changement de support : le film d'animation, même si Laloux veut s'arracher au stéréotype du média infantile, touchera un public plus jeune et plus large que le roman d'Andrevon. Cette translation des publics peut d'ailleurs être visée par la stratégie commerciale de la déclinaison médiatique. Ainsi, l'adaptation bédéistique des *Guerriers du silence* de Bordage veut exploiter et moderniser un succès de librairie validé, lors de sa parution, par des lecteurs adultes plutôt formés à la culture visuelle de *Métal hurlant* et sensibles à l'inscription du livre dans la tradition du *space opera* rénovée par Simmons. En confiant l'adaptation au dessinateur Ogaki, qui vient de l'univers graphique du manga, Delcourt veut toucher public plus jeune, adolescent, formé à cette culture comme à celle du *comics* et de l'animation. Si le coup médiatique ne porte pas ses fruits, l'adaptation se pense bien comme une traduction à la fois sémiotique et culturelle, destinée à réactualiser l'œuvre originelle pour l'inscrire dans un autre biotope, organisé par ses propres architextualités génériques et médiatiques. Cette dispersion temporelle et contextuelle implique, au niveau de la réception, que chaque œuvre d'une série d'adaptations n'est pas nécessairement mise en relation avec le reste de l'ensemble transmédiatique : elle n'est alors ni consommée *en rapport avec* (c'est assez clair) ni même *en regard de* (c'est plus décisif) la fiction-source et ses dérivés. Dans ce cas, l'« ensemble » identifié pour la constitution du corpus n'est pas nécessairement doté d'une prégnance ou d'une lisibilité culturelles pour les récepteurs. Non seulement, alors, il ne présente pas de cohésion suffisante pour produire des effets transfictionnels, mais sa visibilité même, comme réseau fictionnel n'est pas garantie. Les lecteurs de l'*Oms en série* de bande dessinée n'ont vraisemblablement pas, dans leur majorité, connaissance du roman originel de Wul, et encore moins du film de Laloux, que son intention artistique rattache à une série culturelle générique bien différente du projet d'Ankama : dessin surréaliste et grinçant (Topor), science-fiction fantastique et onirique (Laloux) s'opposent au positionnement de l'éditeur de bande dessinée qui mise sur l'importation des codes du *manga* et du *comics* dans la bande dessinée franco-belge contemporaine, pour un *space opera* remis au goût du jour. En témoigne le choix de confier le scénario à Morvan, qui signe la série best-seller *Sillage* chez Delcourt depuis 1998, et le dessin à Hawthorne, formé chez Marvel Comics, DC Comics et Dark Horse Comics. La transposition médiatique réalise à la fois l'appropriation par un autre système médiatique et l'accommodation à un autre contexte culturel. Le modèle de l'équivalence diégétique, indiqué par Saint-Gelais, perd de sa pertinence dès lors que cette double logique adaptative implique moins une réduplication qu'une *réinvention*, associée au maintien du régime auctorial en culture médiatique.

Les « questions d'auctorialité et de distinction » et les relations entre systèmes de production sont décisives pour la sérialisation cohésive ou au contraire disjointe – ici, transmédiatiquement *myope* – des constructions de monde élaborées sur des médias différents[16]. L'adaptation à laquelle se livre Laloux implique un renforcement de l'auctorialité des producteurs, indépendants les uns des autres, à travers la circulation transmédiatique elle-même. Elle s'oppose en cela aux considérations canoniques sur le fait que la transmédialité des grands genres fictionnels de la culture médiatique conduit le plus souvent à effacer l'instance auctoriale au profit d'une prégnance croissante du monde fictionnel, autonomisé par ses réapparitions médiatiques et promu, à la place de l'auteur, comme l'instance transcendante à l'origine de ses propres incarnations variées. On fait l'hypothèse que l'opposition entre expansions et versions transfictionnelles distingue deux positions par rapport à la fonction-auteur : les prolongements transfictionnels, comme l'écrit Saint-Gelais, imposeraient globalement un « régime non auctoriel *[sic]*, prépondérant en culture médiatique », lié à l'émancipation sérielle du personnage[17], tandis que les versions (allographes), parce qu'elles affectent davantage le matériau diégétique initial, resteraient prises dans un rapport indépassable à l'autorité discursive de l'auteur originel. Pourtant, le cross-média, qui organise une pluralité médiatique de versions avec coordination étroite des systèmes de production, évacue généralement toute réception auctorialisée des œuvres sérielles – ce qui, on l'a vu, produit justement pour « *Atlantis* » un frottement (problématique, pour Bordage) entre deux régimes d'auctorialité différents, celui qu'impose le corpus en cours d'autonomisation de la novellisation industrielle en langue française et celui dont se prévaut le geste créateur singulier de l'écrivain (chapitre 3). La ligne de fracture, ici, amène plutôt à distinguer les déclinaisons sérielles d'une part (transmédia et cross-média ensemble) des déclinaisons ponctuelles, non coordonnées, ou encore dénouées, de l'adaptation simple d'autre part. L'adaptation classique pratiquée par Laloux sollicite l'horizon d'attente auctorial *en amont* comme *en aval* de la transposition, et motive sur cette base les libertés diégétiques prises vis-à-vis du matériau littéraire. Les scansions temporelles de long terme, qui structurent les ensembles en autant de moments transmédiatiques *disjoints*, correspondent, comme on l'a dit, à la durée nécessaire à la reconnaissance des œuvres-sources et de leurs *auteurs*. De la fin des années 1950 à *La Planète sauvage*, c'est cette temporalité de la « décantation » (Klein)[18]

[16] *Ibid.*, p. 355 *sqq*.
[17] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 33.
[18] G. Klein, « Préface », *in* S. Wul, *Œuvres*, *op. cit.*, p. 11-12.

qui se joue et amène à faire de Wul, au début des années 1970, le père d'une filiation nationale du genre, défendue contre l'excellence générique américaine. La sortie de *La Planète sauvage*, en 1973, produit cette canonisation : la transposition médiatique ne relève pas d'une déclinaison concomitante, mais implique une reconnaissance qui ne peut se faire qu'*a posteriori*, de manière allographe, et qui opère une sélection à fonction légitimante, où l'hommage fait à l'auteur originel occupe une place importante. Laloux rappelle son goût personnel pour Wul et pour Andrevon, et les cite parmi les auteurs français qui ont nourri son imaginaire. L'intention sérielle originelle de sa démarche (adapter tous les romans de Wul à l'écran) confirme cette auctorialisation de la réception par l'adaptation.

L'adaptation lalousienne maintient d'ailleurs une forte disjonction des figures d'auteur : s'il entre en contact avec Andrevon pour lui proposer d'adapter *Gandahar*, Laloux ne l'associe pas pour autant à la réalisation du film, ni pour le scénario ni pour les dessins, et il en est de même pour Wul – alors que Bordage, par exemple, est impliqué dans l'écriture du scénario sur *Kaena*, et doit à cette participation d'en faire ensuite la novellisation. La nature des relations entre producteurs est déterminante pour l'autonomie fictionnelle conférée aux œuvres dans la réception. Chez Laloux, ces rapports sont fondés sur des affinités interpersonnelles qui ne relèvent ni de l'ignorance mutuelle ou de l'indépendance totale, ni de la coopération ou de l'association étroites, mais plutôt d'initiatives individuelles autonomes qui valent acte de reconnaissance envers un autre auteur (plus qu'envers une autre *fiction*). La transposition a donc un effet auctorialisant pour l'œuvre-source mais aussi pour l'œuvre dérivée : celle-ci se trouve valorisée par une double signature prestigieuse, qui associe un réalisateur d'animation auréolé d'un succès public et critique depuis 1973, et trois dessinateurs célèbres (Topor, Mœbius, Caza) qui incarnent la réussite transnationale de la culture dessinée française et forment des arguments promotionnels non négligeables. Comme on l'a vu, la promotion autour des *Maîtres du temps* en 1982 rentabilise pleinement la signature de Mœbius comme marque graphique du film et produit un moment de sérialisation cross-média massif, mais circonscrit, et limité pour l'effet-monde global. Ce moment se résorbe progressivement dans les rééditions ultérieures de *L'Orphelin de Perdide* : tandis que l'édition de 1982 comporte, en meilleure place, la mention « L'ouvrage duquel a été tiré le film : Les Maîtres du temps » et reprend l'affiche du film, celle de 1993 (« Présence du futur ») abandonne le graphisme mœbiusien mais conserve la trace transmédiatique dans le sous-titre (« ou Les maîtres du temps »), et celles de 1996 et 2014, en anthologies chez Lefrancq et Bragelonne, retournent définitivement au titre original.

Si les adaptations simples de notre corpus alimentent donc la prégnance de la fonction-auteur, elles relèvent d'un régime d'auctorialité différent de celui décrit par Saint-Gelais pour les expansions transfictionnelles des corpus classiques, où la signature de l'écrivain originel est dotée d'une autorité discursive supérieure, par rapport à laquelle sont évaluées la valeur et l'authenticité des intrigues dérivées. L'adaptation lalousienne produit une *substitution* – plus qu'une *régulation* – auctoriale : de Wul à Laloux, de Wul à Mœbius, s'affirment conjointement la légitimité de l'auteur originel et celle de l'auteur qui adapte. La transposition transmédiatique fait alors l'objet d'une construction discursive comme réinvention, c'est-à-dire *création* artistique, et se dégage des connotations de moindre qualité associées aux productions dérivées et industrielles. *La Planète sauvage* permettra de montrer comment cette intermédialité auctorialisante freine la mise en partage des univers dans « *Oms en série* » et renforce bien plutôt le jeu de la distinction intertextuelle, par la singularisation d'effets-SF propres à chaque œuvre. L'interprétation des modifications diégétiques comme *écarts*, qui forme l'horizon de réception de l'adaptation selon Saint-Gelais, dépend étroitement de la perception de l'instance auctoriale associée à l'œuvre qui adapte, du degré d'autonomie que cette perception confère à la production dérivée et de la liberté qu'elle autorise vis-à-vis de la diégèse. Par rapport au roman wulien, *La Planète sauvage* veut faire *œuvre à part* plutôt que faire *monde ensemble*. Elle vise son objectif propre : fonder un film d'animation français, de qualité, à l'imaginaire exigeant, s'adressant à un large public. La transposition médiatique relève alors plutôt de l'emprunt et d'une appropriation de la fiction motivée par une stratégie de distinction qui convoque la signature d'auteur pour légitimer une animation, là aussi, d'auteur. D'ailleurs, le nom de Wul est absent des affiches des trois films de Laloux, au profit des noms du réalisateur et du dessinateur, fournis comme un double gage de qualité. Or on sait l'usage promotionnel que l'appareil périfilmique fait couramment de l'argument de l'adaptation en régime industriel, avec des mentions comme « tiré du livre de… » ou « adapté de… », pour attirer les spectateurs et récupérer une partie de la valeur associée à l'œuvre-source lorsque cette dernière a bénéficié d'un large succès. Pour les films de Laloux, la transposition médiatique est cachée, ce qui renforce l'autonomie de l'œuvre dérivée.

Toutefois, un même ensemble fictionnel transmédiatique peut ménager des degrés d'auctorialité variés, ce qui implique une hiérarchisation entre les différentes déclinaisons d'une même fiction. L'« écosystème médiatique[19] » est alors sujet à des structurations

[19] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 357.

différentielles qui distinguent moins entre œuvres canoniques et œuvres secondaires (comme dans le transmédia « patchwork » de « *Gandahar* ») qu'entre filiation serrée et filiation déliée avec l'œuvre et l'auteur d'origine. Par contraste avec les adaptations de Laloux, la série de bande dessinée *Oms en série* de Morvan et Hawthorne marque explicitement son rattachement aux romans de Wul par le titre de collection choisi par Ankama (« Les univers de Stefan Wul ») et en fait un atout publicitaire ainsi qu'un facteur d'unité éditoriale. Conformément aux représentations qui ont été attachées au nom de Wul (un grand conteur et un peintre d'univers), et dans une période qui a pris acte du « tournant diégétique[20] » vers le paradigme des mondes, c'est l'imaginaire d'*univers* et la promesse du dépaysement xéno-encyclopédique qui sont ici convoqués, plutôt qu'une séduction narrative. L'adaptation d'Ankama se situe explicitement sous le patronage de l'écrivain (en reprenant fidèlement, du moins au départ, le récit littéraire) et exploite la veine de l'adaptation bédéistique des classiques littéraires de genre. La cohésion éditoriale globale autour du nom de Wul prime sur la prégnance auctoriale du côté du scénariste et du dessinateur, dont les noms varient pour chaque roman adapté. La déclinaison médiatique est située dans l'orbite rapprochée du roman-source, par contraste avec le film de Laloux, ce qui montre la variabilité contextuelle de la légitimation auctoriale de l'adaptation, entre transposition « fidèle » et réinterprétation « d'auteur », au sein d'un même ensemble transmédiatique.

Le sens des transferts fournit un dernier critère pour clarifier les rapports entre transmédialité adaptative et effets transfictionnels. Dans notre corpus, l'adaptation simple se produit du livre au film ou à la bande dessinée. En outre, comme on l'a dit, Cryo adapte en jeux vidéo un grand nombre de romans de science-fiction et en fait un trait de son image de marque. Dans notre période, ce type de transposition constitue en fait un mode privilégié de l'existence intermédiatique de la littérature de science-fiction. Les projets transmédias menés par Damasio, qui font de *l'écriture* le moteur d'un foisonnement médiatique et inversent donc la relation de dérivation, sont à l'inverse peu représentatifs de notre période d'étude. Cette tendance résonne avec des constats plus globaux sur les rapports de force économiques et culturels entre les médias, que l'on retrouve dans le biotope français : ce sont plus fréquemment le cinéma ou le jeu vidéo que le livre qui initient des stratégies transmédiatiques plurielles et simultanées (« *Atlantis* », « *Kaena* »), plus susceptibles qu'ils sont de toucher un public large et d'exercer par leur manière de faire monde une séduction

[20] O. Caïra, « Ourobores : explorer les virtualités des mondes fictionnels après le tournant diégétique », art. cité.

exportable par la circulation aisée des images[21]. Par ailleurs, lorsque le livre de science-fiction français est engagé dans le jeu de l'expansion transfictionnelle, c'est presque toujours par une ressaisie *a posteriori* et non comme porteur initial des visées multi-supports (Andrevon). C'est ce qui explique que l'impact des adaptations sur les effets de liaison ou de déliaison diégétique se manifeste le plus visiblement dans les lieux du livre où textes et images (celles d'un ailleurs médiatique) se rencontrent, comme on l'a vu pour les couvertures des éditions d'« *Oms en série* » et des romans de « *Gandahar* »[22].

Si l'adaptation traditionnelle relève donc, dans notre corpus, d'un geste de traduction transsémiotique qui fait primer la réinvention transmédiatique de l'effet-monde plutôt que son creusement ou son expansion, cela ne signifie pas pour autant que l'existence culturelle de ces fictions migrantes soit indifférente au jeu des transferts médiatiques. Visuellement par la manière dont la poétique matérielle sérialise des novums piliers d'univers, xéno-encyclopédiquement par celle dont les récits reconfigurent les leviers de l'effet-SF, donc l'effet-monde global et l'expérience du récepteur, l'adaptation, même non cross-média, ouvre une enquête importante pour comprendre les rapports entre intermédialité et construction science-fictionnelle d'univers. Le cas d'« *Oms en série* » nous permettra de détailler – en reprenant le calembour wulien de la syllepse – cette mise « en série » des mondes possibles de la fiction.

1.2. « *Oms en série* » : une fiction, des effets-SF

Les coordonnées médiatiques, culturelles, temporelles et auctoriales des œuvres appartenant à une série d'adaptations simples expliquent donc que les effets possibles de transfictionnalité n'y relèvent pas, dans leur principe, d'une intention de complétion xéno-encyclopédique. Articulés autour d'une même trame narrative, avec un degré variable de redondance diégétique par rapport à l'œuvre-source, ce sont plutôt des effets science-fictionnels contrastés et des mondes possibles alternatifs que la confrontation des œuvres fait surgir, dans une approche intertextuelle du jeu adaptatif. L'ensemble « *Oms en série* » permet de montrer comment chaque transposition médiatique réinterprète la fiction wulienne sur le plan des grands novums fondateurs du monde, de leur diffusion narrative, des leviers formels de l'estrangement, des effets de point de vue ou encore des imaginaires

[21] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 359.
[22] *Supra*, chapitre 5, 2.2. « L'effet-SF par l'écart plastique : le cas de la couleur » ; chapitre 7, 1.2. « La signature-monde cohésive de Caza ».

mega-textuels. Entre le roman de Wul, l'adaptation animée de Laloux et l'adaptation bédéistique de Morvan et Hawthorne, trois grands partages xéno-encyclopédiques permettent d'étudier comparativement la conversion d'un effet-monde à un autre et d'analyser la part qu'y prennent les déterminations médiatiques : les moyens de construire la disproportion généralisée (physique, temporelle, civilisationnelle) entre draags et oms, le traitement des novums naturels (faune et flore) par rapport aux novums techno-scientifiques, la mise en scène de l'environnement des draags par rapport aux espaces sauvages de la planète Ygam. S'y ajoute la manière dont les œuvres modulent la structuration initiale du récit wulien en trois épisodes : l'enfance de Terr jusqu'à la fuite hors du parc désomisé avec les oms sauvages, la vie dans la cité côtière souterraine des oms libres et l'exil vers le Continent sauvage, et enfin l'installation sur ce territoire vierge jusqu'au combat final contre les draags, remporté grâce à la mobilisation des « oms en série ».

1.2.1. Exotisme sauvage et dépaysement wulien

Le roman wulien configure l'effet-monde science-fictionnel à travers trois options formelles relatives aux trois partages mentionnés ci-dessus. Tout d'abord, comme on l'a esquissé, la construction du novum draag dans l'incipit repose sur une courte description motivée de l'alien qui en expose les traits physiques principaux (yeux rouges, fente nasale, membranes, taille, main à vingt doigts[23]) pour ensuite médiatiser, par ce premier novum, l'inversion des repères lexicaux et donc un basculement xéno-encyclopédique de grande ampleur (le draag comme espèce intelligente et développée, l'om abêti, ramené au rang d'animal de compagnie). Excepté la double forgerie qui vise d'un côté l'exotisme dysphonique de l'alien, de l'autre la défamiliarisation orthographique d'un signifiant phonique reconnaissable (*homme*/*om*), l'exploitation du novum biface du draag et de l'om, qui concentre la puissance étrangéifiante de l'effet-SF ce début de roman, n'utilise ni l'estrangement lexical ni la description exotique ni la péripétie narrative pour construire la disproportion entre les deux espèces, et donner à imaginer l'environnement de vie des draags. Dans un texte où dominent fortement les dialogues, l'effet-monde provient principalement de l'ancrage dans la parole et le regard (au double sens de *vision* et de *point de vue*) des protagonistes – en l'occurrence exclusivement des draags dans les trois

[23] S. Wul, *Oms en série*, *op. cit.*, p. 11-12.

premiers chapitres. La séquence lors de laquelle Tiwa et son père vont à « l'omerie d'exposition » acheter le collier de Terr en témoigne au chapitre 2 :

> Ils furent en quelques minutes aux portes de la ville et quittèrent la sphère pour emprunter le chemin mobile menant aux blocs A.
> Par des tunnels ou des ponts, ils traversèrent successivement les blocs des autres quartiers et parvinrent au centre de la ville, où la foule était beaucoup plus nombreuse et où les sphères des surveillants et des techniciens semblaient de grosses bulles de savon suspendues en l'air.
> Ils quittèrent le chemin 3 et se laissèrent porter par le chemin A jusqu'au bloc 12. Arrivés dans le hall du bloc 12, ils montèrent dix étages et Tiwa fut émerveillée.
> Un grand couloir était bordé d'un côté par des vitrines où l'on pouvait voir des oms de toutes races. Certains étaient blonds comme Terr. D'autres avaient la peau noire et les cheveux bouclés. Certains mâles avaient une crinière qui prenait naissance entre l'œil et l'oreille et, cernant la bouche, se terminait au menton.
> Plus loin, s'alignaient des cages de verre où l'on voyait des chiens, des lions de Mars, des oiseaux d'Ygam et toutes sortes d'autres animaux de l'univers. Mais Tiwa n'avait d'yeux que pour les oms, cette race de petits singes venus de la Terre.
> L'intérêt exclusif de Tiwa pour ces animaux n'avait rien de particulièrement original pour une draag. L'om était de loin le compagnon le plus prisé, sur Ygam. Un proverbe ne disait-il pas : « L'om est le meilleur ami du draag » ? D'ailleurs, c'est devant les cages d'oms que la foule était la plus nombreuse[24].

Le traitement de la ville draag fait l'économie du mot-fiction et de l'étrangeté visuelle qui pourrait y être associée par le biais des descriptions. Au contraire, ici, Wul utilise des termes courants (« blocs », « tunnels », « ponts », « quartiers », « hall ») qui ne suggèrent que faiblement la reconfiguration science-fictionnelle par un vague imaginaire architectural futuriste du grand ensemble urbain industrialisé. Plus étrangéifiants au plan diégétique, mais toujours transparents au plan lexical, les « chemins mobiles » sont interprétés comme de possibles tapis roulants et les « sphères » dénomment lisiblement les véhicules draags par leur forme. Ces décors urbains ne font pas levier pour l'effet-SF par les images que leur construction textuelle allusive viendrait susciter, mais plutôt par l'organisation comptable impersonnelle de la toponymie (« blocs A », « chemin 3 », « chemin A »). Le novum du monde artificiel se trouve réactivé et confirmé quelques lignes plus loin, lors de la leçon de Tiwa. Par la mise en scène d'un apprentissage thématisé (grâce aux « écouteurs d'instruction »), le passage révèle au lecteur la configuration géométrique et l'identification alphabétique des continents « retouchés » par les draags :

> Les quatre continents retouchés par les draags sont de forme triangulaire équilatérale et de dimensions égales. Deux sont placés à égale distance l'un de l'autre dans l'hémisphère A, les deux autres sont placés à égale distance l'un de l'autre dans l'hémisphère B. Leurs pointes sont dirigées vers les pôles, leurs bases regardent l'équateur[25].

[24] *Ibid.*, p. 21-22.
[25] *Ibid.*, p. 23.

L'étrangeté de la civilisation draag est construite par la codification administrative des lieux de vie, que la séquence d'achat du collier accrédite à travers un point de vue diégétique qui se meut avec aisance dans ce cadre et le considère comme une évidence. La description de l'omerie d'exposition (« vitrines », « cages de verre », foule d'observateurs) mobilise ensuite des images mentales et un script narratif connus : la visite à l'animalerie, montrée à travers un regard d'enfant. Ici encore, l'écriture wulienne écarte les ressorts de la forgerie science-fictionnelle (à l'exception, notable, et voulue, de l'*om*) qui permettrait de formuler l'étrangeté des animaux encagés à travers celle de leurs dénominations draags. « Chiens », « lions » et « oiseaux » sont lexicalement et encyclopédiquement plus que familiers du lecteur. En ébauchant une énumération bien vite arrêtée par l'hyperonyme « univers », l'adjonction des noms de planète « Mars » et « Ygam » confirme l'éviction du dysgraphisme verbal comme levier de l'effet-SF – « Ygam » ayant été élucidé à la fin du chapitre 1. En revanche, la mise en œuvre de ce lexique banal par la description focalisée suscite la distanciation cognitive en ramenant l'om à son animalité, constitutive aux yeux des draags, et révélatrice pour le lecteur de la décadence humaine extrapolée. La mise en série syntaxique fait de l'om une bête au même titre que les « chiens », « lions » et « oiseaux » évoqués, ce que confirme l'anaphore hyperonymique (« ces animaux ») et l'appellation de « singes », qui le renvoie à ses ancêtres primates imaginaires. La rhétorique de la différenciation utilise le vocabulaire de la taxinomie biologique plutôt réservé, en français, pour parler des animaux domestiques (« race »). La description focalisée produit l'étrangéification de la scène non par *ce qui est vu* mais par *les termes qui le disent* et qui organisent la pensée draag. Si l'incipit a raconté l'apprentissage lexical du mot « cheveux » par Tiwa pour désigner les « poils » de l'om[26], la mention de la « crinière » réitère une autre de ces associations inattendues entre la chose et le mot, explicitée par la description incorporée à la relative déterminative (« qui prenait naissance […] menton »). Le procédé impose au lecteur, sous la désignation étrangéifiante, d'y reconnaître en réalité une barbe, et d'en tirer les conséquences science-fictionnelles. Cette logique d'inadéquation des substantifs, par glissement vers le vocabulaire animalier, gagne plus d'efficacité science-fictionnelle encore dans la reformulation imposée au proverbe commun « Le chien est le meilleur ami de l'homme » : la permutation des désignateurs, au sein d'une structure syntaxique figée et connue, oblige à un décalque xéno-encyclopédique des positions respectives entre le chien et l'homme d'une part, l'om et le draag d'autre part – ce que

[26] *Ibid.*, p. 13.

l'achat du *collier* rend encore plus clair. L'écriture de Wul exploite ainsi toutes les distorsions qu'une *Weltanschauung* étrangère, adoptée comme prisme interprétatif du monde de fiction que le lecteur a à construire, impose à l'emploi de vocables ordinaires et aux attendus du scénario narratif. Ni l'étrangeté des installations architecturales, ni celle de l'apparence des draags, ni plus largement celle du monde extraterrestre par rapport à l'encyclopédie de référence (humaine) du lecteur, ne sauraient canaliser l'effet-novum du texte dès lors que le dépaysement repose précisément sur l'adoption du point de vue alien, pour y situer et en motiver la logique du récit.

Cette option formelle oblige à passer sous silence (ou presque) des ressorts d'étrangeté dont Laloux comme Morvan et Hawthorne font au contraire un usage *visuel* très rentable (comme on le verra) – ou à n'en marquer qu'implicitement la présence comme par l'adjectif « petits » qui, en qualifiant les « singes », inscrit *en creux*, dans la description, le gigantisme draag. L'étrangeté liée à la différence de taille relève en effet d'une évidence de monde pour les êtres à travers la subjectivité desquels le récit invite à construire l'univers. C'est pourquoi, dans les trois premiers chapitres racontant l'adoption de Terr par Tiwa, le novum de la disproportion n'est pas traité par des descriptions ou par des mises en action médiatisées par une narration extradiégétique en focalisation zéro, susceptible de suggérer des images mentales. L'exotisme lié au draag est, chez Wul, tout entier conceptuel : il écarte la logique de visualisation que le texte pourrait convoquer, comme nous verrons qu'il le fait à l'inverse pour construire les images (étymologiquement, pour faire *imaginer*) de la nature sauvage d'Ygam. Wul rentabilise science-fictionnellement le contraste des échelles entre draags et oms à travers ses implications *temporelles* (différence de vitesse d'évolution entre Terr et Tiwa, donc entre les civilisations draag et om) et non *physiques* (différence de taille). La fin du premier chapitre l'impose clairement : la narration extradiégétique glisse de la focalisation interne sur Tiwa (« Elle était heureuse ; dans quelques jours, les petits oms sauraient marcher, elle pourrait prendre le sien ») à un bref segment explicatif en focalisation zéro, qui fait exception, et dont les conséquences sont cruciales pour l'intrigue : « Il est vrai qu'un seul jour de la grosse planète Ygam équivalait à quarante-cinq jours d'une petite planète nommée Terre, monde très lointain d'où les oms étaient originaires[27]. » En ce début de roman, l'effet-SF du novum draag-om se concentre donc sur cette élaboration abstraite de l'écart temporel relatif entre les deux espèces. L'élaboration textuelle de la civilisation draag ne mobilise aucunement l'écriture visuelle et le traitement

[27] *Ibid.*, p. 16.

ethnographique du bestiaire exotique jugés caractéristiques des romans wuliens. Elle repose tout entière sur la conduite temporelle du récit, l'importance des dialogues et la défamiliarisation des repères lexicaux liée à la focalisation intradiégétique.

La seconde moitié de la première partie du roman, après la fuite de Terr, fait glisser le point de vue vers celui de l'om adolescent mais conserve ces options formelles. Le traitement des éléments naturels continue à écarter le potentiel visuel du novum de la disproportion, ici actualisé sous l'angle du nanisme des oms libres par rapport à l'environnement du parc. Les quelques descriptions en focalisation interne sur Terr construisent un paysage banal au plan lexical et diégétique, sans effet-SF sensible :

> Il se retrouva couché dans une espèce de nid fixé par des étais de bois entre les fourches d'un arbre. Partout, autour de lui, des rameaux se froissaient doucement sous la brise et laissaient passer d'ondoyante taches de lumières venue du ciel étoilé[28].

L'élaboration xéno-encyclopédique concernant la vie des oms sauvages reste globalement vectorisée par les actions et les dialogues des personnages, à travers le récit d'apprentissage centré sur Terr que le repérage par les unités de mesure draag (« quelques jours ») permet de traiter en accéléré tout en dissimulant l'ellipse temporelle massive qu'il suppose :

> *Au bout de quelques jours*, Terr fut parfaitement rompu à toutes les gymnastiques exigées par sa nouvelle vie arboricole.
> Il avait un peu grandi, et ses muscles étaient plus nets sous sa peau bronzée[29].

C'est là une des astuces du roman wulien : domestiqués ou libres, les oms sur Ygam n'ont comme appréhension linguistique du monde que celle que les draags leur ont (involontairement) transmise, et qui est, pour leur civilisation, inappropriée – ce qui justifie fictionnellement ce type de juxtaposition syntaxique apparemment incohérente (« Au bout de quelques jours » / « Il avait un peu grandi »). Wul en tire ensuite des ressources efficaces pour la progression du récit, en faisant alterner le récit de l'émancipation puis de l'exode des oms, sous le commandement de Terr, avec les séquences concernant les débats et la réaction des draags provoqués par les mises en garde de Maître Sinh. L'effet-SF du roman résulte largement de ce tressage narratif de deux temporalités diégétiques différenciées, qui souligne le contraste relatif entre la rapidité du développement technique de la civilisation om d'une part (matérialisée par le vieillissement du personnage principal) et la lenteur de la prise de conscience de la civilisation draag d'autre part.

[28] *Ibid.*, p. 38.
[29] *Ibid.*, p. 45. Nos italiques.

Se cristallise ici la deuxième option formelle majeure des choix wuliens pour l'effet-monde. Quasi inexistant dans la première partie du roman, puisque Wul fait le choix d'un vocabulaire familier *déplacé*, l'estrangement lexical se concentre nettement, dès la deuxième partie, sur les novums technologiques. Insérés dans le récit des préparatifs de l'exode, les mots-fictions construisent le développement considérable de la civilisation om libre par le biais de forgeries transparentes composées (mots-fictions pseudo et pastiches), qui imitent les modes de formation des vocables en physique, en sciences industrielles et en technologies de la communication[30]. Le préfixe *télé-*, bien connu dans l'encyclopédie réelle pour constituer des noms de médias et dénoter la communication à distance (*télévision*, *téléphone*), décline chez Wul une multiplicité d'objets techniques draags appropriés intellectuellement par les oms grâce aux leçons des écouteurs d'instruction, et matériellement grâce aux vols de matériaux dans les usines draags. « Téléboîtes » (p. 76), « téléfils » (p. 85), « téléréseaux » (p. 94), « télébarrages » (p. 95), « télémessages » (p. 95) construisent l'effet-futur par rapport à l'horizon du développement des télécommunications qui caractérise le moment d'écriture du roman. Au niveau fictionnel, ce réseau terminologique concentre l'effet-novum techno-scientifique du côté des oms et s'articule aux représentations de la ville industrialisée pseudo-militarisée (« Central de Surveillance », « Mirador principal », p. 88) : le motif de l'usine se combine à celui du camp fortifié et nourrit le traitement de l'exode comme exploit technique héroïque. Cet estrangement lexical limité, aisément décryptable par le lecteur, vise aussi les unités de mesure formées par dérivation à partir de préfixes physiques attestés (« mégapoids », p. 90 ; « millistades », p. 92 ; « centistades », p. 93), dont la variation consolide les entrées linguistiques de la xéno-encyclopédie (« stade » pour la distance chez les draags). Enfin, cette écriture de la ville cachée, préparée pour la guerre, mobilise aussi la terminologie comptable dont on a déjà parlé pour la toponymie draag : « ateliers E » (p. 76), « Sente 4 » (p. 77), « centre 10 » (p. 83), « appareil 3 » et « salle 3 » (p. 85) organisent la cartographie administrative de la ville, quand la dénomination et la numérotation des grades (« maître-bord 3 », p. 100) développent le novum d'une espèce nouvellement civilisée, techniquement développée, et rigoureusement hiérarchisée, en lutte pour sa survie. Appuyé sur ces leviers verbaux, le récit de la conquête technique et civilisationnelle des oms récupère pour l'effet-SF un imaginaire daté : celui de la révolution industrielle. La

[30] Voir *supra*, chapitre 6, 1.1. « Du mot-fiction naturaliste au bestiaire animé dans "*Gandahar*" ».

description de la construction des navires mobilise les ressources textuelles d'une héroïsation débutante qui culmine ensuite dans le récit du voyage maritime :

> Juchés sur un échafaudage, une centaine d'oms maintenaient un énorme vilebrequin à la verticale, tandis qu'une autre centaine de travailleurs tournaient sans fin dans les roues d'écureuils entraînant le foret. La sueur coulait par litres le long des entretoises, dégouttait sur la plaque surchauffée, bouillait en dansant au milieu des copeaux de métal. De main en main, des bidons d'huile arrivaient sans arrêt des entrepôts. Une dizaine d'hercules aux muscles vernis par la chaleur vidaient le lubrifiant sous la mèche du foret[31].

Le changement de régime stylistique inaugure la mutation radicale des leviers de l'effet-novum au milieu du roman. Par contraste avec la rareté antérieure des descriptions, la pause narrative construit une scène à l'intensité visuelle puissante, dont l'impact réside dans l'exhibition spectaculaire d'un titanesque travail collectif. Le novum janusien de la disproportion draag-om s'y trouve déplacé vers la confrontation entre les oms et les objets techniques draags (« un énorme vilebrequin »). Toutefois, l'écriture wulienne en module fortement la signification puisqu'elle rééquilibre les forces en présence en substituant au nanisme individuel de l'om, face à son environnement, le gigantisme de la mobilisation collective. Les quantificateurs et les substantifs de mesure (« une centaine », « une autre centaine », « par litres », « une dizaine ») nourrissent cette écriture hyperbolique, renforcée par la stylistique de l'intensité (« sans fin ») et par l'anonymisation des acteurs (« de main en main ») au sein d'un collectif qui devient le véritable personnage héroïque : le *peuple om*. La description vise l'impression épique *à travers* un effet-SF qui provient, comme on l'a vu à propos du lexique naturaliste d'Andrevon, de l'utilisation d'un vocabulaire technique attesté mais si spécialisé qu'il se gorge, en contexte, de connotations étrangéifiantes (« vilebrequin », « entretoises »). Il puise à la source archaïsante avec les « roues d'écureuils », qui désignent un engin de levage médiéval dont le treuil est activé par la course de plusieurs hommes dans une roue en bois. Le geste métaphorique s'ajoute à cette rhétorique de l'hypotypose (« bouillait en dansant », « vernis par la chaleur »), pour une scène qui n'est pas sans rappeler le traitement épique et figural que Zola fait du travail des mineurs dans *Germinal*.

Contrastant nettement avec l'écriture dialoguée, conceptuelle et sans estrangements verbaux antérieure, ces éléments stylistiques configurent la troisième option formelle de l'effet-SF dans toute la seconde moitié du roman. Ils investissent deux leviers xéno-encyclopédiques principaux : les rapports dangereux entre une civilisation d'individus minuscules et un monde fait à l'échelle des draags, et la réalisation organique (et non plus

[31] S. Wul, *Oms en série*, *op. cit.*, p. 86.

synthétique) de cet environnement disproportionné à conquérir. L'épopée héroïque des oms est traitée chez Wul comme un nouveau mythe civilisationnel, par le biais d'une poétique science-fictionnelle de la nature sauvage qui canalise toute l'étrangeté littéraire attachée aux novums organiques. Celle-ci se distingue très nettement du traitement littéraire familiarisant et elliptique, voire ascétique, réservé à la nature domestiquée et habitée du monde des draags (la fameuse « salle de nature » ou le parc des oms libres). La rupture est franche au début du chapitre 5 de la deuxième partie, qui fait le récit du départ précipité des oms pour le Continent sauvage :

> Sous un ciel topaze aux teintes foncées par le couchant, une vaste mer de sang frais se berçait mollement d'un horizon à l'autre. Des courants gorgés de plancton promenaient leurs arabesques au hasard des brises.
> Points perdus dans l'immense poème, trois navires taillaient leur route, obstinément. Ils taillaient dans un océan de couleurs, insensibles aux grâces nonchalantes, aux languides enchantements des vagues qui rutilaient de mille facettes en se pavanant dans leurs fastes.
> Cap à l'est, ils emportaient dans leurs flancs tout l'espoir d'une race en rupture de chaînes. Ils allaient en triangle, les deux premiers remorquant l'autre, dont la coque grouillait d'oms encordés.
> Fouettés d'embruns, sueur lavée par la bave vermeille de la mer, les oms pesaient de tout leur poids, sur le dos luisant du dernier navire. Muscles noués par l'effort, étaux de chair vautrés en force sur étaux de fer, ils maintenaient les écrous géants sur les lèvres de la dernière plaque. On terminait le navire en plein voyage.
> Les oms avaient oublié tout souci personnel. Les souffrances individuelles ne comptaient plus. Ils n'étaient qu'une seule âme tendue vers un seul but[32].

Le régime de l'effet-SF repose ici sur les ressources de la projection d'images mentales, qui constituent selon Andrevon la signature stylistique visuelle de Wul. Le narrateur en focalisation zéro s'arroge une position d'abord à distance et surplombante, que la description mobilise pour dramatiser la mise en scène à travers un imaginaire point de vue vertigineux. La mise en place théâtralisée du décor, puis l'indistinction visuelle suggérée par le vocabulaire et la syntaxe indéfinie (« points perdus », « trois navires »), enfin le glissement progressif vers une description resserrée à l'échelle du groupe de bateaux, de chacun d'entre eux, et des oms qui s'y trouvent, imite un impressionnant mouvement cinématographique de travelling avant. La séduction optique du passage résulte de la manière dont le texte fait ainsi fonctionner le novum déjà connu de la disproportion au sein d'un panorama naturel totalement différent. Par le scénario typique de la traversée périlleuse, l'écriture fusionne sous le registre épique l'exotisme merveilleux du monde de science-fiction, théâtralisé en « décor d'opéra[33] », et l'intrépidité hyperbolique des

[32] *Ibid.*, p. 98-99.
[33] F. Truchaud, « Rencontre avec Stefan Wul », art. cité, p. 142.

protagonistes qui s'en vont l'affronter, au mépris de leur petitesse, révélant par là leur nature extraordinaire.

L'estrangement chromatique, thématisé par la description littéraire, sature l'étrangéification du paysage par le ciel topaze et la mer rouge – dont l'image suggestive est filée dans le passage (« la bave vermeille de la mer ») – en inversant les qualificatifs de couleur attendus grâce à la bascule syntaxique du « couchant » au centre de la phrase (mer verte et ciel rougi par le crépuscule). Cette « jouissance esthétique de la couleur[34] » (Genefort), est le fondement de l'écriture picturale wulienne. L'image, au sens de représentation iconique mentale projetée par la matière verbale, se surimpose d'ailleurs à l'image comme trope, puisque la prose poétique emploie la métaphore dans la quasi-totalité des syntagmes. L'invention science-fictionnelle du panorama extraterrestre marque ici son étroite dépendance au processus créatif de Wul (« ce qui me fait démarrer surtout, c'est la couleur, le décor[35] », dit-il en 1971) tout comme elle exemplifie ce que la critique a constitué en canon interprétatif de l'œuvre tout entière : la capacité à « choisir l'angle de prise de vue[36] » des séquences (Klein) et l'« art souverain […] pour peindre un décor[37] » (Andrevon). Les scansions de la syntaxe (par exemple le rythme binaire répété par la double apposition participiale en début de phrase, dans le quatrième paragraphe) ajoutent à ces fulgurances visuelles le souffle de l'épopée héroïsée, rendue universelle par le glissement du pronom « ils » à l'indéfini « on » (« on terminait le navire »), par où le lecteur est invité à participer à la dépersonnalisation des oms au sein du collectif. « L'holocauste pour la cause commune[38] » de la bataille finale menée par les « oms en série » s'y trouve déjà préparé, mais la réitération notable du pronom « on », tout au long du périple de l'exode, permet surtout d'ancrer la construction naturaliste du monde à travers le point de vue des oms, envisagés comme espèce entière et unie, et d'en faire la norme de mesure de l'étrangeté (« des îles de fleurs et de fruits étranges[39] »). La stylistique du *voir* s'inscrit alors dans une stratégie textuelle visant plus largement à faire éprouver le *sensible* sous toutes ses formes, *via* une écriture quasi impressionniste, qui réalise le projet formulé explicitement par Wul :

[34] L. Genefort, « Préface. Stefan Wul, artificier de l'imaginaire », art. cité, p. 10.
[35] F. Truchaud, « Rencontre avec Stefan Wul », art. cité, p. 140-141.
[36] G. Klein, « Préface », *in* S. Wul, *Œuvres*, *op. cit.*, p. 12.
[37] D. Philippe, « Stefan Wul ou la grandeur de l'évidence », art. cité.
[38] S. Wul, *Oms en série*, *op. cit.*, p. 167.
[39] *Ibid.*, p. 114.

> Ce qui m'amuse, c'est de raconter des histoires extraordinaires dans lesquelles on sente le décor, on sente également les parfums, on entende le bruit du vent, bref des bouquins dont le lecteur oublie qu'ils sont un livre. Il se balade dans l'histoire et il oublie qu'il lit[40].

La description des paysages du Continent sauvage construit un véritable paradigme de la jungle, typique de l'auteur, dont le passage suivant pourrait être le parangon, par la manière dont il multiplie les notations sensorielles (vue, toucher, ouïe, odorat), dont il compose picturalement et topographiquement le paysage, et dont il thématise la mise en action du regard comme geste de découverte et d'appropriation xéno-encyclopédique :

> En se rapprochant, on distinguait des détails. Le continent se découpait en plans panoramiques où dominaient le rouge, l'or et le violet, suivant la distance. Des brises languides échevelaient paresseusement des palmes penchées sur les plages. Plus loin, des vallées sinuaient aux flancs des monts. Les jungles bruissaient des jacassements animaux. Des bouffées puissantes de parfums tournoyaient entre les caps et les promontoires[41].

L'exotisme du monde provient des connotations poétiques et des jeux de sonorités (« brises languides ») et non de l'altération directement science-fictionnelle du matériau verbal. Wul préfère, le plus souvent, la familiarité des hyperonymes attestés (« animaux » ici, « fauves[42] » plus loin) pour laisser au lecteur la plus grande part de l'imagination étrangéifiante du monde. Selon Andrevon, le style wulien se caractérise par cette simplicité suggestive plus que démonstrative[43], où la forgerie n'a finalement guère sa place. Lorsqu'elle intervient (rarement), elle nourrit l'effet-SF du monde merveilleux à travers des mots-fictions opaques qui, tous, indiquent une attention exclusivement portée aux novums sauvages d'Ygam – par contraste avec les composés transparents pseudo-techniques dont on a parlé. Les « pronges[44] », par exemple, donnent lieu à l'épisode narratif pathétique, mémorable, et visuellement saisissant d'un affrontement maritime inégal entre les trois vaisseaux oms et les œufs prêts à éclore d'une race de poissons géants (« comme une colline ronde et verdâtre se dandinant au gré des lames[45] »). Wul motive presque toujours le surgissement du mot-fiction par l'événement narratif auquel il donne lieu, écartant toute forgerie décorative ou anecdotique – à l'exception peut-être de l'allusive « tantlèle[46] » végétale et carnivore. Toutefois, la récurrence systématique des quelques vocables inventés dont il s'agit (le « pandane », à nouveau[47], le « pegoss », « la cervuse »

[40] « Interview de Stefan Wul » [bonus du DVD], art. cité.
[41] S. Wul, *Oms en série*, *op. cit.*, p. 115.
[42] *Ibid.*, p. 129.
[43] D. Philippe, « Stefan Wul ou la grandeur de l'évidence », art. cité.
[44] S. Wul, *Oms en série*, *op. cit.*, p. 101 *sqq.*
[45] *Ibid.*, p. 106.
[46] *Ibid.*, p. 132.
[47] *Ibid.*, p. 114.

et le « bossk ») confère toujours au mot-fiction un minimum de rémanence linguistique dans l'esprit du lecteur, et donc de densité xéno-encyclopédique : elle stabilise les objets de monde désignés comme composantes de l'écosystème alien, susceptibles donc d'être rencontrées à plusieurs reprises lors des péripéties des oms dans la jungle. Le personnage de Sav, conseiller naturaliste de Terr, thématise dans la diégèse cet intérêt scientifique pour l'étrangeté bio-écologique du monde de science-fiction. Il permet d'impulser l'activité cognitive du lecteur par une incomplétude de la description motivée par la focalisation :

> Sav observait les rives :
> — Un pegoss, annonçait-il.
> Et l'on voyait une masse aux membres lourdes s'ébrouer dans la vase.
> — Une cervuse, un bossk !
> Et l'on devinait la fuite d'une silhouette gracieuse sous les branches, poursuivie par un trot saccadé[48].

Or, certains de ces novums construits par forgerie sont moins anodins qu'ils n'y paraissent. L'épisode consacré au combat contre le « bossk[49] » introduit l'anecdote de la décharge électrique suscitée par le différentiel de potentiel entre deux harpons plantés dans le muscle géant de la bête, alors que les oms tentent de dégager son cadavre de la route. Wul prépare ainsi la convergence narrative finale entre trois leviers science-fictionnels : l'effet-novum techno-scientifique lié à l'évolution de la civilisation om face aux opposants draags, l'effet-novum naturaliste et exotique attaché au traitement sensible du monde sauvage d'Ygam, et l'effet-novum de la disproportion entre oms et draags, réinterprété à travers l'opposition non plus d'individu à individu, mais d'espèce à espèce. Alors que les oms, enfin tous arrivés dans la cité souterraine du Continent sauvage, risquent d'être attaqués par les draags qui les ont découverts, Terr élabore le stratagème des « oms en série » – calembour wulien puisque le roman interprète littéralement, dans son sens électrique, l'expression « en série » du titre. Afin d'obtenir un surplus d'énergie pour faire fonctionner le télébarrage, Terr pense d'abord à l'électricité dégagée par le cadavre du bossk, puis à celle que des cervuses, plus faciles à manier, pourraient fournir, avant d'envisager de mettre à contribution le peuple om tout entier, dans une scène de sacrifice collectif traitée avec toutes les ressources du pathétique.

Le dénouement de l'intrigue fusionne ainsi narrativement les différents leviers littéraires du dépaysement science-fictionnel dans le roman. De l'élaboration xéno-encyclopédique au fil du récit, le lecteur retient d'*Oms en série* trois moteurs de l'effet-SF qui configurent

[48] *Ibid.*, p. 115. Première occurrence des trois terms.
[49] *Ibid.*, p. 134-141.

son expérience littéraire du monde et les voies de son immersion : l'effet-alien créé par le renversement des repères linguistiques donc encyclopédiques à partir du point de vue du draag sur l'om, l'effet-futur qui articule l'évolution industrielle des oms au développement conjoint d'un lexique techno-scientifique pour l'exprimer, et l'effet exotique de la nature sauvage qui cible les étrangetés organiques à travers une écriture picturale, sensible et métaphorique, où se coulent ensemble les vocables suggestifs attestés et les rares mots-fictions pseudos motivés par le récit. Or, au-delà des modifications narratives impliquées, les adaptations animée et bédéistique du roman font surtout muter ces ressorts du monde sous le double effet du transfert médiatique et de la réinterprétation auctoriale de l'œuvre.

1.2.2. Les mosaïques surréalistes de *La Planète sauvage*

La défense lalousienne d'une animation qui fasse la part belle à l'image, à l'imaginaire et au rêve, se voit à la reconfiguration de l'effet-SF que propose *La Planète sauvage* par rapport à *Oms en série*. Comme on l'a vu pour l'incipit du film (*supra*, chapitre 5, extrait 9), le novum de la disproportion entre draags et oms s'y trouve traité par les implications massivement visibles de l'écart de taille, dont l'image animée exploite le potentiel xéno-encyclopédique par la défamiliarisation de la perspective, tantôt à l'échelle de l'om, tantôt à celle du draag. L'alternance du cadrage et du champ matérialise filmiquement ce novum du gigantisme alien, dont Wul gomme le potentiel visuel étrangéifiant, après l'avoir élucidé xéno-encyclopédiquement dès l'abord, en adoptant le point de vue de l'alien *savant*. Or, comme on l'a dit, la monstration filmique n'a pas les mêmes contraintes énonciatives que l'énonciation littéraire[50]. Les choix de cadrage, de montage et d'angle de vue y sont bien sûr articulés aux actions des personnages, motivés narrativement par leurs déplacements spatiaux, et stylistiquement par le souci du réalisateur d'en souligner tel ou tel aspect. Mais ils sont rarement motivés énonciativement par le point de vue d'un des personnages, c'est-à-dire par l'ocularisation interne – et la rareté des effets de plongée ou de contre-plongée dans *La Planète sauvage* le confirme. L'adaptation de Laloux fait basculer de la vectorisation verbale subjectivée du novum draag-om, par l'intériorité de l'alien, à son énonciation visuelle extériorisée (ocularisation zéro), mais visuellement *configurée* par les jeux de perspective. Elle fonde ainsi l'effet de présence de ces deux étrangetés de monde fortement contrastées, tandis que les dialogues du dessin animé atténuent l'estrangement

[50] Voir notamment chapitre 5, 1.1. « L'image-fiction : une vision-fiction » et chapitre 6, 3. « Qui voit, qui dit, qui sait le novum ».

lexical suscité chez Wul par la dénomination inattendue et la caractérisation inadéquate : seuls quelques termes employés par Tiwa (« une femelle d'om et son petit[51] ») et son père (« cet animal[52] ») gardent la trace de l'inversion lexicale intradiégétique des jugements encyclopédiques distinguant la bête de l'être civilisé.

Mais l'adaptation animée altère encore plus nettement les deux autres partages xéno-encyclopédique structurants pour l'effet-SF du roman wulien, imposant la patte de Topor et de Laloux en matière d'effet-monde. Novums techno-scientifiques et novums naturels d'une part, novums du monde draag civilisé et novums organiques des territoires vierges d'Ygam d'autre part : dans *La Planète sauvage*, toutes ces étrangetés font l'objet d'une élaboration visuelle commune, graphiquement homogène, globalement étrangéifiante par le dépaysement iconique et le pacte plastique toporien. Leur démultiplication à l'écran est très lâchement rattachée à la progression du personnage de Terr dans le monde des draags. Espaces domestiques, design d'intérieur, mobilier, objets ludiques ou pratiques, dispositifs techniques, aspect des bâtiments, architecture des villes, paysages des jardins, flore et faune des espaces naturels… : tout l'environnement alien (tous les éléments concrets, *visibles*, de cet environnement) est massivement concerné par ce principe d'exotisme visuel. La transformation que Laloux fait subir à la seconde moitié du récit-source en est une première raison. Dans le film, l'exode des oms ne vise pas le Continent sauvage mais le satellite d'Ygam, appelé la « Planète sauvage », et il occupe la portion congrue de l'intrigue (10 minutes sur les 68 que dure le film, contre la moitié du roman chez Wul). L'adaptation évince complètement l'exploration héroïque de la nature sauvage dont Wul tire un profit xéno-encyclopédique si considérable. En revanche, elle la réinvestit dans le traitement visuel profus, étrangéifiant et profondément suggestif des créations graphiques toporiennes. Celles-ci construisent le monde des draags en déployant ses multiples altérités locales, mais ces novums visuels ne sont jamais accompagnés d'un dire ni des personnages, ni de la narration extradiégétique en *voice-over* de Terr pour les élucider, comme on l'a souligné[53]. Comme dans *Gandahar*, l'attention pseudo-naturaliste portée à la richesse du cadre naturel alien passe par la multiplication de saynètes muettes, mais la déliaison narrative des séquences y est nettement plus appuyée. L'adaptation démultiplie ainsi les étrangetés draags par rapport au roman. Chaque saynète s'y trouve centrée sur un novum autonome, circonscrit, non récurrent dans le récit, exhibé pour la séduction graphique qu'il

[51] R. Laloux, *La Planète sauvage*, *op. cit.*, 0:03:28.
[52] *Ibid.*, 0:03:50.
[53] *Supra*, chapitre 6, 3.3. « Médiations par le personnage-narrateur ».

exerce et pour l'imaginaire pseudo-onirique qu'il suggère – plus que pour le savoir de monde qu'il permet d'inférer. La transformation de la scène du collier en témoigne.

Extrait 25 : Le collier. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:05:04-0:05:48

La réinterprétation animée de la scène romanesque de visite à l'animalerie ne sert plus ici à nourrir le renversement xéno-encyclopédique du statut de l'om au sein du monde de science-fiction. Elle vise les mystères de la science draag à travers toutes les ressources d'une défamiliarisation formelle. La représentation iconique de la machine ne permet aucune déduction aisée quant à sa nature ou son fonctionnement. L'activation du mécanisme déclenche l'émission saccadée de lumières colorées et de bruits stridents, avec une gradation conjointe des fréquences sonores et de la fréquence de clignotement visuel. Le montage se fait de plus en plus rapide, entre des plans rapprochés successifs centrés sur la machine, des plans cadrés sur le visage de Tiwa chromatiquement étrangéifié par le reflet des lumières, et des plans sur Terr dans la machine, dont la petitesse invite à supposer le caractère pour lui phoniquement et visuellement insoutenable de l'action. L'emballement conjoint des tempi visuel et sonore culmine en une performance filmique expérimentale, de type stroboscopique, qui altère la perception du spectateur, désautomatise son rapport à l'image filmique, et l'invite à une expérience pseudo-hallucinatoire incommode, voire éprouvante. Ces leviers de l'estrangement ne sont que faiblement corrélés à l'enquête xéno-encyclopédique, mais visent d'abord l'expérimentation formelle du média, sa déconstruction surréaliste et les effets perceptifs et émotionnels inédits qui peuvent en être tirés.

En prolongeant nettement le séjour de Terr auprès de Tiwa par rapport au livre[54], Laloux choisit de multiplier les épisodes de la vie du petit om dans le foyer draag. Le patchwork

[54] Ce qui fait alterner les séquences du Conseil des draags avec celles de la vie domestique de Tiwa et de Terr, quand Wul n'introduit les premières que bien après la fuite de Terr auprès des oms libres, dans la deuxième partie du roman.

de séquences juxtaposées, sans articulation narrative autre que celle de la successivité temporelle, permet de formuler visuellement la croissance du jeune Terr. L'explication verbale n'intervient qu'après-coup, contrairement à Wul, pour clarifier la relativité de vitesse d'évolution des deux espèces (« Je grandissais vite dans cet univers lent car une semaine draag représentait une de mes années[55] »). L'accumulation des scènes permet surtout de décliner un seul et même scénario-type, celui du « jeu » de Tiwa avec son « animal » – jeu disproportionné donc dangereux, comme le souligne l'alternance des perspectives. Laloux en tire des effets mi-comiques mi-pathétiques et construit le double novum draag-om par cette mise en action de l'inconsciente brutalité qui guide les activités ludiques des enfants draags, comme dans l'incipit.

Extrait 26 : Scène de jeu. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:10:48-0:12:01

La déclinaison des costumes ridicules portés par Terr est une invention du dessin animé par rapport à la nudité des oms domestiques dans le roman. Elle construit visuellement la toute-puissance de la domination draag en montrant son bon-vouloir paradoxal, tyrannique mais aussi aimant, comme l'enfant peut l'être avec ses jouets. La narration en *voice-over* vient formuler cette ambiguïté majeure de l'effet-alien du film, comme on l'a suggéré : « Je n'étais qu'un jouet vivant, qui osait même parfois se rebeller. Tiwa m'aimait[56]. »

La fuite de Terr déplace ensuite ces options formelles vers le traitement des novums animaux et végétaux à l'extérieur de la maison draag, à travers des saynètes autonomes dont l'étrangeté relève souvent en même temps du burlesque et du cruel, et dont les détails accumulés composent par touches surréalistes le paysage d'Ygam, sans articulation au sein d'un écosystème global comme chez Wul (la « cervuse » ou le « bossk »), mais en invitant au contraire à poursuivre librement, par l'imaginaire, l'inventaire infini des merveilles du

[55] R. Laloux, *La Planète sauvage*, *op. cit.*, 0:15:51.
[56] *Ibid.*, 0:15:56.

monde. Le périple de Terr fournit là un prétexte narratif plus qu'une véritable motivation, puisque ces spectacles étranges se déploient en marge de la progression des deux oms dans le décor (lesquels ne semblent ni les voir ni y réagir) et sont ainsi offerts à la pure jouissance imaginative du spectateur. Les deux premières de ces scènes naturalistes conjuguent tous les traits de cet effet-SF signé.

Extrait 27 : Novums surréalistes. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:29:08-0:29:46

L'art graphique de Topor est ici à l'appui d'un estrangement iconique qui maintient la compréhension globale de la scène, tout en montrant des êtres étrangéifiés par leurs physionomies essentiellement hybrides : le gros oiseau en cage au visage humanoïde, au bec en forme de membre tentaculaire, à la houppette chevelue d'une part, les petits volatiles à collerette de lézard et œil unique d'autre part, doivent leur aliénité visuellement frappante à la combinaison de traits morphologiques divers. C'est le jeu de l'altération physique qui produit ici le novum visuel, en sus d'un scénario de prédation sans dévoration qui confère à la scène son caractère cruel inexplicable, souligné par le rire sadique de la créature. La saynète suivante exploite davantage le novum du gigantisme du monde draag tout entier et creuse la veine de l'hybridation corporelle inquiétante voire cauchemardesque. L'étrangéification organique, ici, résonne avec le surréalisme grinçant et l'humour noir des corps toporiens mutilés, hybridés, disséqués ou déformés qu'il dessine pour *Hara-Kiri*, journal « bête et méchant », entre 1961 et 1966, et qui lui confèrent une première notoriété – l'exemple de la figure 99[57] soulignant, en plus, la communauté d'inspiration avec *La Planète sauvage*. Pour ces novums en apparence anecdotiques, mais mémorables par le malaise visuel qu'ils peuvent susciter, *La Planète sauvage* fait pleinement fond sur le goût toporien pour l'étrangeté, l'onirique et l'absurde, dans une filiation irrévérencieuse avec la

[57] Topor, affiche pour *Hara-Kiri* (1961-1962), reproduite dans Alexandre Devaux, *Topor dessinateur de presse*, Les Cahiers dessinés, 2014, p. 76.

tradition surréaliste et l'héritage de Dada[58], marquée par l'influence du groupe Panique (avec Arrabal et Jodorowsky, entre autres, à partir de 1962), et qui rejoint ici la défense lalousienne de l'ouverture à l'imaginaire.

Figure 99 : Corps hybrides. Topor, *Hara-Kiri*, affiche, 1961-1962

Cette inventivité mi-comique mi-morbide du graphisme, avec une animation assez réduite, se redouble de la défamiliarisation induite par les bruits intradiégétiques – comme pour la fabrication du collier. Elles tirent toutes deux profit du suspens du verbe qui confère à ces saynètes une fonctionnalité avant tout expressive et suggestive, pour produire un effet-monde à la fois alien et dangereux – cruel à cause de sa sauvagerie naturelle. Elles ne visent aucune stabilisation xéno-encyclopédique, au contraire des novums organiques que Wul exploite aussi pour la modalisation périlleuse de l'effet-monde, mais dans un autre sens – comme autant d'obstacles naturels que l'épopée héroïque des oms doit collectivement surmonter. Dans le roman, les novums organiques sont montrés en interaction avec les protagonistes oms, servent à la progression de l'intrigue, et sont proposés à la compréhension pseudo-scientifique du lecteur par les discours explicatifs formulés depuis la diégèse. Chez Laloux, la reformulation globale de l'effet-SF du monde se confirme, à l'inverse, par la réitération appuyée de ces saynètes étranges et inquiétantes : la cérémonie nocturne érotique menée par les oms sauvages du parc sur la tête à moitié enterrée d'un draag mort[59], la scène de fabrication animale des nouveaux vêtements de Terr[60], la traversée

[58] Voir Stéphane Mazurier, « Topor : bête et méchant ? Roland Topor et la bande *Hara-Kiri* », *Sociétés & Représentations*, n° 44, 2017, p. 23-29.
[59] R. Laloux, *La Planète sauvage*, à partir de 0:32:47.
[60] *Ibid.*, à partir de 0:36:30.

d'un décor désertique dont les méandres rosâtres du sol s'animent brusquement sous l'effet de la pluie[61], l'attaque meurtrière de l'oiseau-fourmilier géant sur le nid d'oms sauvages (*supra*, chapitre 1, figure 3)[62], ou encore l'éclosion suivie d'une maternelle dévoration au début du plan introduisant à l'écran le cimetière de fusées draags[63]. La surenchère xéno-encyclopédique liée au passage à l'écran, l'évitement du verbal, le déplacement du centre de gravité de l'effet-novum vers les objets et les êtres du monde draag, la fragmentation du récit en une juxtaposition de compositions graphiques qu'il s'agit de rêver visuellement plus que de comprendre : tous ces éléments singularisent l'effet-alien du dessin animé et élaborent un monde en mosaïques surréalistes.

Toutefois Laloux n'évince pas entièrement les ressources de l'estrangement verbal pour fournir sa propre interprétation du monde. Au contraire, il rentabilise singulièrement l'effet-SF du mot-fiction, en s'éloignant à nouveau des options de Wul qui visaient soit le dysgraphisme (limité) des toponymes et des anthroponymes draags (« Maître Sinh », « Tiwa », « Ygam »), soit la vraisemblance pseudo-technique des mots-fictions composés (« téléboîte »), soit l'exotisme opaque mais restreint des signifiants du monde sauvage (« pronge », « tantlète »). Dans le dessin animé, la défamiliarisation lexicale est associée aux leçons draags des écouteurs d'instruction, dont Terr fait d'abord l'apprentissage involontaire par le biais de son collier, puis que les oms libres s'approprient pour faire progresser leur science. Laloux confère au novum technique de l'écouteur une importance narrative plus grande que dans le roman. Tout au long du film, pas moins de cinq séquences montrent à l'écran des oms en train de s'instruire[64].

Extrait 28 : Première leçon de Tiwa. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:16:56-0:18:27

[61] *Ibid.*, à partir de 0:37:22.
[62] *Ibid.*, à partir de 0:47:27.
[63] *Ibid.*, à partir de 0:56:01.
[64] *Ibid.*, respectivement à partir de 0:16:56 ; 0:23:07 ; 0:28:40 ; 0:34:48 (répétition de la première leçon) ; 0:39:04.

À l'instar de celle-ci, ces séquences font entendre le contenu des savoirs inculqués et font voir les images mentales suscitées par ces leçons, en les matérialisant à travers une sphère située dans la tête des personnages, qui fait métaphoriquement office d'écran filmique intérieur. Ce n'est pas tellement par cette astuce visuelle que ces séquences activent l'effet-SF, puisque la technique télépathique des draags n'est pas un novum difficile à élucider ou décisif pour la xéno-encyclopédie. En revanche, le discours explicatif intradiégétique ainsi enchâssé dans le récit diffuse de très nombreux vocables inconnus pour décrire l'ensemble des domaines de connaissance des draags à travers leur langue scientifique, tout en malmenant de façon croissante l'efficacité des inférences xéno-encyclopédiques liées. La première information fournie au spectateur est essentielle, puisqu'elle élucide (partiellement) le novum de la Planète sauvage et par conséquent le titre du film. La leçon géographique sur les continents d'Ygam reprend dans son principe le texte romanesque[65], mais rend le discours beaucoup plus opaque en multipliant les mots-fictions (« uwa » à la place de « continent ») et les toponymes dysphoniques. L'estrangement de la forgerie s'oriente ensuite plus nettement vers les substantifs spécialisés de la description topographique, climatique et physique. La superposition des discours, lorsque la narration extradiégétique rétrospective de Terr prend le relais de la voix intradiégétique, puis la minoration du propos encyclopédique face à un autre événement narratif d'importance (le court-circuit du collier), soulignent le rôle marginal du contenu didactique pour l'explication du monde de fiction mais son efficacité pour susciter une impression de monde alien à partir d'un discours allusif et lacunaire. Le rapport aux images mentales créées par les écouteurs confirme l'autonomisation de cette stylistique verbale défamiliarisante, pour un pur-effet de connotation phonique de l'étrangeté draag. En effet, les représentations iconiques associées aux mots ne renvoient à aucun novum rencontré en amont ou en aval dans le récit. Elles sont faiblement étrangéifiantes, notamment parce qu'elles sont graphiquement schématiques – ce qui sert à les distinguer matériellement des images qui construisent le récit filmique adressé au spectateur. Le dispositif ne vise aucune articulation science-fictionnellement productive entre le mot et l'image. Au contraire, il confirme le cloisonnement sémiotique des estrangements relatifs aux novums du monde draag : si l'image les construit à travers la mosaïque de saynètes muettes dont on a parlé, le mot les vise à travers ces saynètes d'instruction et suggère leur aliénité profuse par la

[65] S. Wul, *Oms en série*, *op. cit.*, p. 23.

bizarrerie sonore de termes émancipés de toute vraisemblance référentielle iconique ou linguistique.

Dans le film de Laloux, les scènes d'apprentissage didactiques ne le sont que pour les oms, jamais pour le spectateur : les mots-fictions y produisent un effet de science-fiction, sans impulser de déduction cognitive sérieusement attachée à l'élucidation des signifiés. La défamiliarisation lexicale convoque des structures syntaxiques reconnaissables sans autre but que de suggérer le discours scientifique et sa capacité d'emprise vis-à-vis de l'étrangeté globale du monde, mais la multiplication des termes obscurs bloque l'extrapolation du paradigme absent. Ce n'est pas par ce levier-là que ces séquences veulent être xéno-encyclopédiquement productives : l'exotisme verbal, décorrélé de l'exotisme graphique, y emprunte aussi les voies du jeu surréaliste. La manipulation linguistique reconfigure progressivement l'effet xéno-encyclopédique du mot-fiction en effet ludique du jeu de mots, du cadavre exquis ou de l'écriture automatique. Dans le passage suivant, en particulier, la forgerie se multiplie en dénouant ses attaches vis-à-vis de toute vraisemblance science-fictionnelle, et pour une réalisation poétique autotélique du signifiant imaginaire, dont le spectateur jouit pour le plaisir de ses sonorités étranges et dont les heurts rendent le langage étranger à lui-même.

Extrait 29 : Exotisme verbal. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:23:50-0:24:36

À travers l'accumulation visuelle discontinue des détails étranges, soutenue par le dessin grinçant de Topor et la précision graphique du papier découpé, à travers aussi l'émancipation ludique du lexique visant ses propres estrangements sonores sur fond de syntaxe familière, *La Planète sauvage* compose l'univers imaginaire par une double mosaïque surréaliste qui tranche avec les ressources littéraires du roman wulien. L'adaptation invente ici un *autre monde* de science-fiction, organisé par la signature

stylistique du réalisateur et du dessinateur, et reconfiguré pour une autre formule de l'effet-SF, dont la série de bande dessinée récente construit une autre version encore.

1.2.3. *Oms en série* de bande dessinée : un monde draag étrange, un monde om familier

L'incipit du premier volume de la série de Hawthorne et Morvan, *Terr, sauvage* (2012), a déjà amené à analyser les leviers graphiques et spatio-topiques de l'effet-SF (*supra*, chapitre 5, figures 41 à 43). Dans le prologue, le cadrage des cases à l'échelle des oms défamiliarise la perception de l'environnement domestique draag. Dans la séquence suivante, le novum draag est construit par les estrangements chromatiques de la morphologie alien et du décor, l'étrangeté iconique des formes des objets, et les jeux de perspective qui accentuent le contraste entre le gigantisme des draags et le nanisme des oms.

Au terme de ces deux premières séquences, la péripétie de l'achat du collier (figure 100), reprise du récit wulien, fait muter les leviers science-fictionnels du roman pour un effet-monde qui diffère à la fois du texte original et de la réinterprétation lalousienne. Cette unique planche sélectionne de tout autres étrangetés que celles du roman pour construire graphiquement l'effet-novum de la scène. Hawthorne et Morvan exploitent l'élément narratif du trajet en sphère draag pour représenter visuellement le décor urbain – quand Wul n'en distillait qu'un très vague effet futuriste par le repérage administratif des bâtiments. La bande dessinée, au contraire, modifie complètement l'impact xéno-encyclopédique de la séquence, puisque c'est bien ici la ville alien, dans toute la variété des formes, des couleurs et des matériaux étranges de ses bâtiments, qui fait novum, connotant un effet-futur inspiré de l'hybridation des textures, de l'esthétique convexe ou de l'agencement fluide des volumes dans l'architecture contemporaine. La vue en plongée, motivée par le déplacement du véhicule, cadrée large, accentue l'aspect spectaculaire du panorama. En revanche, les auteurs effacent tout le jeu lexical de l'inversion wulienne des repères encyclopédiques : il n'y a ici que des « oms » dans le vivarium et leur représentation iconique (cases 5 et 6) élude toute description verbale, donc toute désignation lexicalement inattendue.

Figure 100 : Achat du collier. Hawthorne, Morvan, *Terr, sauvage*, p. 13

Ce qui s'impose dans cette planche, c'est l'exotisme visuel de l'univers des draags, en cohérence avec les représentations immédiatement précédentes de l'intérieur de la maison de Tiwa : la récurrence des dessins géométriques à la surface des matériaux synthétiques, l'utilisation de formes courbes pour les sols, les murs, les portes ou le mobilier, et des choix chromatiques dominés par des gammes de couleurs allant du bleu au rose violacé, conformes aux dégradés de couleurs des peaux des draags eux-mêmes. Tous ces éléments organisent l'effet-SF visuel pour construire l'exotisme du monde draag synthétique et artificiel. Même la salle de nature de la maison de Tiwa (figure 101), jamais décrite ni exploitée xéno-encyclopédiquement dans le roman, fait l'objet de ce traitement plastique étrangéifiant.

Figure 101 : Salle de nature. Hawthorne, Morvan, *Terr, sauvage*, p. 15, case 4, détail

La luminosité jaune-vert citron y souligne une nature dépaysante mais accordée à l'étrangeté chromatique et iconique des environnements artificiels, et possiblement *dressée*, c'est-à-dire contrôlée et maîtrisée par les draags pour leur plaisir esthétique. La gamme de vert employée, jointe à la luminosité jaune qui tombe depuis les orifices du toit, déploie un imaginaire de forêt tropicale sauvage renforcée par la singularité des formes des plantes (le motif géométrique architectural y est décliné en entrelacs de lianes vivantes), leurs motifs saisissants (comme le palmier tacheté), leur gigantisme (comme pour les

fleurs), et par la mise en scène de quelques animaux eux aussi chromatiquement altérés (la sauterelle violette au premier plan, le scolopendre orangé et vert à gauche, les aras roses). La composition même de l'image, extrêmement détaillée, contribue à l'effet-novum de la prolifération merveilleuse du vivant. De manière symptomatique, ce type d'image imite graphiquement le traitement pictural éblouissant que Wul réserve à la description de la nature sauvage d'Ygam. Or, c'est bien là qu'Hawthorne et Morvan recomposent totalement la répartition xéno-encyclopédique des estrangements littéraires. Le panorama urbain (figure 100, case 1) en fournit un indice d'abord inaperçu : presque au centre de l'image, le seul élément naturel du décor est une plate-bande de terre où se dresse un arbre minuscule. S'il n'attire guère l'attention du lecteur, son traitement chromatique s'avère rétrospectivement significatif lorsque Terr, s'enfuyant de la maison de Tiwa, gagne les espaces naturels du monde draag où vivent les oms sauvages. Le brun et le vert, plus sombres que les teintes du reste de l'image, plus conformes aussi à la banalité des référents encyclopédiques du lecteur, annonce l'opposition chromatique radicale par laquelle le dessinateur construit le partage diégétique entre le monde artificiel, visuellement saisissant, des draags et l'environnement non domestiqué des espaces naturels, comme le parc des oms sauvages.

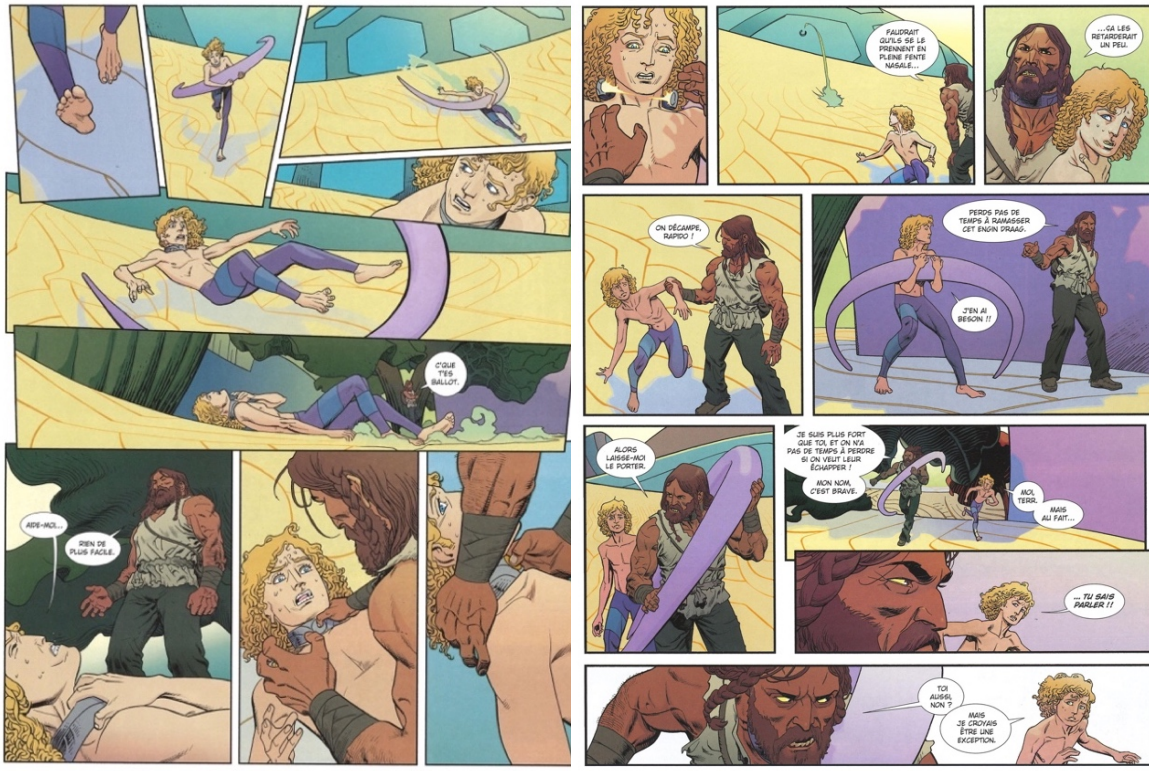


Figure 102 : Fuite de Terr. Hawthorne, Morvan, *Terr, sauvage*, p. 26-27

Le glissement des estrangements chromatiques et iconiques signifie ici littéralement mais aussi métaphoriquement cette initiation de Terr à la vie sauvage qui donne son titre à l'album (*Terr, sauvage*). Les cases 1 à 5 (planche de gauche) dynamisent le mouvement et l'urgence de la fuite tout en soulignant visuellement les attributs qui rattachent encore Terr au monde des draags. Le sol et la façade, étrangement carrelés, que le lecteur a déjà identifié comme un élément architectural typique, l'écouteur d'instruction qui relève de la technologie alien, et surtout la couleur bleu et violette de l'habit et de l'objet : tous signalent la maîtrise artefactuelle des draags sur leur monde. La rencontre avec Brave fait ensuite intervenir, en contraste structurant avec ce domaine xéno-encyclopédique, un *autre monde* dans le monde : l'apparence de l'om sauvage mais aussi son langage apocopé (« c'que t'es ballot »), comme dans le roman, tranchent narrativement avec ce qu'incarne Terr. Mais ils tranchent aussi chromatiquement : le pantalon est du même vert sapin, pour nous très familier, que celui des végétaux qu'on distingue à l'arrière-plan, la couleur de ses brassards et de sa pilosité rappellent les branches du tronc. La bande dessinée souligne la liberté de cet om sauvage à l'égard du monde draag, non seulement par le récit de ses actions (puisqu'il aide Terr à se débarrasser de son collier et à fuir vers le parc), mais aussi par les couleurs de son apparence. La double planche suivante confirme avec évidence ce glissement chromatique d'un monde à l'autre.

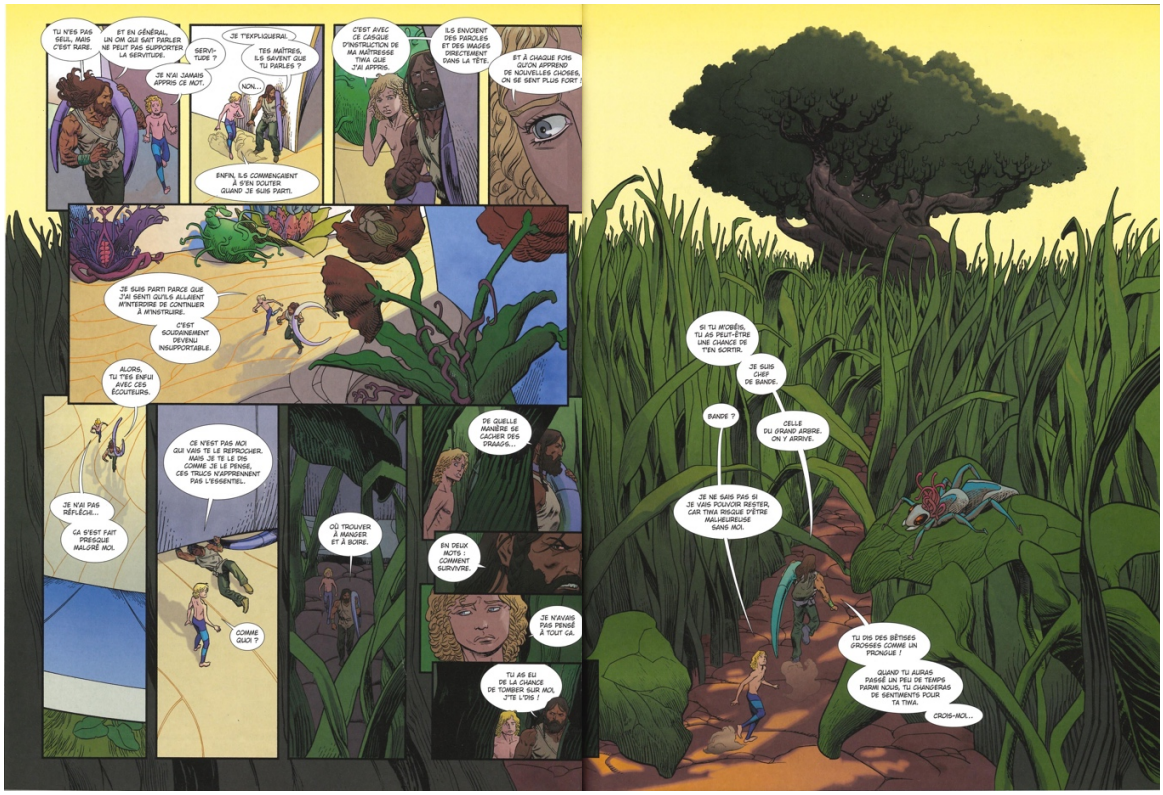


Figure 103 : Parc des oms sauvages. Hawthorne, Morvan, *Terr, sauvage*, p. 28-29.

Le dispositif de l'incrustation sur la page de gauche multiplie les vignettes pour scander la progression dangereuse des deux oms dans les espaces publics draags. Les plantes y sont encore étranges et assez colorées au bord des trottoirs aliens. En revanche, le franchissement du mur fait basculer définitivement dans un tout autre registre plastique, qui prépare l'exhibition au format planche du panorama du parc, appréhendable dans son ensemble par le spectateur car cadré à mi-échelle de draag et d'om. En dehors du novum du gigantisme, confirmé par les « hautes herbes[66] » (reprises de Wul) qui dépassent les personnages et par l'insecte géant sur la feuille, les couleurs distinguent nettement cet espace naturel des artefacts architecturaux ou des étrangetés organiques domestiquées par la civilisation draag. Chromatiquement, seul le ciel jaune, à l'arrière-plan, fait de cette scène une image *de science-fiction*[67]. Les planches suivantes permettront de l'interpréter comme le disque lumineux d'un astre nocturne géant, sur le fond d'un ciel vert émeraude en comportant en réalité deux – dont un avec anneau, pour un effet-novum démultiplié par la puissance du mega-text (figure 104). Cette représentation du ciel *alien* concentre tout l'effet science-fictionnel des couleurs, renforcé par la composition de la scène rendue disproportionnée par la différence de taille entre le personnage et son environnement. À cette exception près, les couleurs et les formes des arbres, des fruits ou des oiseaux, ainsi que la luminosité restreinte qui en affadit les teintes, composent une scène picturale familière du point de vue de l'encyclopédie de référence du lecteur.

Figure 104 : Scène SF. Hawthorne, Morvan, *Terr, sauvage*, p. 39, case 9

L'impact du procédé n'est pas anecdotique à hauteur de monde : au contraire, les oppositions chromatiques matérialisent, par les moyens proprement plastiques du média, le conflit des oms et des draags, traité tout autrement chez Wul ou chez Laloux. Dans la bande dessinée, toute la portée étrangéifiante des estrangements plastiques est concentrée sur la

[66] S. Wul, *Oms en série*, *op. cit.*, p. 34.
[67] Sur le ciel jaune science-fictionnel, voir *supra*, chapitre 5, 2.2. « L'effet-SF par l'écart plastique : le cas de la couleur ».

représentation de la civilisation draag techniquement avancée, ayant modifié synthétiquement son environnement. *A contrario*, toutes les séquences consacrées aux péripéties des oms sauvages, dans le décor du parc, sont colorisées en teintes naturelles de brun et de vert sombre, comme le simple feuilletage de l'album le montre. Le passage d'un type d'espace à un autre, comme lors de la séquence du pillage des usines draags, fait contraster ces gammes chromatiques dans l'espace de la double planche[68]. Cette gestion plastique du novum de la confrontation om-draag est aussi visible dans la scène de l'attaque de la tribu d'oms sauvages par les deux draags désomisateurs[69] : le rouge, le rose, le bleu, le violet, le jaune vif, le vert anis sont les couleurs (vives) des attaquants aliens, confrontées au brun, au vert sombre au gris, au beige des combattants oms camouflés dans une végétation aux mêmes couleurs.

Le deuxième volume de la série (*L'Exom*) confirme cette stylisation chromatique du novum inter-espèce, en opposant par exemple le bleu-violet symptomatique de la ville draag et le gris-brun sombre de la ville souterraine des oms libres, avec la même utilisation de l'incrustation pour représenter, dans la double planche, la frontière géographique entre les mondes, et symboliser leur antinomie xéno-encyclopédique[70]. Cette ligne esthétique est maintenue tout au long des deux premiers albums. Les ressources visuelles de l'effet-monde sont ainsi inversées par rapport au roman wulien, où l'exotisme pictural des descriptions élaborait exclusivement l'étrangeté de la nature non domestiquée du Continent sauvage. Dans le troisième volume (*La Vieille-Terr*), celle-ci n'est pas du tout traitée à travers une profusion végétale ou animale aux couleurs et aux formes dépaysantes, à la manière dont la salle de nature, dans le premier volume, faisait fonctionner l'effet-SF – et alors même que le média iconotextuel aurait pu s'avérer propice à une exploration graphique des visions picturales suggérées par l'écriture wulienne. Au contraire, les planches montrant l'accostage des submersibles sur les rivages (figure 105), l'installation du camp militaire dans la jungle ou la traversée des plaines sauvages par les chars oms composent les panoramas d'une nature encore une fois familière par ses couleurs et son écosystème (le « pandane », verbalement étrange, n'y est visuellement qu'une réplique du bien connu cocotier) – si l'on excepte la démesure des végétaux, qui n'y est d'ailleurs pas systématiquement la règle. Hormis le bossk, le traitement de la jungle évacue par ailleurs tous les novums animaux.

[68] M. Hawthorne, J.-D. Morvan, *Terr, sauvage*, *op. cit.*, p. 32-33.
[69] *Ibid.*, p. 42-45.
[70] M. Hawthorne, J.-D. Morvan, *L'Exom*, *op. cit.*, p. 10-11.

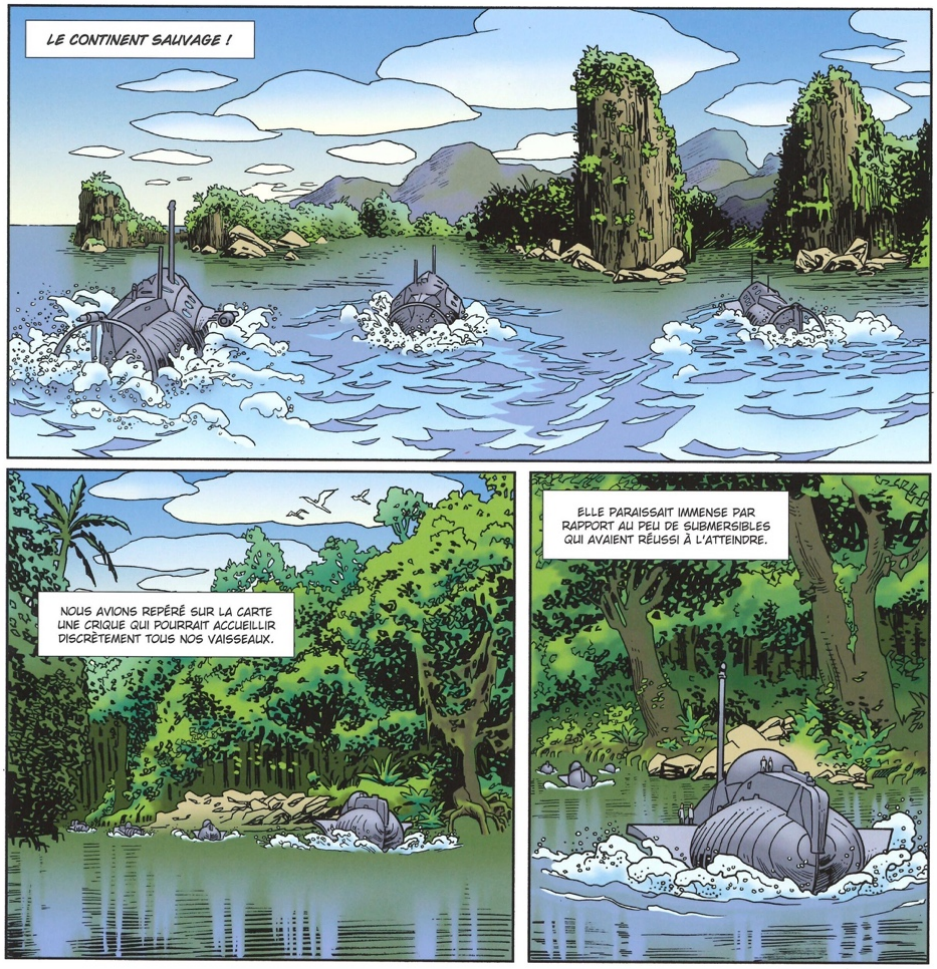


Figure 105 : Continent sauvage. Hawthorne, Morvan, *La Vieille-Terr*, p. 18, cases 4 à 6

Il n'est plus surprenant, dès lors, que l'étrangeté visuelle de la jungle du Continent sauvage ne surgisse qu'à l'occasion de l'exploration aérienne, par les oms, d'une « ancienne aire de lancement des fusées intersidérales » draags[71] : la représentation graphique de l'architecture draag délabrée en affiche les traits représentatifs, dans un décor de fleurs géantes richement colorées qui contrastent avec ce que le lecteur a pu supposer de la flore locale. L'effet-SF visuel confirme son ciblage exclusif de l'altérité bio-écologique des draags.

Dans toute l'adaptation bédéistique, les ressources de l'effet-monde se trouvent donc *recentrées* par rapport à *La Planète sauvage*, où le surréalisme graphique de Topor vise l'intégralité de l'environnement d'Ygam, et *déplacés* vers le support de la couleur, alors que c'est plutôt le trait du dessin toporien qui étrangéifie les novums organiques à l'écran. Toutefois, pour fonder ce rôle essentiel des leviers plastiques dans la construction de monde, Hawthorne et Morvan exploitent et élargissent le novum chromatique que le film

[71] M. Hawthorne, J.-D. Morvan, *La Vieille-Terr*, *op. cit.*, p. 28-29.

de Laloux avait progressivement constitué en signature science-fictionnelle du monde : le draag *à peau bleue*. L'homogénéité des couleurs entre les physionomies draags et leurs environnements conduit à l'extension progressive du spectre chromatique, depuis ce « bleu draag » popularisé par Topor et arboré par Tiwa, en passant par un bleu plus foncé pour le père, un violet franc pour la mère, jusqu'à un rouge sang symbolique pour Maître Sinh, dont le récit bédéistique fait un tyran sanguinaire – en opposition flagrante avec le roman et le film qui soulignent sa lucidité vis-à-vis du problème om, sans lui conférer de vélléités d'extermination. Le novum des yeux rouges connaît une même variabilité chromatique (yeux verts pour la mère, jaunes pour le Premier Édile), qu'accompagne la diversification des traits morphologiques du visage (crêtes, membranes, mâchoires, appendices barbus de formes variées). Outre que cette mutation conjointement plastique et xéno-encyclopédique confirme la focalisation de l'effet-novum visuel sur l'exotisme de la civilisation draag, outre aussi l'avantage narratif que cette différenciation visuelle des personnages offre pour la clarté de la lecture, c'est la formulation bleu-violet de l'univers draag qui constitue le levier plastique le plus rentable. En témoigne, par contraste, l'homologie frappante entre l'évolution despotique du draag à peau rouge, Maître Sinh, et l'invasion progressive des planches centrées sur les draags, d'abord à dominante bleu-violet, par cette même couleur rouge. Dans *L'Exom*, Morvan et Hawthorne fondent sur ce contraste visuel leur réinterprétation nettement plus sanglante de la domination draag sur les oms, dans une scène de torture menée par Maître Sinh comme un dépeçage de boucherie[72]. La destruction de la cité des oms libres généralise ce chromatisme à l'ensemble des cases (explosions, fumées, rayons lasers)[73]. Le basculement des draags dans le déchaînement guerrier et le traitement pathétique que veut en faire le récit graphique expliquent que *La Vieille-Terr*, à l'inverse, ne réserve plus la couleur bleue aux actions des draags, mais l'utilise beaucoup plus fréquemment pour représenter les péripéties des oms : le périple sous-marin de l'exode, les intérieurs informatisés des postes de commande militaires, les salles à la lueur bleutée où se déroule le sacrifice final de la mise en série, ou plus simplement encore le visage songeur d'un Terr vieillissant en couverture de l'album. Les quelques planches consacrées aux événements sur le Continent A affichent, quant à elles, un dégradé de couleurs chaudes, à l'image du rouge visage de Sinh devenu Grand Édile, qui renverse totalement la représentation de la ville draag, soutient plastiquement le récit du génocide des oms, et indique l'axiologie des répartitions chromatiques (figure 106).

[72] M. Hawthorne, J.-D. Morvan, *L'Exom*, *op. cit.*, p. 27-29 et p. 33.
[73] *Ibid.*, p. 45-48.

Figure 106 : Extermination. Hawthorne, Morvan, *La Vieille-Terr*, p. 32, cases 1 à 5

La couleur bleue est alors disponible pour une reformulation narrative finale et voit ses connotations génériques muter. Elle est déplacée vers un autre novum, propre aux oms, préparé par tout le récit, annoncé par la couverture du troisième volume, cristallisé par le répertoire graphique du paysage spatial science-fictionnel, notamment depuis la célèbre photographie *The Blue Marble* prise par l'équipage d'Apollo 17 en 1972[74] : le « grand Exom », interstellaire cette fois-ci, vers la *planète bleue* originelle, sur l'image de laquelle le récit se clôt, et dont le dénouement réinvente fictionnellement le nom en juxtaposant ceux des deux leaders du peuple om (la Vieille-Terr), résolvant l'énigme du titre de l'album.

En regard de cette concentration des estrangements chromatiques et iconiques sur le novum du draag, où l'effet-SF n'est pas le seul visé mais s'articule à l'impact esthétique et affectif des images, l'estrangement verbal de la bande dessinée cible tout particulièrement le novum de l'évolution industrielle et militaire de la civilisation om, par conformité avec l'importance de cet élément dans l'intrigue romanesque. Il le fait toutefois à travers une

[74] Voir I. Langlet, « La bande dessinée de science-fiction », communication déjà citée.

modernisation de la guerre de science-fiction qui exige l'actualisation vraisemblable de ses vocables, en particulier technologiques, et confirme la nature contextuelle de l'effet-futur. La « téléboîte » et l'« atelier E » wuliens font place au « bunker pér-o 19-57[75] » ou au « perks 288-11[76] » (une arme géante manipulée par les commandos d'oms libres), dont les matricules renouvellent l'effet futuriste et réorientent l'imaginaire de l'atelier d'usine vers celui du camp militaire ultra-sécurisé aux équipements de pointe. Les images nourrissent fortement cette expansion du novum, accordée à l'évolution réelle des technologies militaires, mais toujours motivée diégétiquement par l'appropriation par les oms de la science des draags : les oms disposent dans la bande dessinée d'une véritable armada de submersibles (trente-deux contre trois seulement dans le roman[77]), de bâtisses fortifiées, d'une armée de chars (comme chez Wul) mais aussi d'avions et de navettes aériennes. L'adaptation fait du conflit armé entre oms et draags un avatar science-fictionnel de guerre de destruction massive, doublé d'un imaginaire du génocide ethnique, comme le montre la transformation du personnage de Sinh. Les modifications narratives permettent cette mise en scène plus spectaculaire des affrontements. Par exemple, l'attaque finale des oms par les missiles draags n'est pas repoussée par le « télébarrage » wulien qui les arrêtait dans leur course mais neutralisée par les canons de l'artillerie de défense (significativement bleus) des oms, ce qui donne lieu à une réalisation graphique dramatisée de la guerre, par les images des bombardements[78] puis par celles du débarquement des draags sur les côtes du Continent sauvage[79]. La menace de destruction opposée par les oms en retour subit un même glissement science-fictionnel : au novum organique des œufs de pronges transformés en bombes et envoyés vers les côtes draags, Morvan et Hawthorne substituent une fusée draag reconditionnée et transformée en missile balistique intercontinental de haute technologie[80]. De cette mutation globale de l'imaginaire graphique et xéno-encyclopédique de la guerre futuriste, le novum emblématique des « oms en série » est partie prenante. Le « bossk » alien qui en fournit l'accroche narrative chez Wul est conservé[81] mais l'extrapolation techno-scientifique qui en découle est déplacée d'un imaginaire de la puissance électrique, dont la couverture originelle de Brantonne tire tout le profit visuel

[75] M. Hawthorne, J.-D. Morvan, *La Vieille-Terr*, *op. cit.*, p. 7, case 4.
[76] M. Hawthorne, J.-D. Morvan, *L'Exom*, *op. cit.*, p. 7, case 8.
[77] *Ibid.*, p. 39, case 2.
[78] M. Hawthorne, J.-D. Morvan, *La Vieille-Terr*, *op. cit.*, p. 38-39.
[79] *Ibid.*, p. 41-42.
[80] *Ibid.*, p. 31 et 43.
[81] *Ibid.*, p. 24-26.

comme on l'a dit, vers un imaginaire de l'énergie bionique, qui hybride la double image du circuit électrique et du circuit neuronal.

Figure 107 : Bossk vaincu. Hawthorne, Morvan, *La Vieille-Terr*, p. 26, cases 1 à 6

Figure 108 : Oms en série. Hawthorne, Morvan, *La Vieille-Terr*, p. 35, cases 2 à 5

Chez Hawthorne et Morvan, la signification du titre n'est plus à comprendre que *par métaphore* (« comme dans un circuit électrique », figure 107). Elle se trouve aussi rechargée d'une signification toute militaire (« tous les oms… en série[82] ! »). De l'effet-SF à piles wulien[83] à l'effet-SF à neurotransmetteur, l'adaptation propose la reformulation contextuelle des novums technologiques et du titre de la fiction – par contraste avec Laloux

[82] *Ibid.*, p. 34-35. Voir aussi p. 3.
[83] Voir en particulier S. Wul, *Oms en série*, *op. cit.*, p. 155 et p. 158.

qui traite la science des draags par le même levier de l'incongruité graphique surréaliste que pour toutes les étrangetés naturelles.

Sous l'effet conjoint d'une réception segmentée (chronologie, identité matérielle, auctorialités, publics), qui lit chaque œuvre comme une réinterprétation de la fiction, sous l'effet aussi de la variation des langages sémiotiques donc des novums, des estrangements, et des imaginaires macro-textuels auxquels s'adossent les œuvres, l'intermédialité à l'œuvre dans « *Oms en série* » sérialise autant de réinterprétations de l'effet-SF associé à une même fiction et multiple les versions et les mondes – au pluriel. Dans « *Kaena* », en revanche, la substitution diégétique des versions cross-médias vise bien la jonction xéno-encyclopédique des effets-SF, pour un effet-monde unifié.

2. Le cross-média de « *Kaena* » : des versions du monde

Dans l'ensemble « *Kaena* », dont nous considérons le couple formé par le film d'animation de Delaporte et la novellisation de Bordage, l'horizon de l'équivalence diégétique entre l'œuvre-source et son adaptation s'impose avec nettement plus de force que chez Laloux : l'histoire du roman n'introduit quasiment aucun élément nouveau par rapport à celle du film. Toutefois, cette redondance marquée des diégèses, dont on a indiqué le caractère *a priori* problématique pour la transfictionnalité d'univers, est justement visée pour susciter l'intégration des élaborations xéno-encyclopédiques, médiatiquement distinctes, au sein d'un architexte commun : *le* monde « Kaena ». Le balisage transfictionnel des réceptions dépend, ici aussi, des structurations temporelles, matérielles et auctoriales des œuvres de l'ensemble. Collaboration dans l'écriture (scénario puis novellisation, avec Bordage), affichages visuels concordants et concomitance des sorties (pour la deuxième édition du roman, en 2003) : le film *Kaena* et le livre *Kaena* orientent l'adaptation vers la variation cross-média d'un *même* univers. Comme l'indique Letourneux, la logique de déclinaison médiatique peut induire des « effets d'approfondissement de l'univers de fiction » par la diversification complémentaire non des contenus narratifs, mais des vectorisations sémiotiques et des contextes d'expérience[84]. En l'occurrence, chez Bordage, la conformité étroite de l'histoire romanesque à l'histoire filmique va de pair avec un réagencement massif de la construction de l'intrigue et de la

[84] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 347.

diffusion des novums dans le récit. La novellisation propose une expérience fictionnelle complémentaire du monde en variant non ses étrangetés, non sa xéno-encyclopédie, mais le parcours narratif et cognitif à travers lequel le récepteur est invité à les construire. Par rapport aux effets de suspense qui naissent, chez Delaporte, d'une focalisation spectatorielle soigneusement composée par l'entrelacement de trois trames narratives distinctes (autour de Kaena, autour de son peuple et autour des Sélénites) pour conférer un surcroît de savoir (et d'attente) au spectateur, Bordage reformule l'histoire de Kaena et l'apprentissage qu'elle fait de son monde à travers le seul point de vue du personnage. Cette version transfictionnelle par recentrement de la focalisation (strictement interne), articulée à la transsémiotisation littéraire des étrangetés, modifie en même temps leur mode de donation (leur effet-SF), l'élucidation qu'il est possible d'en faire et donc leur contribution à l'effet-monde. Bordage en tire des atouts supplémentaires pour déplacer l'arrimage mega-textuel du film à l'imaginaire du *space opera*, et reconfigurer le récit d'enquête *sur le monde* en récit mythique *du monde*, conforme à ses propres appétences science-fictionnelles.

2.1. Aliens vs. aliens : un arbre filmique de *space opera*

La comparaison entre le début du film de Delaporte et l'incipit romanesque de Bordage affiche d'emblée ce que cette recomposition narrative par le point de vue implique pour l'irruption, la modalisation et le pouvoir étrangéifiant des novums. On a dit que le long plan-séquence initial de *Kaena* (*supra*, chapitre 5, extrait 12) permettait d'élaborer simplement quelques hypothèses de monde adossées à l'imagerie générique du *space opera* et spectacularisées par la perspective : un vaisseau spatial en perdition, abritant un peuple extraterrestre, d'où s'échappe ensuite une navette de sauvetage abritant un bébé, avant l'écrasement à la surface d'une planète dont la matière fluide, visqueuse et réfléchissante, fait puissamment novum. Une longue séquence sans paroles s'ouvre alors par deux plans d'ensemble montrant l'épave du vaisseau en combustion (figure 109), qui invitent le spectateur à une productive activité inférentielle en multipliant les leviers de l'effet-SF par le seul prisme de l'image – quand les accents mystiques de la musique chorale *a capella* accentuent la charge dramatique de cette mise en scène de l'extinction d'une civilisation.

Figure 109 : Épave du vaisseau vécarien sur Astria. Delaporte, *Kaena*, 0:03:13

Les estrangements plastiques servent à construire très concrètement la *matière* étrange du nouveau monde par la *matérialité* de l'image 3D, dont les défamiliarisations visuelles compliquent en partie l'élucidation cognitive des scènes : la gamme monochrome brun-jaune estompe la distinction des formes, de même que le traitement de la lumière par des effets de voile laiteux, et la multiplication des reflets, destinés à construire la texture visqueuse de la sève, plus qu'à clarifier la silhouette des objets qui les font surgir. Les entrelacs organiques indéfinissables qui entourent l'épave concourent à rendre la composition de l'image encore plus mystérieuse et déplacent le novum de l'aliénité que le plan-séquence initial avait associé à l'imaginaire spatial extraterrestre à travers de tout autres options graphiques : le rendu métallique des matériaux, la dominante chromatique du bleu lumineux à l'intérieur de l'appareil et l'étrangeté rapidement entraperçue des physionomies des passagers.

Or, après l'écrasement du vaisseau, les images dédoublent cet effet-alien par un pacte plastique *duel*, qui signe le film entier – le monde bleu métallique et lumineux des Vécariens, le monde ocre organique et visqueux des Sélénites – pour construire, au plan diégétique, le conflit inter-espèces entre les êtres venus du ciel et ceux venus de la sève, sans élucider pour l'instant davantage leur statut xéno-encyclopédique. Cette ligne de rupture esthétique et (donc) diégétique est précocement construite et narrativement appuyée par la séquence d'affrontement à l'intérieur de l'épave du vaisseau, entre les rares survivants Vécariens et les Sélénites autochtones[85] défamiliarisés par la frustration de la perspective (cadrage restreint, plans très courts, montage alterné ultra-rapide) – ce qui, comme on l'a dit, oriente très tôt l'extrapolation du spectateur vers le motif du monstre de science-fiction horrifique. En vis-à-vis de ces menaces indigènes, l'enchaînement des plans

[85] C. Delaporte, *Kaena*, *op. cit.*, à partir de 0:03:19.

approfondit le novum de l'artefact ovoïde métallique au cœur de lumière bleue, que le spectateur reconnaît du plan-séquence du prologue, où il était souligné filmiquement par le retournement d'axe du travelling traversant.

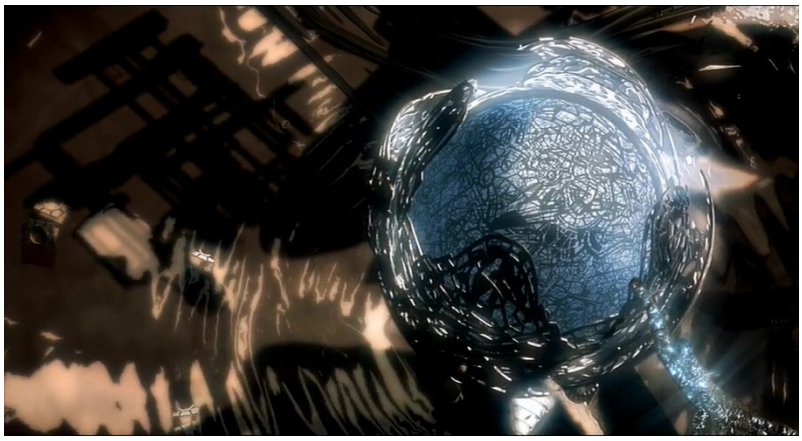
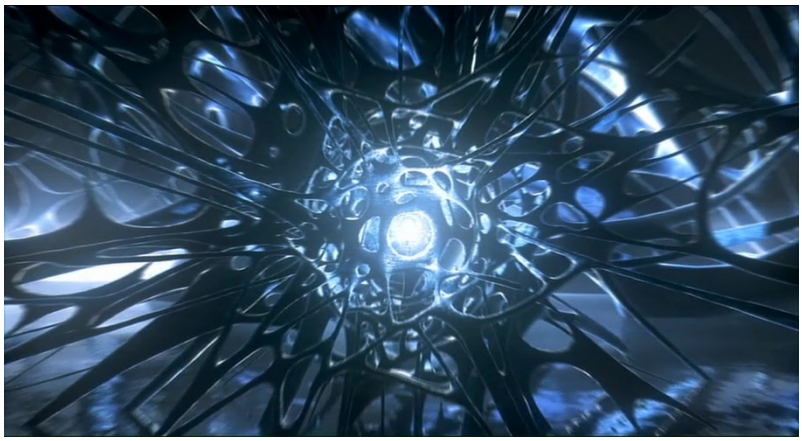


Figure 110 : Vécanoï se refermant. Delaporte, *Kaena*, 0:04:05

La réitération visuelle de cette étrangeté s'accompagne d'une mise en action qui permet d'emblée de poser quelques hypothèses de monde fiables : le lien vraisemblablement télépathique qu'il entretient avec le peuple alien du vaisseau (grâce au montage alterné entre la vision de l'objet et le regard de l'être humanoïde debout devant lui) et la mutation ainsi provoquée, puisque l'artefact referme ses pétales métalliques (figure 110) et s'ancre dans son environnement de sève par une sorte de grosse racine elle aussi bleutée. La mort du survivant alien clôt cette séquence à l'intérieur du vaisseau, fait retourner à un plan d'ensemble sur le paysage sombre, brun et visqueux de la surface de la planète, et initie le générique du film.



Extrait 30 : Générique et naissance d'Axis. Delaporte, *Kaena*, 0:04:20-0:05:41

Malgré le caractère annexe que peut *a priori* lui conférer cette situation à l'arrière-plan du texte périfilmique, l'image-plan configure à ce moment-là l'estrangement graphique décisif de tout le prologue puisqu'elle donne à voir la naissance de l'arbre-monde Axis, sur

les ruines du vaisseau, grâce à une distorsion progressive des formes visuelles sur le principe de l'anamorphose. Cette déformation plastique continue mobilise la plasticité numérique de l'image de synthèse pour faire surgir, au terme du générique, juste avant l'affichage du titre, le spectacle d'un entrelacs indistinct de ramifications brunâtres, traversé de rayons lumineux, s'élevant vers une masse nuageuse. À ce stade, l'image reste assez énigmatique car son référent iconique est difficile à élucider (s'agit-il de racines, de concrétions rocheuses, d'un animal géant ?), la perspective tronquée empêche la mise en contexte visuelle, et son statut diégétique est en soi incertain (est-ce une image métaphorique, onirique, ou à envisager littéralement pour construire l'univers ?). La séquence qui fait suite au générique[86] clarifie triplement ces incertitudes en les articulant à l'apparition du personnage principal, Kaena. Elle opère d'abord un repérage temporel explicite dans la chronologie diégétique, par le biais de caractères idéogrammatiques obscurs mais traduits par les sous-titres. À l'écran, l'estrangement linguistique tire ici profit de la « matérialité immédiate » du texte que sollicite l'effet-novum des xénoécritures, lesquelles ramènent plus nettement la sémiotique verbale alien à son statut d'image[87], pour des jeux visuels que la bande dessinée de science-fiction comique a pleinement exploités[88]. La xénoécriture ici, suggère un exotisme alien cohérent avec le prologue de *space opera* et exploite les connotations pseudo-ésotériques véhiculées par la forme des symboles. Mais l'irruption de cette altérité plastique du verbal sert aussi à faire fructifier le design évolutif utilisé pour le texte du générique, où des formes évanescentes, aux contours sinueux, rythment en transparence l'apparition des mentions d'auteur à l'écran, rappelant en même temps la lente distorsion de l'image à l'arrière-plan. L'importance en est accentuée lors de l'apparition du titre, où le motif abstrait se surimpose à l'initiale du prénom de l'héroïne pour un effet de lettrine plus évident, que tout l'appareil promotionnel cross-média exploite d'ailleurs (affiche du film, jaquette du DVD, titres sur le dos et la quatrième de couverture de la novellisation). La résonance graphique avec l'anamorphose visuelle de la naissance de l'arbre-monde configure la xénoécriture en levier d'estrangement efficace, exploitant l'effet évocatoire de son *dessin* opaque et crypté. L'extrapolation en lien avec la société alien disparue est confirmée par les images de la séquence associée, juste après le générique : le paysage de l'enchevêtrement radiculaire est montré de plus près, modulé chromatiquement par le bleu phosphorescent qui nimbe jusqu'à la surface liquide où il

[86] *Ibid.*, à partir de 0:05:18.
[87] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 265.
[88] Voir par exemple l'usage qu'en fait Bilal pour faire parler les « Grabulbs » dans « Drame colonial », *Mémoires d'outre-espace*, *op. cit.*, p. 3-10.

plonge. Le travelling latéral dévoile la sphère de lumière bleue, reconnaissable mais altérée par son enracinement dans l'environnement. Le spectateur déduit de ce qui voit et de ce qu'il lit les évolutions xéno-encyclopédiques considérables advenues en l'espace de 600 ans, sous l'effet présumé de ce novum ovoïde pseudo-vivant qui semble avoir transformé son cadre et contribué à construire l'amas gigantesque dans lequel il se trouve pris.

Le travelling vertical suivant, très rapide, arrière puis avant, est alors décisif pour clarifier l'articulation xéno-encyclopédique des novums tout en cristallisant, d'emblée, une signature filmique privilégiée pour les construire : l'utilisation défamiliarisante des mouvements de caméra vertigineux, permis par la technologique numérique, et destinés à maximiser visuellement le *sense of wonder*, produit par une étrangeté elle-même diégétiquement massive, voire incommensurable – un arbre-monde. L'enchaînement des plans dans la fin de l'extrait montre la compréhension que le spectateur peut tirer du montage : dramatisé par la bande-son, le travelling fait spatialement *monter*, depuis la sphère de lumière bleue vue en plongée, dans un tunnel bleu iridescent fait de ramifications indistinctes, jusqu'à une trouée de clarté naturelle. Le raccord sur le regard de Kaena (yeux fermés puis brusquement ouverts, en gros plan), suggère, par le montage, le rapport entre le spectacle précédent et la vision onirique de la jeune femme (hypothèse rapidement confirmée ensuite si elle n'est pas formulée ici). La seule alternance des plans construit la relation privilégiée entre ce que le spectateur découvrira être l'ordinateur-mémoire du peuple Vécarien, Vécanoï, et les images mentales perçues par la jeune héroïne. Or, là encore, l'énonciation filmique fait volontairement contraster ce que Kaena distingue de son propre monde, et ce qui est montré au spectateur. Après l'extrait 30, un plan large suit en fondu enchaîné et montre de loin une section horizontale d'Axis, l'arbre-monde, entre deux couches nuageuses.

Figure 111 : Axis et la mer de nuages. Delaporte, *Kaena*, 0:05:49

L'enchaînement des plans, dans tout le prologue, et le montage des travellings verticaux amènent le spectateur à déduire de premières conclusions concernant le novum de l'arbre-monde : intriqué par ses racines à l'œil métallique bleuté alien, habité par Kaena et les siens en une section supérieure de sa topologie, mais aussi topographiquement problématique, par l'inversion des polarités du haut et du bas que suggère le retournement du travelling vertical[89]. De plus, le plan large sur Axis (figure 111) inaugure un usage ensuite récurrent de ce type de cadrage dans le film, pour deux objectifs : tirer partir de l'émerveillement visuel et du fantasme indiciel de l'image numérique en matérialisant un novum gigantesque et spectaculaire, et clarifier la structure du récit filmique en même temps que l'organisation spatiale d'Axis. Dans la suite du film, le changement conjoint des trames narratives et des localisations diégétiques (entre Kaena, la cité du Milieu et les Sélénites en lutte contre Vecanoï) est fréquemment *balisé* à l'écran par un de ces plans d'ensemble qui réalisent un repérage vertical le long de l'arbre-monde, comme une coupe géographique, et qui clarifient les positions respectives des protagonistes. La séquence des Sélénites déjà évoquée (*supra*, chapitre 5, extrait 10) donne lieu à l'une de ces bascules spatio-narratives explicites : un plan d'ensemble représentant la base de l'arbre-monde[90] (comme à la fin du générique) précède un travelling avant qui y fait pénétrer. Ainsi visuellement *positionnés* au sein de l'architecture organique d'Axis, les Sélénites gagnent une assignation xéno-encyclopédique plus explicite, alors qu'elle n'intervient que dans le dénouement de la novellisation : le discours de la reine permet de comprendre le conflit avec le « monstre » de lumière bleue comme une lutte pour échapper à l'extermination sous l'effet de la pénurie de sève ; l'enchaînement avec la séquence précédente, centrée sur la récolte de sève destinée aux « dieux » « protecteurs », en est un autre indice puisque l'irruption des Sélénites assoiffés de sève, juste après, sous-entend l'esclavage auquel ces derniers ont réduit les Sapiens sous prétexte d'adoration cultuelle.

Dans ces premières séquences, le film de Delaporte multiplie donc les leviers filmiques de l'effet-SF : le contraste des couleurs et des matières qui élabore le combat « aliens vs. aliens » comme novum central du récit ; les cadrages et les mouvements de caméra, qui soulignent la configuration vertigineuse d'Axis ; la distorsion plastique de l'image-plan pour servir de sommaire visuel défamiliarisant à la création d'un monde. Au terme de ce parcours, le spectateur a pu repérer, même vaguement, les grands novums du monde les uns par rapport aux autres. Il a aussi identifié le personnage de Kaena et ce qui la distingue

[89] C. Delaporte, *Kaena*, *op. cit.*, 0:05:35.
[90] *Ibid.*, 0:07:20.

– ce qui en construit le caractère héroïque : sa curiosité envers son monde, le refus des traditions obscures de son peuple et la communion intuitive dont elle semble jouir avec son environnement. L'attaque du sharken, un prédateur volant géant, le confirme juste après la séquence consacrée aux Sélénites[91]. Elle recentre pour un certain temps le récit filmique vers une élaboration de monde qui passe par la mise en scène des actions du personnage. Acrobaties ludiques de haute-voltige, observation et dessin d'animaux étranges, combat contre diverses créatures : le film met alors au cœur de l'intrigue l'apprentissage que l'héroïne va mener sur son monde. Or, c'est d'emblée cette diffusion des novums à travers le parcours du personnage que Bordage, dans sa novellisation, constitue en matrice narrative de l'effet-SF grâce à la focalisation interne, pour offrir une expérience fictionnelle bien différente de l'univers imaginaire.

2.2. Personnage romanesque : un autre point de vue dans – sur la fiction

Texte 2 : P. Bordage, *Kaena*, p. 7-10.

Chapitre I. L'attaque du sharken

Un craquement brisa le silence.

Kaena tressaillit. Elle s'arrêta de dessiner, referma son carnet et se redressa pour observer les environs. La poitrine oppressée par une sensation de danger, elle ne vit aucun mouvement, aucune forme dans la brume. Seulement les enchevêtrements des branches dénudées ; seulement les bouches ténébreuses des crevasses bâillant dans l'écorce rugueuse.

La brise légère du matin n'apportait pas d'odeur menaçante. Le torcouleur qui lui servait de crayon continuait d'agiter ses ailes et ses pattes dans le creux de sa paume. L'attention de Kaena se relâcha : le bruit avait probablement été provoqué par l'une de ces secousses qui ébranlaient Axis et qui, parfois, emportaient des pans entiers de la cité du Milieu.

Axis, l'arbre-monde, tremblait de plus en plus souvent, comme atteint de fièvre, et les récoltes de sève diminuaient de jour en jour. Elaïm, le grand-prêtre, clamait que les dieux éprouvaient la foi du peuple de la sève, mais ses paroles ne soulevaient plus que colère et révolte chez Kaena. Cet homme autoritaire et décharné lui avait servi de père et de mère à la mort de ses parents. La gratitude et le respect qu'elle lui avait voués les premières années de sa vie s'étaient transformés en défiance, puis en regret après son quinzième anniversaire. Elle haïssait désormais le feu de ses yeux et le fer tranchant de sa voix.

Un chuchotement intime et lointain émana des profondeurs végétales, accompagné de l'image d'une sphère de lumière bleue éclatante, ravissante : l'appel d'Axis. La première fois que Kaena l'avait perçu, elle n'était qu'une enfant et avait cru que son imagination lui jouait des tours, mais le murmure et la lumière bleue s'étaient imposés avec force les jours suivants. Elle seule les discernait. Régulièrement, elle utilisait toute la réserve d'encre d'un torcouleur pour illustrer sa vision. Elle n'avait montré ses croquis à personne, pas même à Zehos, son ami d'enfance, le garçon qui avait partagé la plupart de ses secrets.

[91] *Ibid.*, à partir de 0:08:05.

Les autres la prenaient pour une folle : au lieu de récolter la précieuse sève, au lieu de servir les dieux, elle passait son temps à explorer les recoins d'Axis, à dessiner des paysages ou des animaux, assise à califourchon sur une branche. Elle s'isolait souvent au même endroit, juste au-dessus de la mer nuageuse recouvrant le Grand Néant. Elle s'y rendait par une galerie dont, hormis Zehos, elle était la seule à connaître l'existence. Elle s'était enfoncée à plusieurs reprises dans la brume grise et froide, mais, chaque fois reprise par ses peurs, elle avait rebroussé chemin.

Peur de tomber dans un gouffre sans fin. Peur d'être déchiquetée par les maraudeurs et autres monstres de l'abîme. Peur de provoquer la colère des dieux. Elle aurait voulu s'envoler comme ces hommes et ces femmes des légendes qui s'étaient jadis élevés vers les cimes radieuses promises aux justes. Ou comme les créatures volantes, insectes, plumeux, sharkens, qui défiaient les lois de l'abîme.

La sensation de danger, nettement plus forte, revint l'étreindre et la tirer de sa rêverie. Un courant d'air glissa sur sa nuque et souleva une mèche de ses cheveux maintenus en chignon par des épingles de bois. Une ombre l'enveloppa, froide, hostile. Sa respiration se suspendit, son cœur cogna à toute volée dans sa poitrine. Elle ne commit par l'erreur de se retourner. Elle avisa une branche basse à demi dissimulée par la brume, lâcha le torcouleur qui s'éloigna dans un bourdonnement énergique, et plongea.

Un tentacule la frôla, mais n'eut pas le temps de s'enrouler autour de sa jambe. De sa main libre, elle agrippa fermement la branche basse en espérant qu'elle supporterait son poids. Les pieds dans le vide, l'épaule et le bras endoloris, elle lança un coup d'œil vers le haut.

Malgré sa taille énorme, le sharken s'était approché dans son dos avec la discrétion d'un sinueux.

Arrimant la recomposition de l'effet-novum cinématographique à la transposition de la scène d'attaque du sharken, Bordage tire profit de ce que le média littéraire peut apporter en propre à l'approfondissement psychologique et biographique du personnage pour en faire le vecteur d'élaboration des novums. La phrase d'accroche *in medias res* amène une thématisation immédiate du sentiment de danger par le ressenti de l'héroïne, puis une description entièrement motivée (et déterminée) par la mise en action de son regard. Celle-ci n'exploite en aucune manière le potentiel science-fictionnel du décor mais propose au lecteur un panorama familier par les termes utilisés (« branches », « crevasses », « écorce ») et suscite plus la crainte et la méfiance (par la métaphore usée des « bouches ténébreuses ») que la distanciation cognitive. C'est que, comme pour l'exotisme anti-draag wulien d'*Oms en série*, ce paysage connu de l'héroïne ne peut programmer en focalisation interne de segment étrangéifiant qui risquerait de saper, par l'insistance sur le novum, la vraisemblance énonciative du texte. En plus de ne pouvoir être donné *xéno-encyclopédiquement* que comme une évidence par et pour ce point de vue intradiégétique, le novum de l'arbre-monde ne peut y être donné *spatialement* que *de l'intérieur* de ce même point de *vue* (au sens ici littéral de *vision* thématisée par le récit), ce qui a des impacts plus conséquents pour la reformulation de l'expérience médiatique de la construction d'univers. Bordage écarte ainsi le levier majeur de l'émerveillement science-fictionnel

cinématographique : la monstration d'ensemble d'Axis (même verticalement tronquée), pour inviter le spectateur à appréhender perceptivement et cognitivement un *monde-novum*.

Baetens a relevé globalement la « frilosité curieuse – mais incontestable – de la novellisation à l'égard de la *description*[92] » et, avec Lits, souligne qu'elle échappe paradoxalement à l'emprise du visuel que la culture industrielle des images a constitué en paradigme fictionnel dominant[93]. Il rappelle que l'adaptation qu'elle réalise n'est jamais que celle du scénario, donc d'un matériau textuel, et Bordage confirme qu'il a travaillé de cette manière. Mais c'est surtout que le « prolongement de l'expérience spectatorielle[94] » par la novellisation amène à privilégier, conjointement à la sérialité narrativement redondante du cross-média, une logique de *distinction médiatique* pour l'engagement dans le récit et dans le monde. En l'occurrence, la transfocalisation transfictionnelle[95] permet à Bordage de motiver narrativement cette différence spécifique du roman (comme en biologie) dans l'écosystème cross-média, en modifiant le jeu visuel et xéno-encyclopédique associé à la construction de l'arbre-monde. Dans le roman, ce novum massif n'est pas d'emblée exhibé comme tel et ne révèle que progressivement son ampleur étrangéifiante (ce n'est pas seulement un *très grand* arbre où habite une peuplade primitive). Il acquiert son plein potentiel science-fictionnel au moment où Kaena elle-même en prend connaissance, lors de l'élucidation topographique et étiologique menée par Opaz, le dernier des Vécariens[96]. Dans toute la partie du roman consacrée à Kaena dans son environnement familier, la novellisation privilégie donc une écriture assez familiarisante de l'arbre-monde, avec peu de descriptions, sans autres estrangements formels que ceux, limités, qui visent les créatures d'Axis comme nous le verrons.

L'incipit de la novellisation n'écarte pas pour autant la mise en place des pièces principales du puzzle xéno-encyclopédique esquissé à l'ouverture du film. Toutefois, il en restreint le savoir, la désignation et l'explication à ce que peut en connaître le personnage – ce qui modifie conséquemment le sens que peut leur donner le lecteur. Bordage construit les unes par les autres les étrangetés de « l'arbre-monde », le « peuple de la sève » ou « l'appel d'Axis » (texte 2), toutes amenées par l'astuce pseudo-didactique du monologue intérieur déclenché par un environnement menaçant (« le bruit avait probablement été provoqué »). Le novum de l'arbre-monde est assez logiquement introduit par un nom

[92] J. Baetens, *La Novellisation. Du film au roman. Lectures et analyses d'un genre hybride*, *op. cit.*, p. 86.
[93] Jan Baetens, Marc Lits, « Introduction », *in* J. Baetens, M. Lits (dir.), *La novellisation : du film au roman. Novelization : from film to novel*, *op. cit.*, p. 9-18.
[94] *Ibid.*, p. 15.
[95] Gérard Genette, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 1982, p. 333.
[96] P. Bordage, *Kaena*, *op. cit.*, p. 79-84.

propre inconnu (« Axis »), dont la proximité avec le signifiant *axe* en français, et plus encore l'homographie avec le terme anglais (*axis*), fournit un premier indice (l'arbre comme *axe* du monde), immédiatement rentabilisé par l'explication appositive du paragraphe suivant (« Axis, l'arbre-monde »). Cette pratique de l'apposition définit d'ailleurs un stylème bordagien en matière d'élucidation des mots-fictions et des toponymes science-fictionnels, que renforce encore, dans *Kaena*, l'écriture à destination du jeune public. La construction actancielle, psychologique, biographique de l'effet-personnage, dans les quatre paragraphes consacrés à la « rêverie[97] » de Kaena, redispose ensuite les grands novums de l'incipit filmique, invitant le lecteur-spectateur à les discerner à travers cette modalisation incomplète, pour jouir éventuellement de cet *autre regard* – novice mais non naïf – porté sur le monde de fiction. Les tremblements d'Axis qui préoccupent Kaena introduisent la première mention du problème de la sève auquel est confronté son peuple : or, ces deux éléments (secousses, sève) sont associés précocement dans le film aux tentatives destructrices des Sélénites contre Vecanoï pour survivre à la pénurie de la précieuse substance – mais le texte n'en dira rien avant le dénouement[98]. Signature plastique de l'émerveillement filmique, le novum de la sève est donc nettement moins étrangéifiant dans le roman. Il y est introduit par le script narratif assez banal de la récolte et ne dépare pas verbalement la cohérence xéno-encyclopédique suggérée par la forgerie transparente de l'« arbre-monde » Plus qu'une attention proprement science-fictionnelle adressée à l'étrangeté de cette sève, l'incipit littéraire tire surtout profit de cet élément pour construire les mœurs du « peuple de la sève » et l'opposition actancielle de Kaena à Elaïm. Bordage déplace ici ce que le film n'élabore que plus tardivement, lors de la cérémonie de l'offrande dans la cité du Milieu[99]. Il vise l'engagement émotionnel du jeune lecteur vis-à-vis d'un personnage dont la rébellion adolescente associe le refus de l'autorité arbitraire, le désir transgressif de liberté et un courage proprement héroïque, comme le montre le combat contre le sharken. L'importance accentuée de la trajectoire familiale, avec le traumatisme de la perte des parents, et la mention précoce du personnage de Zehos confirment que la novellisation se recentre sur l'intériorité du personnage et sur un vécu personnel qui viendra configurer toutes les étrangetés ultérieures disposées par le récit, en proposant au lecteur de progresser dans le monde, par le récit de quête, aux côtés d'un personnage volontairement *en marge* de la pensée commune.

[97] *Ibid.*, p. 9.
[98] *Ibid.*, p. 160.
[99] C. Delaporte, *Kaena*, *op. cit.*, à partir de 0:13:10.

C'est de cette manière, et non en opposition structurelle au monde de la sève, qu'est introduit le novum de la sphère bleutée métallique : comme une image mentale perçue par Kaena, dont le texte brouille la fiabilité (« [elle] avait cru que son imagination lui jouait des tours ») tout en l'associant intimement à l'existence de l'arbre-monde par le raccord synesthésique aux sons de l'environnement végétal anthropomorphisé (« chuchotement », « murmure ») et par l'interprétation subjective qu'en fait le personnage (« l'appel d'Axis »). Les fondations xéno-encyclopédiques du novum s'en trouvent complètement modifiées : le texte ne le donne plus à comprendre d'abord comme une forme de technologie alien, mais confère à la description (« une sphère de lumière bleue éclatante ») une portée diégétique et surtout *générique* plus ambiguë, dans la mesure où le regard de Kaena interprète l'objet par un prisme surnaturel et non scientifique, ce qui indique la réinterprétation *fantasy* de l'effet-monde que veut mener Bordage[100].

Cet amenuisement transsémiotique de l'effet-SF technologique et spatial, dont tout l'incipit romanesque témoigne, conduit en revanche à une rentabilisation xéno-encyclopédique plus poussée des étrangetés du monde végétal : la faune d'Axis est appréhendée à travers la relation d'union que Kaena entretient avec l'arbre-monde, sa désignation et sa description verbales sont motivées par l'intérêt du personnage à son égard, et le réseau des novums animaux est densifié à partir de ceux que construit déjà le film. Ainsi le « torcouleur » du troisième paragraphe, qui apparaît dans le film comme une sorte de petit reptile à trompe, fait surgir dans la novellisation la première altérité sémiotique du texte et le premier novum du monde. Toutefois, sa nature énigmatique est immédiatement réduite par la relative déterminative (« qui lui servait de crayon ») qui vient gloser le composant interne du signifiant inventé (« tor-couleur »), tandis que la fin de la phrase laisse aisément deviner qu'il s'agit d'un insecte par la double précision morphologique et spatiale. La réitération ultérieure du mot-fiction, au moment de l'attaque du sharken (« le torcouleur qui s'éloigna dans un bourdonnement énergique[101] »), permet de confirmer s'il en était besoin la déduction insectoïde. Bordage en tire ainsi un estrangement très relatif, qui mise plutôt sur la familiarité (partielle) du signifiant, et joue d'un effet-novum rapidement estompé par la récurrence des étrangetés, donc par leur stabilisation xéno-encyclopédique. L'énumération à partir de l'hyperonyme (« les créatures volantes, insectes, plumeux, sharkens, qui défiaient les lois de l'abîme ») propose une gradation de la défamiliarisation lexicale sans plus de complexité cognitive. « Plumeux » offre une

[100] *Supra*, chapitre 3, 2.1. « Une défense du littéraire ».
[101] P. Bordage, *Kaena*, *op. cit.*, p. 9.

forgerie transparente par dérivation suffixale adjectivale connue (*-eux*) et conversion grammaticale en substantif. Il entre en réseau avec les autres « sinueux[102] » et « rampants[103] », construits uniquement par conversion (comme le « maraudeur ») et lexicalement transparents, que le texte dispose pour forger les catégories de l'écosystème d'Axis à partir du mode de déplacement des animaux. Il le fait *dans la langue* du peuple de la sève auquel appartient Kaena, dont le narrateur extradiégétique adopte le vocabulaire en même temps que l'horizon cognitif et émotionnel. Le « sharken » accentue l'effet-SF par l'opacité relative du vocable, qui rappelle le *shark* anglais (« requin ») et connote le prédateur dangereux par la sonorité tranchante de l'occlusive [k], ce que confirme immédiatement la péripétie du combat. La description et l'évaluation du monstre y récupèrent, par la focalisation interne, la puissance visuelle des images filmiques. S'ajoute, enfin, la composition décryptable du « torcouleur », dont on a parlé, qui fonctionne lexicalement comme la « gourdaque » (mot-fiction formé du substantif *gourde* et de la racine *aqu-* pour « eau »[104]) et le « verdaxe » (qui désigne un *ver* d'*Axis*). Excepté ce dernier, dont le récit ne permet d'abord d'inférer que la nature animale (« peau de verdaxe[105] »), l'écriture bordagienne vient toujours très rapidement expliquer les forgeries pour permettre au lecteur de les insérer au sein d'un système biologique maîtrisable, aux repères clairs (animaux auxiliaires comme le torcouleur, la gourdaque et les verdaxes, animaux prédateurs comme le sharken et le maraudeur). Toutefois, leur fonctionnalité n'est pas principalement l'effet de réel d'un décor exotique mais la structuration verbale et cognitive de l'apprentissage xéno-encyclopédique à travers la représentation du monde propre au personnage. L'adaptation littéraire fait glisser alors ces novums animaux, pour la plupart montrés à l'écran, du statut de petites *merveilles* science-fictionnelles *à voir* en interaction avec l'héroïne, au statut de familiarités lexicales et diégétiques fonctionnant en réseau, et grâce auxquelles l'héroïne parvient à se *situer* dans son monde, comme on y reviendra.

Cette médiatisation intradiégétique concerne aussi l'effet-novum topographique lié à la verticalité vertigineuse de l'arbre-monde. Il est traité non par la description de scènes romanesques spectaculaires mais par la vraisemblance psychologique des craintes de l'héroïne, fondées sur des croyances ancestrales. La « peur de tomber dans un gouffre sans fin », associée à l'imaginaire monstrueux de « l'abîme » du « Grand Néant » (où les

[102] *Ibid.*, p. 10 pour la première occurrence.
[103] *Ibid.*, p. 72 et p. 84 notamment.
[104] *Ibid.*, p. 14.
[105] *Ibid.*, p. 13 et p. 15 pour les premières occurrences.

majuscules science-fictionnalisent les signifiants attestés, pour un effet mystique évident), s'oppose ainsi textuellement et symboliquement à l'aspiration vers « les cimes radieuses » réservées aux « justes » des légendes. Par l'isotopie du haut et du bas, et à partir du référentiel spatial que constitue pour Kaena le point de l'arbre où elle habite avec son peuple, le contenu de ces craintes *suggère* la géographie pour le coup science-fictionnelle d'Axis, dont la croissance interplanétaire a suscité précisément en son milieu une inversion de la polarité gravitationnelle sous l'effet conjugué de l'attraction d'Astria et de Talless. La novellisation exhibe ici l'expérience cognitive alternative qu'elle propose de ce monde-novum, dont la configuration globale n'est jamais qu'esquissée et imaginée par un personnage ignorant, dont le désir de connaissance inaugure le récit d'exploration.

Cette reconfiguration complète des leviers science-fictionnels oblige la novellisation à ne dévoiler que bien plus tardivement ce dont le film faisait un usage visuel productif dès l'ouverture – en particulier tout ce qui concerne d'une part l'effet-futur technologique associé à la civilisation extraterrestre des Vécariens, d'autre part l'effet-alien horrifique associé aux Sélénites qui vivent de la sève. Concernant les machinations de ces derniers, Bordage se prive des effets de tension narrative liés dans le film au différentiel de savoir entre le spectateur et Kaena : les attaques du maraudeur[106], par exemple, y sont explicitement données, par le montage et par la xénopsie sur le prédateur, comme des manœuvres de Voxem, le bras droit de la reine des Sélénites, tandis que dans le roman, ces épisodes sont donnés comme des affrontements fortuits. Le rôle qu'y prennent les Sélénites n'est élucidé que lors de la confrontation finale dans les racines de l'arbre qui, pour le coup, est logiquement plus profuse dans le roman que dans le film. L'écriture littéraire vient y dénouer en effet tous les ressorts xéno-encyclopédiques de l'intrigue, y compris ceux que la focalisation interne avait *dissimulés* à l'attention du lecteur, c'est-à-dire n'avait pas construits comme étrangetés énigmatiques appelant résolution. Le dialogue avec Voxem[107] apprend au personnage (donc au lecteur) en même temps *l'existence* et *l'explication* de novums qu'il ne soupçonnait pas nécessairement – ainsi de la capacité métamorphique des Sélénites, du contrôle qu'ils exercent sur les créatures prédatrices d'Axis par l'intermédiaire de la sève conductrice, des secousses d'Axis causées par leurs attaques contre Vecanoï. En proposant une autre expérience du parcours de construction science-fictionnelle du monde, la novellisation aplatit très nettement ces leviers d'étrangeté-là, liés aux Sélénites. En revanche, les novums technologiques liés aux Vécariens sont disponibles

[106] C. Delaporte, *Kaena*, *op. cit.*, 0:29:54 pour la première et 0:51:58 pour la seconde.
[107] P. Bordage, *Kaena*, *op. cit.*, p. 157-166.

pour une reconfiguration plus productive de l'effet-SF, puisqu'ils sont progressivement découverts au cours du récit de la quête de l'héroïne.

2.3. Apprentissages science-fictionnels et récit mythique du monde

L'arme tranchante découverte par Kaena lors de l'attaque du sharken constitue pour elle, dans le film comme dans le roman, le premier indice d'une civilisation inconnue sur Axis.

> Se voyant perdue, Kaena n'eut d'autre ressource que de crier, instinctivement :
> — Axis, Axis, protège-moi !
> La fourche qui la supportait céda brusquement, et elle se reçut sur la branche-mère cinq pas plus bas. […] Son épaule heurta une excroissance tranchante qu'elle prit pour un éclat de sève durcie.
> Elle s'immobilisa un peu plus loin. […] Elle oublia sa douleur et la menace du sharken pour examiner l'aspérité qui l'avait blessée. Fiché dans l'écorce, l'objet, étroit et luisant, ne ressemblait à rien de ce qu'elle connaissait.
> […] Elle entreprit de la libérer de sa prison d'écorce. Fébrile, surprise par le contact lisse et froid, elle s'écorcha les doigts.[108]

La novellisation décline l'expérience filmique de l'épisode en médiatisant la description de l'objet (d'ailleurs moins étrange que la lame aux découpes complexes montrée à l'écran) à travers l'incompréhension et les hypothèses du personnage. Elle construit avec insistance une isotopie de l'étrangeté qui n'a plus rien à voir avec celle de l'environnement végétal et animal d'Axis, mais qui se construit précisément en opposition à ces premiers novums élucidés. La matière résistante de l'arme s'oppose ainsi au « couteau de sève séchée[109] » : elle est étrangéifiée par contraste avec ce référent banal pour l'héroïne (la sève), que le récit convoque à plusieurs reprises dans les premiers chapitres pour construire l'univers à travers l'omniprésence du matériau (vêtement, armes, culte). La thématisation explicite de l'inconnu (« ne ressemblait à rien de ce qu'elle connaissait ») engage la hiérarchisation binaire des novums qui prime dans le récit de quête romanesque : d'une part les objets de monde familiers pour Kaena, et que le texte veut rendre tels au lecteur, d'autre part les novums au carré que sont les objets de la civilisation vécarienne progressivement découverts (l'arme de métal mais aussi la sphère bleutée), dont le personnage est le vecteur narratif et le prisme cognitif pour le lecteur. Le récit insiste d'ailleurs sur la convergence entre ces novums au sein d'une énigme globale qu'il prépare comme but de la quête du personnage et dont il indique d'emblée la signification profonde : le passage *d'un monde à l'autre*.

[108] *Ibid.*, p. 11-12.
[109] *Ibid.*, p. 11.

> Tout en continuant de surveiller les environs, elle observa l'objet mystérieux. Il lui avait coupé les doigts, les paumes, mais il lui savait la vie. Il paraissait totalement étranger à son monde, abandonné là par un visiteur mystérieux, mais Kaena eut l'intuition qu'il avait un lien profond et ancien avec Axis. Avec l'appel envoûtant, avec la lumière éclatante et bleue, avec les secrets enfouis dans les profondeurs du Grand Néant.
> […] Son peuple et elle ne connaissaient pratiquement rien de leur monde. Trouverait-elle un jour le courage de franchir les frontières tracées par les lois, par les habitudes, par les peurs[110] ?

La question rhétorique finale annonce sans ambiguïté l'exploration à laquelle Kaena va se livrer. De plus, le passage indique comment la novellisation va construire la singularité de son expérience de monde sur une autre modalisation des novums technologiques, cinématographiquement décisifs, grâce à la focalisation sur le point de vue ignorant du personnage. La défamiliarisation opère alors, transmédiatiquement, par rapport aux images des novums et au savoir xéno-encyclopédique dont le lecteur-spectateur peut avoir le souvenir. Elle étrangéifie verbalement ce que le film dispose avec relativement d'évidence science-fictionnelle, mobilisant à l'économie l'imaginaire du mega-text. En effet, Bordage opte pour une stylistique de *l'approximation* par comparaisons et assimilations, qui donne à lire les étrangetés vécariennes à travers les repères (notamment lexicaux) d'un personnage dont le positionnement dans le monde imaginaire implique une appréhension magique et surnaturelle des phénomènes. Bordage ne réalise pas à proprement parler la conversion de l'histoire en récit de *fantasy* : c'est plutôt qu'il choisit de diffuser narrativement et lexicalement les étrangetés qu'il considère comme typiquement science-fictionnelles (Vecanoï, le vaisseau, les prothèses des verdaxes) à travers le point de vue d'un personnage dont l'interprétation du monde (et de ses novums) est assez conforme au réglage générique de l'élaboration xéno-encyclopédique en *fantasy* – cette construction de monde qui relève, pour Bréan, d'un « régime extraordinaire » (par opposition au « régime spéculatif »[111] de la science-fiction), et pour Besson d'une lecture de la jubilation, confiante et naïve, par contraste avec la vigilance que sollicite la lecture d'enquête science-fictionnelle[112].

Ce gommage de l'effet-SF technologique par la description focalisée est notable dans les comparatifs que le discours mobilise pour donner sens à travers aux étrangetés que Kaena découvre nombreuses, lors de son réveil dans la base vécarienne, après son sauvetage par les verdaxes évolués d'Opaz. Alors qu'elle tente de s'échapper, la description du puits circulaire au-dessus duquel elle s'avance multiplie les détournements xéno-

[110] *Ibid.*, p. 13.
[111] S. Bréan, *La Science-fiction en France*, *op. cit.*, p. 28-29.
[112] Anne Besson, « Science-fiction et fantasy : frontières disputées », communication lors du *Mois de la SF à l'ENS*, organisé par Sylvie Allouche, Simon Bréan, Michel Murat, ENS Ulm, 5 mai 2006. Enregistrement consultable sur *EnSavoirs en multimédia* [en ligne], URL : http://www.diffusion.ens.fr/index.php?res=conf&idconf=1236 (09/08/2018).

encyclopédiques de l'effet-SF lié à la mise en scène des objets techniques, pour en revivifier le caractère étrange (mais aussi étrangement familier, pour celle qui porte en elle l'héritage de Vecanoï) du point de vue d'une héroïne dont la civilisation n'a pas atteint ce stade de développement :

> Aiguillonnée par des bruits de pas, elle s'avança vers le centre du puits. Le chemin suspendu donnait sur une grande sphère transpercée par un axe vertical. Elle devina que cet appareil servait à descendre et à monter à l'intérieur de la cavité. Il ressemblait au système mis au point par les récolteurs sapiens des branches hautes : ils s'entassaient à quatre ou cinq hommes dans des nacelles tirées par un jeu complexe de cordes, de contrepoids et de poulies.
> Des claquements et des grognements retentirent dans son dos. Elle repéra sur le flanc de la sphère une forme circulaire munie, sur un côté, d'un petit œil phosphorescent. Ce monde étrange qu'elle découvrait lui était pourtant familier. Dans sa mémoire profonde, il était inscrit que cette forme circulaire était une porte, et l'œil brillant, la poignée. En elle dormait un gisement d'informations, de connaissances qui, elle en prenait conscience à l'instant, avait une relation avec le murmure enchanteur d'Axis.
> Elle s'approcha de la sphère. Au moment où elle s'apprêtait à poser l'index sur l'œil lumineux, le chemin suspendu se rétracta à la vitesse d'une langue de gourdaque[113].

Le groupe propositionnel sur lequel se clôt le passage fait fonctionner le mot-fiction, antérieurement élucidé, comme une métaphore explicative du mouvement de la passerelle. En réalité, le procédé textuel ne sert pas à clarifier le comparé mais à densifier l'effet-monde du comparant et à nourrir la polarisation xéno-encyclopédique entre le monde naturel et magique de Kaena et le monde artificiel et techno-scientifique d'Opaz – où chacun, dans le récit, vient à tour de rôle *dire* et *donner sens* à l'autre. Bordage module, dévie et désautomatise, par ces notations naturalistes, la reconnaissance de référents au demeurant évidents pour le lecteur de science-fiction (un ascenseur futuriste, une passerelle rétractable, un puits ascensionnel). La plupart des mots-fictions associés aux novums organiques sont répétés dans de tels contextes comparatifs[114]. La novellisation stabilise ainsi l'univers de référence de l'héroïne en exploitant le profit science-fictionnel d'estrangements verbaux que le film rentabilise peu. Par une récurrence de la forgerie en apparence anecdotique, mais xéno-encyclopédiquement signifiante, Bordage détourne alors l'exclamation de Gomni à propos de Kaena et d'Assad : « ils n'ont pas plus de cervelle qu'une gourdaque ! » – quand le film utilise un comparant non science-fictionnel, la « limace ». Lors de la reconstitution animée en trois dimensions de l'écrasement du vaisseau vécarien, la naissance d'Axis vue par Kaena construit un autre maillon de ce réseau lexical : « Des racines en jaillirent comme des langues de sinueux[115] ». Par ailleurs, l'axe de la navette le long duquel l'héroïne s'échappe est appréhendé à travers le référent

[113] P. Bordage, *Kaena*, *op. cit.*, p. 61-62.
[114] Notamment, pour le « torcouleur » : *ibid.*, p. 65 et p. 185 ; pour le « sharken » : *ibid.*, p. 152.
[115] *Ibid.*, p. 82.

familier que constituent ses acrobaties dans Axis (« de l'épaisseur d'une branche-fille[116] »). L'effet-novum proposé par la scène romanesque de l'évasion s'écarte massivement de celui du film, où les éléments visuels et sonores du décor (portes coulissantes, coursives circulaires, parois métalliques, lumière bleue, passerelle suspendue, puits ascensionnel, véhicule sphérique) composent sans obscurité pour le spectateur l'architecture intérieure d'un vaisseau spatial, tandis que seules les réactions physionomiques du personnage trahissent sa confusion face à cet univers pour elle (seulement) étrange[117]. La novellisation n'adapte en aucun cas l'orientation mega-textuelle des novums filmiques – en recourant par exemple aux forgeries techno-scientifiques types du *space opera* littéraire. Au contraire, l'évidence architextuelle des référents est effacée au profit d'une description floue (« chemin suspendu », « grande sphère », « axe vertical », « forme circulaire ») qui gagne seulement en précision lorsqu'elle se truffe de références aux scripts et aux objets connus de Kaena (comme le système d'encordage utilisé par les récolteurs de sève). De même, lorsque dans sa fuite l'héroïne aperçoit « une immense structure posée sur plusieurs branches-mères d'Axis » autour de laquelle tournoient des verdaxes volants, l'analogie avec l'architecture et le référentiel de mesure de la civilisation sapiens vient à l'appui de la compréhension xéno-encyclopédique d'un objet science-fictionnel banal – le vaisseau spatial :

> Des rayons jaillissaient de leurs casques, révélant des rangées de fenêtres, des portes circulaires, des surfaces arrondies, des reliefs, des tourelles, des passerelles, des échelles… L'ensemble ressemblait à une ruche monumentale d'une capacité de plusieurs milliers de Sapiens[118].

Cette modulation de l'effet-futur typique du *space opera* culmine avec la réinterprétation romanesque de la chute de Kaena à l'extrémité d'Axis (extrait 31). Au terme d'une de ces cascades par lesquelles le film souligne sa performance numérique, la merveille de l'arbre-monde est construite surtout par les quatre plans successifs, cadrés de plus en plus larges, avec montage court et raccord dans l'axe horizontal, qui déploient de manière monumentale l'ensemble du décor à partir de la position de Kaena à l'extrémité de l'arbre. L'efficacité visuelle du montage dramatise le dévoilement de ce novum très suggestif qu'est, littéralement, l'arrivée *au bout du monde*.

[116] *Ibid.*, p. 63.
[117] C. Delaporte, *Kaena*, *op. cit.*, 0:32:30-0:33:19.
[118] P. Bordage, *Kaena*, *op. cit.*, p. 66.

Extrait 31 : Chute au bout du monde. Delaporte, *Kaena*, 0:33:25-0:33:58

Par contraste, le court plan qui montre les jambes du personnage suspendues dans le vide puis fait la mise au point sur la surface nuageuse à l'arrière-plan peut suggérer une ocularisation interne secondaire, mais le travelling vertical vers le visage de l'héroïne l'infirme ensuite, tout en solidifiant les inférences du spectateur puisqu'il dévoile la courbure bien connue (et mega-textuellement productive) de la surface de la planète. Ce n'est donc pas *ce que voit Kaena* qui fait novum dans cette scène, mais *ce qu'elle ne peut voir* et, d'ailleurs, comprendre : la configuration topographique paradoxale d'Axis au sommet duquel l'a entraînée sa chute et dont le spectateur a la jouissance visuelle exclusive. Dans la novellisation, la description en focalisation interne conserve l'effet-novum mais avec des moyens inverses, puisqu'elle ne saurait plus jouer, comme le film, de l'effet de réel de l'image-trace ni de l'ubiquité d'un point de vue capable d'offrir, sous tous les angles, des visions spectaculaires de l'arbre-monde. Bordage fait voir la scène à travers les yeux de Kaena suspendue au-dessus du vide :

> Il n'y avait plus une seule branche en dessous de ses pieds. Elle était arrivée au bout de son monde. Un énorme demi-cercle ocre, brun et vert occupait la moitié de la nuit, une nuit criblée de points scintillants. Une lumière douce s'en dégageait, dans laquelle s'évanouissait la pluie de brindilles, de feuilles et de mousse.
> — Le Grand Néant, murmura Kaena, fascinée[119].

À la différence de l'univers végétal qui lui est familier, et vers lequel le lexique ramène poétiquement ce spectacle stellaire (« la pluie de brindilles, de feuilles et de mousse »), l'héroïne ne peut ici dénommer le novum qu'elle contemple. Les périphrases finales permettent surtout à la compétence science-fictionnelle du lecteur de s'exercer en y lisant une planète (« un énorme demi-cercle ») et des étoiles (« points scintillants ») – composition astronomique monumentale dont d'autres indices confirment ensuite les

[119] *Ibid.*, p. 68.

implications physiques par le ressenti du personnage : « Elle avait la sensation qu'une invisible force la tirait vers le bas. Son intuition lui souffla que cette attraction avait un lien avec le gigantesque demi-cercle[120]. » L'expérience renouvelée du monde, dans la novellisation, s'enracine dans cette écriture à rebours des attentes verbales du genre, qui peut induire un plaisir ludique de la frustration mega-textuelle.

Tandis que Kaena interprète ce qu'elle voit comme la marque d'une « puissante magie » maîtrisée par « un dieu[121] », Opaz en offre systématiquement une explication scientifique qui se substitue progressivement à l'interprétation miraculeuse par le biais d'un apprentissage lexical narrativisé, qui prend symboliquement le sens d'une *initiation* science-fictionnelle à la nature véritable du monde d'Axis. Le dialogue avec Opaz reconfigure les novums stellaires et technologiques antérieurs à travers l'inculcation des vocables adéquats, tandis que l'acolyte verdaxe Gomni incarne la résistance méprisante du jargon techno-scientifique envers ce qu'il appelle une « primitive » :

> — […] sans mes prothésistes, sans leur précieux secours, je n'aurais pas survécu. Je n'aurais pas non plus pu construire un vaisseau.
> — Un… vaisseau ?
> — Une nef intergalactique, précisa Gomni, sortant de sa bouderie. Son mode de propulsion est basé sur le principe physique de la…
> — L'appareil qui me permettra de rentrer chez moi, coupa Opaz. Tu as dû l'apercevoir lorsque tu t'es enfuie.
> L'image des verdaxes voletant autour de la gigantesque hutte traversa l'esprit de Kaena[122].

L'échange des répliques vient parachever l'élucidation de la structure en construction aperçue par l'héroïne pendant sa fuite et interprétée alors comme « une ruche monumentale d'une capacité de plusieurs milliers de Sapiens[123] ». Mais c'est moins par cette plate révélation que par la confrontation entre *des* représentations *du* monde que l'échange de répliques est productif, puisqu'il oblige le lecteur à adopter plusieurs points de vue (ceux des personnages) sur les novums. Opaz y joue le rôle d'enseignant et de traducteur, usant de la périphrase et d'un vocabulaire simplifié pour expliquer à Kaena son origine et ses projets. D'un point de vue encyclopédique, son discours vulgarise les mots de la science aérospatiale (« vaisseau »), astronomique (« planète[124] ») ou informatique (« ordinateur[125] »). D'un point de vue métagénérique, il décrypte le lexique familier de la science-fiction de *space opera*. À l'inverse, celui de Gomni complexifie la dénomination

[120] *Ibid.*, p. 69.
[121] *Ibid.*, p. 75.
[122] *Ibid.*, p. 78.
[123] *Ibid.*, p. 66.
[124] *Ibid.*, p. 80.
[125] *Ibid.*, p. 86.

(« vaisseau ») par un surcroît de précision lexicale (« nef intergalactique ») et par des développements scientifiques que le texte laisse à imaginer par l'aposiopèse, mais dont il convoque la puissance générique, peut-être même en raison de cette rétention du dire qui fait mieux encore surgir à l'esprit du lecteur connaisseur l'imaginaire verbal de la quincaillerie techno-scientifique. Kaena, enfin, affiche l'ingénuité d'un personnage pour qui les *mots du genre* n'ont aucun sens, mais dont l'apprentissage se répercute à la narration extradiégétique qui intègre au fur et à mesure ces vocables comme des étrangetés désormais explicitées. La novellisation tire profit des imaginaires génériques contrastés (magie/science, croyance/connaissance) convoqués par ces écarts linguistiques, grâce à la répartition actancielle des regards et des modes de savoirs différents entre les personnages.

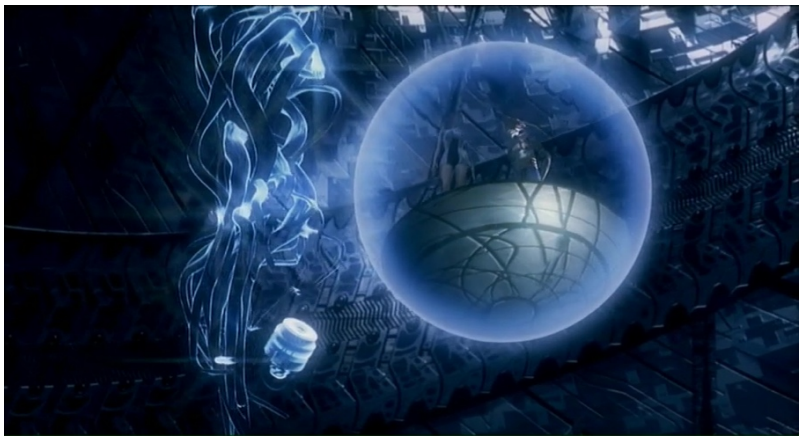
Commune au film (extrait 32) et au livre, la scène didactique lors de laquelle le Vécarien projette à l'attention de Kaena la reconstitution filmique, en trois dimensions, de l'écrasement de son vaisseau, est cruciale pour cette confrontation des points de vue qui amène l'héroïne à envisager autrement son propre monde en l'initiant à sa nature science-fictionnelle – alors que le film en faisait un moteur narratif dès l'incipit :

> — Ton monde n'est pas tel que tu l'imagines.
> [...] La surface opaque du dôme s'estompa, dévoilant un ciel obscur et criblé d'yeux brillants.
> — L'espace, dit Opaz. Ce que tu appelles le Grand Néant.
> Deux grandes boules lumineuses apparurent soudain, très proches l'une de l'autre, les deux tournoyant ensemble autour d'une source flamboyante de la grosseur d'un poing. Elles traversaient tour à tour des zones d'ombre et de clarté qui les transformaient en demi-cercles, en grands ou en petits croissants. […]
> — La sphère la plus petite s'appelle Astria. C'est ce qu'on appelle une planète, une immense sphère de matière dense sur laquelle la vie est possible. L'autre, beaucoup plus grosse, est sa planète jumelle, Talless. C'est elle que tu as aperçue l'autre soir quand tu étais suspendue à la branche au-dessus du vide[126].

Le texte de science-fiction joue ici avec ce qui constitue sa spécificité sémiotique, la référenciation linguistique, pour mettre en présence deux manières de dire le monde, de le comprendre, et donc, en régime purement textuel, de le *construire*. La valeur cognitive du geste de désignation est thématisée à deux reprises et symétriquement par le discours d'Opaz (« Ce que *tu* appelles », « ce qu'*on* appelle » – nous soulignons). La narration prend en charge le point de vue de Kaena (« yeux brillants », « grandes boules lumineuses », « source flamboyante ») tandis que le dialogue, didactiquement réservé à Opaz dans ce début de séquence, en construit le contrepoint science-fictionnel familier du lecteur mais non de l'héroïne. Si Bordage reprend de près la séquence cinématographique et notamment la phrase sur laquelle elle s'ouvre, il en densifie massivement le dialogue en étoffant et en

[126] *Ibid.*, p. 79-80.

hiérarchisant plus systématiquement les segments didactiques, depuis l'explication de l'espace, à celle de l'arbre-monde, en passant par la définition des planètes et le récit du naufrage spatial.



Extrait 32 : Reconstitution 3D. Delaporte, *Kaena*, 0:39:01-0:40:09

Seule la novellisation mobilise ce jeu des discordances lexico-encyclopédiques dont le film ne fait aucun usage. Dans l'extrait, le discours d'Opaz jouit d'une forme d'évidence linguistique et diégétique, à la fois pour le spectateur, qui considère ce récit verbal intradiégétique comme une redondance par rapport au prologue, et pour Kaena, qui l'assimile sans problème et n'est jamais montrée en situation d'apprentissage *linguistique* – même si elle y mène un apprentissage *encyclopédique*. Même la mention antérieure des mots « décollage » et « vaisseau » par Gomni[127], dans le film, laisse sans réponse l'interrogation de l'ignorante Kaena et ne met pas en scène son apprentissage. Elle y sert principalement à construire le comique de cet acolyte grincheux et grotesque qui emprunte aux traits de C3PO dans *Star Wars*, en cohérence avec le traitement global des verdaxes d'Opaz comme une armée de droïdes cocasses, mi-organiques mi-synthétiques, dotés eux aussi d'une langue propre incompréhensible – par où se renforcent les codes du *space opera* cinématographique.

Exploitant le geste de la transsémiotisation médiatique, Bordage réinvestit d'une importance xéno-encyclopédique décuplée le levier de la désignation linguistique des novums, mettant en abyme dans le récit lui-même, et par le contraste actanciel, le fonctionnement littéraire de l'effet-SF. Or ce n'est pas la seule transformation qu'il imprime à la scène car il y réinjecte ce que la transfocalisation avait écarté dans l'incipit : le long prologue filmique spectaculaire. Dans le film (extrait 32), la simulation animée ne le reprend que schématiquement et rapidement, dans une gamme chromatique différente

[127] C. Delaporte, *Kaena*, *op. cit.*, à partir de 0:35:20.

(rendu bleuté phosphorescent de l'hologramme) et avec un point de vue différent sur la scène. Ces variations atténuent l'impression de répétition pour le spectateur et permettent au discours d'Opaz de parachever l'élucidation topographique de l'arbre-monde. Plus étoffé, le texte de Bordage décrit en détail le naufrage lui-même à travers son incarnation filmique dans le prologue, pour en tirer des effets pathétiques similaires mais par d'autres moyens : non plus par la monstration de l'extermination des Vécariens, mais par la mise en récit subjective par celui qui y a perdu son peuple, Opaz.

> Une forme grossit entre les deux sphères tournoyantes : une hutte volante, immense, similaire au monument érigé par les verdaxes dans les ramures d'Axis.
> Kaena comprit tout de suite que les flammes qui s'en échappaient n'étaient pas normales.
> — Ce que tu vois là est une reconstitution en trois dimensions d'événements qui se sont déroulés plusieurs centaines d'années plus tôt, dit Opaz. Nous étions les derniers Vécariens, à la recherche d'un nouveau monde […]. Nous avions tout emmené avec nous, notre savoir, nos œuvres, nos espoirs. Puis une explosion s'est produite à l'intérieur de notre vaisseau. Il s'est écrasé sur la planète habitable la plus proche : Astria, du système de Zaïon. Je fus…
> Les épaules d'Opaz s'affaissèrent sous le poids de ses souvenirs.
> — … le seul survivant. Le dernier de mon espèce.
> Une explosion embrasa l'intérieur du dôme. Kaena plaça ses bras en protection devant son visage, croyant qu'elle allait être touchée par l'éparpillement des débris enflammés. Puis l'épave du vaisseau tombait en chute libre vers la plus petite des deux planètes.
> L'image d'une surface ocre et sèche apparut. L'écrasement du vaisseau sur Astria avait creusé un grand cratère d'où s'élevaient des colonnes de poussière déchiquetées par les vents. Des racines en jaillirent comme des langues de sinueux, se redressèrent, grossirent et poussèrent à vue d'œil, formèrent un tronc gigantesque qui lança ses milliers de ramifications à l'assaut du ciel. […]
> Kaena se retrouva tout à coup à l'intérieur d'un enchevêtrement étouffant de branches et de feuilles. […]
> La surface de la planète s'éloigna rapidement, s'évanouit peu à peu dans l'obscurité. Une spirale vertigineuse emporta Kaena, déconcertée par les changements incessants de perspectives[128].

La description reconduit si précisément les référents des images filmiques (vaisseau, explosion, débris, cratère, colonnes fumantes, formation de l'arbre) qu'elle vient clairement *citer* le matériau filmique et en convoque toute la puissance immersive visuelle. L'effet-monde transfictionnel global s'enrichit de la manière dont la novellisation non seulement *transpose* mais *désigne* le dispositif formel cinématographique. Le fait d'abord qu'il s'agisse de la visualisation d'une simulation virtuelle intradiégétique confère au passage une valeur différente de la seule description motivée par la focalisation interne : les images dont rend compte le texte littéraire sont des images artefactuelles produites par une « reconstitution en trois dimensions » – qui ne peut manquer de thématiser dans la diégèse, non plus le dispositif diégétique de l'hologramme vécarien dont la description bordagienne s'éloigne, mais bel et bien, et métamédiatiquement, la technologie numérique de synthèse

[128] P. Bordage, *Kaena*, *op. cit.*, p. 81-82.

3D utilisée pour réaliser le film lui-même. D'ailleurs, il s'agit moins d'une description à proprement parler que d'une articulation narrative des notations visuelles qui évoque les mouvements de caméra et les choix de perspective du prologue. La première phrase convoque la dynamique filmique du très long travelling du prologue (*supra*, chapitre 5, extrait 12), qui dévoile la courbure d'une planète et un vaisseau en perdition. Les réactions de peur de Kaena (« croyant qu'elle allait être touchée ») thématisent diégétiquement l'expérience extradiégétique que le spectateur du film fait d'une séquence immersive proche d'une simulation virtuelle, alors que, dans le film, elle se tient avec Opaz à distance des débris du vaisseau, face à une simulation qui a évacué visuellement et verbalement toute la violence et le pathétisme de la scène. La novellisation cite aussi les estrangements plastiques du film, notamment l'anamorphose qui construit la croissance démesurée de l'arbre. Elle reprend l'effet de cadrage large de la surface meurtrie d'Astria (comme dans le prologue), mais décrit Axis en train de *croître vers le haut*, alors que la séquence de simulation correspondante dans le film le fait *croître vers le bas* – pour ajouter à l'explication d'Opaz sur le paradoxe gravitationnel une représentation iconique claire. Enfin, Bordage place ses personnages eux-mêmes au cœur de la désorientation vertigineuse qui relève, dans le film, de l'effet produit sur le spectateur par le travelling vertical très rapide (« Kaena se retrouva tout à coup à l'intérieur d'un enchevêtrement étouffant de branches et de feuilles »). À partir de cette composition soignée de la citation intermédiatique, et par la mise en abyme, le roman s'autorise une prise de distance critique avec ces estrangements de perspective qui signent l'esthétique du film : « Une spirale vertigineuse emporta Kaena, déconcertée par les changements incessants de perspectives ». Celui dont le texte désigne implicitement le décontenancement visuel, c'est le spectateur plus que le personnage. On peut entendre ici les réticences de Bordage vis-à-vis de la construction filmique du novum de l'arbre-monde, du point de vue de ses implications xéno-encyclopédiques (saisie visuelle précoce, panoramas monumentaux) et génériques (arbre-monde de science-fiction, né d'un vaisseau alien, plus qu'arbre de *fantasy* à l'origine mystique et magique).

Par le frottement des lexiques et des repères encyclopédiques dans la diégèse, par la focalisation interne et le récit de quête, par la thématisation de l'apprentissage science-fictionnel et la narrativisation des conflits d'interprétations sur le monde, Bordage singularise l'effet-SF et l'effet-monde auxquels convie la novellisation, tout en les disposant en raccord avec l'expérience fictionnelle filmique. Le choix d'aiguiller l'élaboration xéno-encyclopédique à travers le récit d'enquête centré sur Kaena, et de

retarder stratégiquement les révélations sur Axis et surtout sur les Sélénites, lui permet alors d'accentuer l'énigme du monde et d'en composer au final plus densément le récit génétique, pour proposer un nouveau mythe des origines rattaché fantasmatiquement à notre propre histoire. La scène lors de laquelle Kaena entre en communion mentale avec Vecanoï, dans le domaine des Sélénites[129], en constitue le point tournant puisqu'elle révèle que la sphère bleue, porteuse de la mémoire du peuple vécarien, a créé l'arbre-monde Axis pour faire naître une vie intelligente et trouver, dans le peuple de Kaena, un individu susceptible d'accueillir l'héritage vécarien. Bordage, en revanche, tire de la transposition de ce passage des conséquences xéno-encyclopédiques plus décisives, qui amènent à reconfigurer plus nettement la compréhension du monde tout entier, à partir d'un court récit singularisé typographiquement (italiques), narré au présent, à la troisième personne et en focalisation zéro, avec en particulier une mise en valeur de l'intériorité de Vecanoï lui-même. Cette seule infraction au point de vue de l'héroïne permet alors de diffuser un ensemble massif d'informations sur la genèse du monde, dans un retour rétrospectif et didactique sur les événements advenus depuis le naufrage du vaisseau, qui recourt pour le coup aux mots et à l'imaginaire du *space opera* :

> Le vaisseau en perdition se déroute vers le système de Zaïon, vers Astria, le plus petit des deux mondes. Vecanoï le dirige vers une étendue liquide dans l'espoir d'amortir le crash. L'appareil s'enfonce dans une substance ambrée, épaisse et gluante, qui ressemble à de la sève arboricole. Des créatures en surgissent, qui massacrent sans pitié les passagers survivants.
> Les Sélénites, les habitants d'Astria, considèrent l'irruption de cette chose tombée du ciel comme une agression, comme une menace. Avant de mourir, le commandant vécarien ordonne à Vecanoï de se protéger en attendant que se présente une possibilité de reconstituer la civilisation disparue.

Bordage ne récupère ici la fin du prologue filmique qu'en même temps qu'il en fournit une élucidation immédiate. Surtout, ce bouclage transfictionnel entre l'incipit filmique et le dénouement romanesque prépare dans la novellisation, à la différence du film qui n'en dit mot, une explication profuse des moyens techno-scientifiques utilisées par Vecanoï pour engendrer Axis et pour créer la vie qu'il habite. L'arbre-monde gagne alors son plein statut science-fictionnel comme artefact biologique engendré par un cerveau extraterrestre pour sa propre survie : le lecteur est contraint à parachever un réaménagement cognitif complet des fondements xéno-encyclopédiques du monde, par où Bordage étoffe très nettement le récit scientifique des origines et fait de Vecanoï un véritable démiurge génétique.

> Bien que diminué, Vecanoï se referme sur lui-même et s'attelle à sa tâche : transmettre coûte que coûte l'héritage vécarien. Il procède aux premières analyses et sélectionne, dans sa banque

[129] C. Delaporte, *Kaena*, *op. cit.*, 1:14:59-1:15:52.

> de données, les codes génétiques les mieux adaptés à cette planète. […] il entreprend de créer Axis, un axe végétal entre les deux planètes.
> […] Vecanoï injecte la technologie de la translation accélérée de la sève. Il ajoute ensuite des gènes aux racines qui l'emprisonnent. La croissance spectaculaire d'Axis bouleverse l'équilibre d'Astria et absorbe une grande partie de l'énergie destinée aux Sélénites. La souveraine des profondeurs déclare la guerre à l'intelligence moléculaire. Vecanoï résiste et transfère de nouveaux gènes dans les racines. La vie se répand dans les ramures, les insectes font leur apparition, puis les gourdaques, les volants, les verdaxes et tous les animaux dont l'activité participe au développement de l'axe végétal[130].

Les mots-fictions mobilisés tout au long du texte pour construire le *réseau textuel* des familiarités xéno-encyclopédiques sont reconfigurés ici en *réseau éco-biologique* soigneusement programmé par l'ordinateur. Mais ce sont surtout les précisions concernant la création du peuple de Kaena qui viennent donner au récit génétique une tout autre ampleur, proprement mythique, en rattachant la naissance des « Sapiens » à l'invention du passé intergalactique légendaire (« il y a très longtemps ») d'une Terre de science-fiction :

> Quand le cerveau artificiel estime les conditions réunies, il confie à la sève les séquences génétiques d'une espèce aux caractéristiques proches de celles des Vécariens, une espèce qui vivait sur une petite planète bleue réchauffée par une étoile jaune et visitée, il y a très longtemps, par les explorateurs vécariens.
> C'est ainsi que Vecanoï engendre le peuple des Sapiens, les « nés de la sève ». Il estime qu'ils seront rapidement aptes à recevoir les connaissances vécariennes, à fonder une nouvelle civilisation sur Talless, mais il se trompe sur les deux points : la lutte incessante contre les Sélénites ralentit considérablement la croissance d'Axis, et les Sapiens, obsédés par leur survie, ne parviennent pas à renouer le lien avec leur créateur[131].

La novellisation multiplie les leviers de la réinterprétation science-fictionnelle en même temps que les clés d'une lecture mythologique dont le film se passe globalement, préférant montrer comme dénouement visuellement saisissant l'achèvement ultra-rapide de la croissance d'Axis, qui vient relier d'un bloc Astria et Talless[132] : en miroir avec le prologue, le montage alterne à nouveau les travellings verticaux, en plongée, où la caméra semble avancer à toute vitesse avec la cime de l'arbre, et les plans horizontaux larges à la surface de Talless, dont la géographie est entièrement remodelée par le choc de cette rencontre littéralement interplanétaire. Bordage concentre en revanche tout l'effet-SF de la fin du roman dans cette scène d'initiation de Kaena. Utilisé dès le début du roman[133] alors que le film n'utilise que le substantif « humains », le mot « Sapiens » (étrangement familier pour le lecteur réel) est alors doublement *éclairé* et donc *éclairant* pour la réélaboration xéno-encyclopédique de la novellisation : il vient signifier la filiation génétique entre les Terriens et le peuple de Kaena et connaît une remotivation onomastique de son signifiant, qui ne

[130] P. Bordage, *Kaena*, *op. cit.*, p. 187-188.
[131] *Ibid.*, p. 188-189.
[132] C. Delaporte, *Kaena*, *op. cit.*, à partir de 1:16:50.
[133] P. Bordage, *Kaena*, *op. cit.*, p. 15.

fonctionne toutefois qu'en anglais, puisque l'origine des *Sapiens* est corrélée à l'existence de la sève (*sap*). Bordage étoffe ce novum-là par rapport au film, puisqu'il invente les propriétés extraordinaires de la sève génétiquement modifiée, qui sert de moyen de déplacement accéléré au sein de l'arbre-monde et de moyen de contrôle de la faune pour les Sélénites[134]. Le nom de ces derniers, par ricochet lexical, voit aussi son étymologie revivifiée dans la novellisation, alors que le film n'en explicite jamais l'imaginaire sous-jacent. Le départ final des Sapiens (les humains) vers Talless (la Terre) pour fonder un nouveau monde et échapper à l'emprise des Sélénites (habitants de la Lune) sur Astria (le satellite terrestre) réécrit par le prisme science-fictionnel la mythique naissance de l'humanité, à la manière dont la novellisation *Atlantis* l'accentuait déjà en 1998 par rapport à la fiction vidéoludique, et en consolidant ainsi un geste fictionnel marqué par l'intérêt que Bordage porte l'écriture des mythes civilisationnels et spirituels.

En recomposant le parcours narratif, la modalisation intradiégétique des novums et la mise en jeu des mots pour les dire, mais en conservant fidèlement l'histoire et les personnages, la novellisation *Kaena* décline pleinement une autre construction du monde science-fictionnel de cinéma. La déclinaison cross-média est rendue productive par cette redondance diégétique même, qui invite à jouir transfictionnellement des écarts et des variations pour leur donner tout leur sens xéno-encyclopédique (la confrontation de plusieurs visions du monde dans la diégèse) et enrichir un effet-monde unifié par ces expériences contrastées.

[134] *Ibid.*, p. 161.

Chapitre 9
Mondes en hélice

Certains ensembles transmédiatiques fondés sur une communauté de fiction ne relèvent d'aucune des trois dynamiques de monde envisagées dans les deux chapitres précédents : complémentarité diégétique pour étendre et étoffer le monde partagé (transmédia), redondance diégétique pour décliner des mondes à partir d'une même fiction (adaptation), redondance diégétique pour diversifier les expériences fictionnelles d'un même monde (cross-média). Ou plutôt, ils n'en relèvent pas strictement mais leur empruntent et en recombinent certains traits. « *Nikopol* » et « *Arzach* » ne proposent pas d'expansions transmédiatiques étroitement réglées par un souci de cohésion, de cohérence et de complétion xéno-encyclopédiques. Néanmoins, ces ensembles impliquent bien une forte pulsion transfictionnelle, qui contraste avec la ségrégation des diégèses dans les adaptations transmédiatiques. Si Bilal et Mœbius jouent d'ailleurs, à l'occasion, le jeu de la transposition – pour *Immortel* et pour *Arzak Rhapsody* – c'est par réélaboration et recomposition des éléments fictionnels, plutôt que par réitération et stabilisation diégétiques, comme dans « *Kaena* ». La transfictionnalité de ces univers, qui ont connu des sérialisations nombreuses, mono- ou plurimédiatiques, hybride une logique d'expansion et une logique de variation, ce qui dilate l'effet-monde à travers une multiplicité de décalages – ou de « déviations », pour reprendre le titre d'un célèbre récit de Mœbius[1].

On veut d'abord étudier cette transfictionnalité de monde composite dans le « *Nikopol* » de Bilal, qui la réalise par la précision, la densité, la plénitude xéno-encyclopédiques – quand Mœbius permettra de l'envisager par la sape, le manque et la déstabilisation ludique. Dans les anticipations bilaliennes, l'effet-monde se compose en « hélice », déployant en trois dimensions la figure de la spirale : chaque transfert médiatique implique une reconfiguration transfictionnelle qui modifie un certain nombre de données du monde (une

[1] Mœbius, « La Déviation », *Pilote*, Dargaud, n° 688, 1973.

spire), sans abandonner dans son principe la mise en partage diégétique des expériences fictionnelles (une seule et même hélice). Pour tenir cet effet de monde à travers ses discordances mêmes, la figure d'auteur est investie d'une fonctionnalité transfictionnelle cruciale. Non seulement elle constitue l'« autorité énonciative » garante de l'« unité discursive » de l'architexte xéno-encyclopédique[2], mais elle en devient l'« instrument interprétatif », comme dans le régime mono-auctorial de la légitimité décrit par Saint-Gelais à propos des transfictions autographes[3]. L'univers qui se déploie à travers les médias est d'abord celui de l'auteur – et c'est l'auteur qui lui donne sa signification : imaginaire de monde et imaginaire d'auteur viennent alors se confondre. On analysera les leviers, dans les œuvres, de cet effet-monde transmédiatique qui intersecte deux logiques *a priori* distinctes : la logique architextuelle de la xéno-encyclopédie partagée (cohérence diégétique) et la logique architextuelle de l'unité auctoriale, qui implique la question du style (cohérence extradiégétique). La dynamique en hélice qu'on veut saisir produit cognitivement un effet de monde compatible avec – même *renforcé par* – les jeux de fragmentation, de manipulation et de déliaison des éléments de monde (en particulier des novums), tout en en structurant des récurrences signifiantes par et pour l'effet-auteur. On envisagera d'abord cette hétérogénéité transfictionnelle au niveau des articulations entre les œuvres de l'ensemble « *Nikopol* ». Ces spires transfictionnelles successives invitent à prendre en compte la manière dont les œuvres fragmentent et recomposent transmédiatiquement les éléments de l'extrapolation science-fictionnelle. Par le jeu sériel, Bilal translate ses anticipations pour les accorder au contexte de production, tout en activant, par la récurrence des personnages, des animaux, des lieux, des objets, une forte familiarité de monde, voire une paranoïa transfictionnelle généralisée, mise au compte de l'obsession d'auteur. Ressort de cette productivité xéno-encyclopédique, l'hélice transfictionnelle en est aussi le moteur expansif : elle amène cet univers en puzzle à se confondre avec l'univers d'auteur, susceptible de tout englober, et construit l'auteur lui-même comme univers.

[2] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 360.
[3] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 28-30.

1. Spires transmédiatiques et formules transfictionnelles

Si la transfictionnalité à l'œuvre dans l'ensemble « *Nikopol* » engage la construction de monde partagé dans une progression en hélice, continue mais sans cesse décalée, c'est d'abord parce que la sérialité de long terme a largement varié les accroches narratives transmédiatiques – de la trilogie originelle de bande dessinée (1980, 1986, 1992), au jeu vidéo *Nikopol* (2008), en passant par l'album *Bleu sang* (1994) et le film *Immortel* (2004). Ce feuilletage d'options transfictionnelles, corrélé à la diversité des transferts médiatiques, construit une architecture complexe. La migration des données de monde y est essentiellement protéiforme et implique d'emblée des ruptures dans l'unité diégétique globale, même si chaque média se réapproprie de manière cumulative l'œuvre-source et ses déclinaisons médiatiques antérieures. La transmédialité de « *Nikopol* » peut ainsi être ressaisie comme une dynamique globale de transposition visant à chaque fois, non un texte ou un récit particulier, mais un architexte unifié comme référent commun : « une encyclopédie implicite, celle de l'univers de fiction[4] ».

La trilogie de bande dessinée originelle y joue un rôle structurant, en imposant dès le départ l'idée d'une transfictionnalité cyclique desserrée. Parue d'abord en épisodes dans *Pilote* (pour *La Foire aux immortels*)[5], publiée en une trilogie d'albums sur une longue durée, la bande dessinée originelle de Bilal multiplie les discontinuités sérielles. Dans la chronologie diégétique, deux années s'écoulent entre *La Foire* et *La Femme piège*, neuf entre *La Femme piège* et *Froid Équateur*. À cette dispersion temporelle s'ajoute la variation des lieux fictionnels, élaborés à partir d'espaces réels : Paris en 2023 (*La Foire*), Londres puis Berlin en 2025 (*La Femme piège*), l'Afrique en 2034 (*Froid Équateur*). L'autonomie des récits et de leurs enjeux science-fictionnels est ainsi accentuée, malgré la permanence induite par le retour de certains personnages et de certains nœuds narratifs. Dans la préface à la réédition en intégrale chez Casterman, en 2005, Bilal revendique ce moule trilogique comme une forme sérielle propre à une certaine souplesse matérielle, fictionnelle et narrative, au profit de la latitude créatrice de l'auteur :

> Libre [*La Trilogie Nikopol*], pour moi, son auteur, dans tous les sens du terme. Je cite en vrac : libre d'inspiration, de mode de narration, de contraintes de temps, de contraintes de rationalité, de contraintes de documentation, et même de choix d'édition. Mais pas libre de liens, car

[4] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 340.
[5] *Pilote*, n° M68-M74, janvier-juillet 1980.

> précisément liée par une chronologie, des personnages, et une constante envie – à chacune des trois étapes – de coller au contemporain sous de faux airs de décalage temporel[6].

« Libre et liée », « pour moi, son auteur » : les deux adjectifs, associés à la valorisation auctoriale, éclairent la double dynamique en hélice qui nous intéresse. Celle-ci trouverait son origine dans la série de bande dessinée, avant ses déclinaisons ultérieures – même si ce texte de 2005 montre aussi, nécessairement, la relecture de l'œuvre-source au prisme de son devenir transmédiatique. Cette revendication de « liens librement consentis » n'enraie jamais, dans *La Trilogie Nikopol*, la continuité transfictionnelle, qui peut se trouver relâchée par la clôture relative des intrigues, mais jamais transgressée : tous les éléments de fiction mis en place par les trois volumes sont mutuellement compatibles, cohérents du point de vue xéno-encyclopédique, et organisés de manière à créer ces liens dont parle Bilal[7]. Cette articulation par prolongements cycliques successifs connaît une première inflexion avec l'album *Bleu sang* en 1994.

1.1. *Bleu sang* : interpolations rêvées et (re)composées

Comme on l'a dit, *Bleu sang* forme le catalogue d'une exposition pour laquelle Bilal réalise des dessins sur calques au crayon, rehaussés de pastel, des peintures directes à l'acrylique, accompagnés de textes courts. Cette première déclinaison transmédiatique du monde de « Nikopol » modifie doublement la formule transfictionnelle de la série de bande dessinée. Du point de vue de sa construction narrative, il s'émancipe de la sérialité cyclique pour privilégier une poétique iconotextuelle du fragment, constituant, comme on l'a montré ailleurs

> un ensemble polytextuel artistique où un même texte peut renvoyer à deux images ou plus, une image à deux textes ou plus, et où l'ordre des pages n'organise pas une succession chronologique. Dessins, versets « atmosphériques » et peintures acryliques sont rangés en structure embrassée, le texte à l'extérieur, les peintures au cœur du volume[8].

Ces images non séquentielles sont associées à des textes polysémiques qui oscillent entre la maxime, l'aphorisme, le vers libre, la légende de tableau, la description d'image et le court récit. Les jeux de mots (souvent sur les sens propre et figuré des termes) et de sonorités sont travaillés dans le sens d'une prose poétique dont l'association plurielle aux images esquisse par touches évocatrices l'univers de « Nikopol », privilégiant des

[6] E. Bilal, préface à *La Trilogie Nikopol*, *op. cit.*, p. 2.
[7] Au niveau du péritexte, on peut citer en particulier les notes de bas de cases qui insèrent à deux reprises, dans *La Femme piège*, un renvoi explicite à *La Foire aux immortels* (E. Bilal, *La Femme piège*, *op. cit.*, p. 88 et p. 108).
[8] A. Huz, I. Langlet, « Bilal destructeur d'images », art. cité.

associations transfictionnelles disparates mais suggestives. Cette écriture du fragment indique l'importance du composite pour l'effet de monde bilalien, ce que le paratexte lui-même désigne en intitulant les courts textes de l'album : « fragments de bribes[9] ». La deuxième mutation impliquée par *Bleu sang* réside dans le basculement de l'expansion *sequel* à l'« interpolation transfictionnelle » (Saint-Gelais), qui consiste à intercaler un ou des épisodes narratifs nouveaux au sein d'un récit préexistant[10]. Associés à la narrativité évocatrice des dessins et des peintures, les aphorismes de *Bleu sang* organisent une mosaïque de micro-récits ou d'accroches de récits possibles, sans organisation temporelle, pour raconter un moment intermédiaire situé, dans la chronologie diégétique, entre l'histoire de *La Femme piège* et celle de *Froid Équateur* : l'histoire d'amour à trois, entre Jill, Nikopol et Horus, à Dembi Dolo, lors du tournage du film de Donadoni. Ces représentations donnent lieu à de sensuelles scènes de trio amoureux grâce à la capacité d'Horus à prendre possession du corps de Nikopol. La mutation médiatique de la fiction (de la bande dessinée au catalogue d'exposition) va donc de pair avec la mutation de ses modalités et de son point d'engendrement transfictionnel : par une sérialité réticulaire interne, qui met en jeu le monde par sa fragmentation (matérielle, sémiotique et narrative) et par l'exploration d'un moment fictionnel que la bande dessinée ne traite que par l'ellipse ou par une reconstitution narrative *a posteriori* – à travers l'enquête de « Niko » (Nikopol fils, que Bilal renomme ainsi à partir de *Froid Équateur*), sur les traces de son père. L'expansion d'univers fait ici retour sur le matériau fictionnel bédéistique comme pour en éclairer (alors qu'il les fait d'abord surgir) « certains points volontairement obscurs[11] », pour reprendre les mots de Bilal dans l'avertissement de *La Femme piège* en 1986, qui indiquait au lecteur la présence dans l'album d'une fausse édition (mais d'un vrai artefact) du journal *Libération*. Dans *Bleu sang*, Bilal tire profit de la béance temporelle introduite par la cyclicité bédéistique pour proposer une expansion par intercalation transfictionnelle, qui n'est guère problématique dans la mesure où elle n'est ainsi pas perçue comme une « effraction », pour citer Saint-Gelais :

> Tout se passe alors comme si l'indépendance matérielle des œuvres initiales facilitait l'ajout d'autres œuvres venant combler quelque lacune diégétique ; comme si, entre les livres, pouvaient plus facilement s'intercaler d'autres livres relatant ce que leur intervalle passe sous silence[12].

[9] E. Bilal, *Bleu sang*, *op. cit.*, p. 7.
[10] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 84 *sqq.*
[11] E. Bilal, *La Femme piège*, *op. cit.*, p. 70.
[12] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 89-90.

La forme initiale de la trilogie, « libre et liée », ménage ce genre d'indéterminations que vont mobiliser certaines transfictions transmédiatiques ultérieures pour donner l'impression d'en « remplir » les blancs. Or, dès *Bleu sang*, la part de libre jeu auctorial est très lisible dans ces constants *retours à* (cohérence) et *retours sur* (réécriture) la matière de l'univers science-fictionnel : c'est moins le désir de compléter l'élucidation xéno-encyclopédique qui y prime qu'un plaisir de manipulation des objets fictionnels pour engendrer par leurs nouvelles combinaisons d'autres possibles du monde. Bilal revient ainsi sur le duo Niko-Yéléna de *Froid Équateur*, ce qui est en soit notable : si les images de *Bleu sang* représentent quasi exclusivement Horus, Jill et Nikopol, les « versets atmosphériques » évoquent plus volontiers d'autres personnages, comme le chat télépathe Gogol[13] ou l'ex-dictateur Choublanc[14] – mais la présence d'un fragment centré sur Niko et Yéléna fait exception dans une œuvre dont ils sont résolument exclus, du fait du cadrage narratif qu'on a dit (Dembi Dolo, avant l'histoire de *Froid Équateur*). Dans l'album, un court texte non explicitement associé à l'image prétend « révéler », comme une micro-préquelle, la date de leur première rencontre, bien antérieure aux événements d'Équateur City, et restée ignorée des protagonistes eux-mêmes :

> Arrivé après le début de la pièce, comme souvent, et parti avant la fin comme toujours, Nikopol-fils ne sut jamais qu'il était assis à côté de Yéléna Prokosh-Tootobi, un jeudi soir de mars 2024, dans un théâtre parisien. Ce jeudi-là, Yéléna, qui avait dix-sept ans, ne sut rien non plus. L'anecdote étant inconnue d'eux, il est donc inutile de mettre en doute le fait que le première rencontre aura lieu dix ans plus tard, dans un compartiment du Blue Nile Express, entre Dembi Dolo et Équateur City[15].

Ce texte illustre le choix énonciatif global de l'album : une voix narrative non située, en surplomb par rapport aux personnages, aux accents ironiques, attendris ou amusés communs à de nombreux cartouches de la bande dessinée[16] – en particulier, dans *Froid Équateur*, à propos de la rencontre amoureuse entre Nikopol fils et Yéléna[17]. Par ces échos énonciatifs, *Bleu sang* opère de cette rencontre une correction transfictionnelle, tout en niant dans le même temps la pertinence de cette révision. L'interpolation complique à loisir la chronologie diégétique puisque, dans un album explorant l'ellipse temporelle entre *La Femme piège* et *Froid Équateur*, elle raconte des événements ayant eu lieu à Paris en 2024,

[13] E. Bilal, *Bleu sang*, *op. cit.*, p. 7.
[14] *Ibid.*, p. 8.
[15] *Ibid.*, p. 56.
[16] Dans *La Foire* par exemple, pour une première occurrence : « Non, Horus d'Hiérakonopolis, dieu paranoïaque et revanchard, ne plaisantait pas… Fort de la démesure de ses pouvoirs et de son ambition il s'apprêtait à déclencher un processus de vengeance particulièrement tarabiscoté… » E. Bilal, *La Foire aux immortels*, *op. cit.*, p. 24, planche 20.
[17] E. Bilal, *Froid Équateur*, *op. cit.*, p. 138, planche 8. Voir surtout p. 148, planche 18, le long cartouche interacalaire qui présente la biographie sommaire de la jeune femme, entrecoupé, sans hiérarchisation explicite, de fragments de pensées intérieures d'un Niko déjà charmé.

donc entre les histoires de *La Foire aux immortels* (Paris, 2023) et de *La Femme piège* (Londres, 2025). L'insistance sur le non-savoir des personnages et la conclusion finale d'inutilité rendent volontairement problématique ce geste de précision intercalaire, exhibant son caractère gratuit et sapant dès lors tout le sérieux de son apport complétif à la construction de monde. La méta-transfictionnalité, perceptible au surcroît de savoir du narrateur, conjugue alors en proportions inverses le caractère anecdotique de l'information narrative et le mirage de monde qu'elle produit. Mobilisant *a maxima*, mais très ludiquement, un postulat de complétude, elle signifie au lecteur que tout ce qui est tu par le texte vaut comme signe d'un « monde fictif autonome, puisqu'indéfiniment explorable au-delà de ce qu'énonçait le récit initial[18] ». La manière dont le narrateur évalue les unes par rapport aux autres la véracité des affirmations de fiction (en particulier dans leurs *détails* peu décisifs) comme si elles étaient des propositions factuelles, alimente une « variante transfictionnelle » de l'effet de réel barthésien, repérée par Saint-Gelais[19]. Bilal y introduit d'emblée une exacerbation réflexive qui ne détruit pas l'illusion référentielle, mais joue avec elle jusqu'au vertige, et l'associe à la libre désinvolture de l'auteur qui peut à loisir faire miroiter les possibles de son propre univers en remodelant son matériau diégétique. Consacrant l'autorité de l'auteur sur son monde, ces modifications autographes lèvent les contraintes qui pèsent sur la légitimité des altérations transfictionnelles et invitent le lecteur à en apprécier toute l'habile (et ludique) reconfiguration, en particulier xéno-encyclopédique, comme en témoigne le film *Immortel* en 2004.

1.2. *Immortel* : adaptation et greffes fictionnelles

Dix ans après *Bleu sang*, la reprise de l'univers « Nikopol » au cinéma cible un public bien plus large que celui de bande dessinée et réoriente la fiction bilalienne vers un horizon mega-textuel tout autre – comme on l'a dit : celui de la dystopie urbaine cinématographique. La transmédialité exerce ici un ensemble de contraintes efficientes sur la reconfiguration transfictionnelle. Selon Bilal, l'adaptation cinématographique a surtout exigé, pour un film d'une heure et demie, une radicale synthèse et une simplification du matériau fictionnel par rapport à la la trilogie originelle. Bilal va jusqu'à dire qu'*Immortel* « n'est pas, du tout, une adaptation des albums[20] » : « je ne vois pas du tout le lien qu'il

[18] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 89.
[19] *Ibid.*, p. 88.
[20] « *Immortel ad vitam*. Le making of » [bonus du DVD], art. cité, 00:19.

peut y avoir entre mon film et la bande dessinée[21] […], ça n'a rien à voir ». Il défend un film « totalement hybride[22] », tant dans sa technique, dont on a parlé, que dans son positionnement transfictionnel, qu'on veut envisager maintenant :

> ce qui m'excitait le plus dans cette histoire d'adaptation, c'était l'idée de rupture. Prendre la liberté de revisiter la Trilogie Nikopol au point de tout faire imploser […]. J'ai pris le parti de ne pas relire mes albums, et de confier à quelqu'un d'autre [Serge Lehman] le rôle de déclencheur[23].

Malgré le réaménagement conséquent de l'intrigue, le film organise le retour des personnages bédéistiques et convoque un grand nombre de référents forgés par la trilogie. Il ménage de forts effets de reconnaissance xéno-encyclopédique et invite le spectateur à ne pas disjoindre l'univers du film de celui de la bande dessinée – ce que renforce la mise en avant d'une autorité commune, avec la promotion d'un Bilal réalisateur. Cette ambivalence entre familiarités et discordances diégétiques apparaît dans la construction de l'intrigue globale. Ni expansion (ce qui suppose la greffe d'un nouveau récit), ni version (ce qui suppose une répétition diégétique minimale), *Immortel* opère plutôt une synthèse transfictionnelle – ou un *réarrangement*, au sens quasi musical – des éléments organisés par la série bédéistique et par *Bleu sang* en architexte de monde. Le récit du film prolonge les glissements temporels, spatiaux et géopolitiques évoqués pour la trilogie : de Paris en 2023, sous un régime fasciste, l'histoire de Nikopol est déplacée à New York en 2095, sous une dictature médicale. De multiples reprises narratives reformulent les motifs majeurs de la trilogie en direction de la complexe « histoire d'amour[24] » à trois entre Nikopol-Horus et Jill. L'empreinte de *Bleu sang* sur la construction de monde filmique se marque à cette double réorientation : l'accentuation de l'histoire érotique et l'exploitation des potentialités visuelles du novum de la « prise de corps », traité dans l'album, comme dans le film, par surimpression des visages.

[21] « Discussion avec Serge Lehman » [bonus du DVD], art. cité, 05:14.
[22] *Ibid.*, 06:00.
[23] « Notes d'Enki Bilal, auteur du livre », la notice du film *Immortel (ad vitam)*, *Comme au cinéma* [en ligne], URL : http://www.commeaucinema.com/notes-de-prod/immortel,19807-note-2002 (10/06/2018).
[24] Nous reprenons l'expression de Bilal et investissons les guillemets d'une précaution supplémentaire vis-à-vis de cette appellation, puisque les rapports entre Nikopol et Jill sont avant tout, dans le film, le fruit d'un viol commis par Horus pour assurer sa descendance divine.

Figure 112 : Partage de corps Nikopol-Horus.
Bilal, *Bleu sang*, p. 38

Figure 113 : Partage de corps Nikopol-Horus.
Bilal, *Immortel*, 0:49:24

Cette inflexion de l'intrigue offre l'avantage d'une simplification narrative, dans des codes reconnaissables (l'intrigue amoureuse), et amène à entrelacer de près le récit des deux premiers volumes de la bande dessinée. De *La Foire*, *Immortel* reprend l'affrontement entre un pouvoir dictatorial (fasciste dans la bande dessinée, médico-technologique dans le film) et un Nikopol rebelle (déserteur militaire, puis militant politique). Le personnage y est également amateur de Baudelaire, prématurément sorti de son hibernation forcée et obligé de collaborer avec le dieu paranoïaque Horus qui le dote d'une jambe de fer et le choisit comme hôte humain pour mener à bien ses propres désirs (domination en 1980, procréation en 2004) et défier ses congénères divins de la pyramide volante. De *La Femme piège*, *Immortel* sélectionne le personnage de Jill Bioskop, femme à la peau blanche et aux lèvres et aux cheveux bleus, son histoire d'amour avec l'Alphératzien John au visage masqué, les transformations (mémorielles ou physiologiques) qui l'affectent sous l'effet d'étranges pilules, les viols répétés (réels ou rêvés) qu'elle subit et sa rencontre amoureuse avec Nikopol-Horus. *Froid Équateur* est aussi impliqué dans cette ressaisie filmique, à travers le motif de la grossesse hors normes de Jill, qui accouche d'un bébé non-humain – même si le film y injecte la thématique du viol, à l'origine exclusivement issue de *La Femme piège*, pour la déplacer vers le personnage d'Horus qui force Nikopol à féconder la jeune femme[25]. Le novum de l'Intrusion de Central Park, cette anomalie polaire apparue au cœur

[25] Tandis que la bande dessinée construit explicitement le contraire, puisque c'est le dieu-faucon qui tue Ivan Vabek au moment où celui-ci s'apprête à violer Jill (E. Bilal, *La Femme piège*, *op. cit.*, p. 112-114).

de New York, rappelle aussi, par son micro-climat extrême, la ville d'Équateur City. D'autres noyaux narratifs, motifs thématiques et allusions discrètes sont repérables pour l'amateur érudit des mondes bilaliens – pas seulement celui de « Nikopol », mais aussi celui du « Monstre ». Comme nous l'avons étudié ailleurs[26], le transfert médiatique réalise donc une destruction-recomposition du matériau fictionnel et une transfictionnalité de la greffe. Le constat que Lehman adresse à Bilal peut s'appliquer à cette hybridation composite : « Ta signature graphique […] c'est pratiquement la cicatrice. […] Tout chez toi est rapiécé, collé. […] Ton approche morcelle les choses et les recolle en même temps[27] ». Ces greffes opèrent *à partir de* et *vers* une mémoire de monde en évolution constante, engageant un jeu de puzzle xéno-encyclopédique qui manipule les composants diégétiques pour mieux les actualiser et les redisposer dans un autre récit et pour un autre média. Or la lisibilité de ces recompositions et l'unification mondaine par la figure d'auteur suggèrent que le film ne vise pas une consommation transfictionnellement hermétique par rapport à l'expérience bédéistique, ou à la lecture de *Bleu sang. Immortel* déploie ses effets de monde en invitant à y voir une variation du monde bilalien qui, si elle n'est ni clairement un prolongement, ni clairement une adaptation, n'en communique pas moins souplement, à hauteur transfictionnelle, avec les autres productions sérielles. Autrement dit, cette construction transmédiatique d'auteur implique un effet-monde qui s'émancipe partiellement des exigences habituelles de la transfictionnalité, en l'occurrence du partage unidimensionnel d'une diégèse et d'une compossibilité des récits. Letourneux et Blanchet[28] analysent le développement rhizomatique de versions discordantes au sein d'un même univers transmédiatique (des « fictions quantiques » pour Blanchet), en rapport avec l'exploitation industrielle croissante des mondes imaginaires – laquelle peut discriminer des séries transfictionnelles plus ou moins autonomes et prototypiques au sein de l'architexte de monde (Letourneux). Chez Bilal, toutefois, l'unification de ces discordances par le principe d'auteur réaffirmé permet de mettre ces effets d'hétérogénéité transfictionnelle au compte de la productivité de l'effet-monde lui-même – non comme des freins avec lesquels il s'agirait de composer, mais comme des moteurs de l'engagement transfictionnel et du jeu xéno-encyclopédique. Dernière déclinaison de l'univers, *Nikopol.*

[26] A. Huz, I. Langlet, « Bilal destructeur d'images », art. cité.
[27] « Discussion avec Serge Lehman » [bonus du DVD], art. cité, 35:40.
[28] Alexis Blanchet, « L'adaptation de cinéma en jeux vidéo : des synergies intermédiatiques aux fictions quantiques », *in* Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo et Brigitte Simonnot (dir.), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Presses universitaires de Nancy, 2010, p. 205-221.

La foire aux immortels, développé par White Birds Productions en 2008, l'éclaire également.

1.3. *Nikopol* par White Birds : une version transfictionnelle

Prenant ses distances avec les options fictionnelles d'*Immortel*, le jeu vidéo en *point-and-click Nikopol* se présente comme un retour à la bande dessinée, dont il adapte le premier volume et adopte le titre, l'adjoignant au nom propre « Nikopol » qui fait office de titre d'univers. Ce resserrement transmédiatique vers la redondance narrative va de pair avec un apparent relâchement de l'emprise auctoriale sur la déclinaison vidéoludique. Le dos de la boîte présente le jeu comme « inspiré de l'œuvre d'Enki Bilal », puis qualifie l'« univers riche et passionnant » qu'il construit comme « inspiré de "La Foire aux immortels", l'œuvre culte d'Enki Bilal »[29]. L'un des slogans mis en valeur par la poétique matérielle affirme : « Retrouvez les personnages et les lieux mythiques de l'œuvre originale ». Deux leitmotivs rythment ces discours : d'une part la consécration de l'œuvre d'origine et de son auteur, d'autre part l'autonomie relative du jeu, qui s'inspirerait seulement de la bande dessinée pour inventer une « aventure passionnante pleine de rebondissements ». Le confirme la mise en avant de White Birds Productions (« Développé par le studio White Birds, auteur de "Paradise" et "L'Île noyée" »), maison française d'édition de jeux vidéo fondée par Sokal en 2003, spécialisée dans le jeu d'aventure, qui fait des croisements entre jeu vidéo et bande dessinée sa marque de fabrique, à l'image du parcours de son fondateur[30]. Cette répartition auctoriale confère à Bilal le rôle d'auteur transposé, tandis que White Birds est promu comme créateur collectif du nouveau récit. Cette rhétorique promotionnelle masque les rapports étroits entre l'intrigue du jeu vidéo et celle la bande dessinée, qui vont bien plus loin qu'une simple reprise de lieux et de personnages. Le résumé du défi ludique, toujours au dos de la boîte, précise la modalité transfictionnelle sur laquelle repose en fait le jeu vidéo :

> Paris, 2023, dans un futur autoritaire et décadent, vous êtes Alcide Nikopol, un artiste contestataire qui apprend que son père, en hibernation depuis trente ans dans l'espace, est de retour sur Terre. Votre père est manipulé par Horus, un dieu inhumain et ambitieux qui veut le placer à la tête de Paris. Votre mission est de retrouver votre père et d'empêcher Horus de réaliser ses plans.

[29] White Birds Productions, *Nikopol*, *op. cit.*, verso de la boîte du jeu.
[30] *Supra*, chapitre 2, 3.2. « De la bande dessinée au musée d'art contemporain ».

Le cadre spatio-temporel, qui revient au réglage de l'anticipation originelle, n'est qu'une composante d'une stabilité bien plus conséquente : l'histoire dont il est question est celle racontée par Bilal en 1980, mais centrée ici sur les faits et gestes d'un personnage annexe, Nikopol fils, qui n'apparaît que deux fois dans *La Foire*, pour construire les conséquences étranges du novum de l'hibernation – puisque Nikopol fils et Nikopol père ont, en 2023, le même âge, et que Bilal exploite ce paradoxe du fils-jumeau aussi bien graphiquement (confusion visuelle) que narrativement (confusion actancielle), tout au long de la trilogie. Or la transsémiotisation vidéoludique requiert l'incarnation du joueur dans un avatar qui soit à la fois un personnage de la diégèse et un actant-support des actions du joueur (interaction, exploration, manipulation), pour conférer à l'activité ludique sa signification fictionnelle. Par comparaison avec le compagnon de la reine Seth, dans *Atlantis*, l'avatar Alcide Nikopol fils, dans *Nikopol*, jouit d'une biographie et d'une psychologie plus denses, qui tiennent à son origine bédéistique. Elles sont construites par un certain nombre d'interactions avec l'espace de jeu qui déclenchent l'émission verbale des pensées du personnage, et par la *voice-over* associée dans les cinématiques. Au prix d'une certaine invraisemblance fictionnelle, néanmoins atténuée par les conventions du genre, ces pensées verbalisées intègrent des aides ludiques pour indiquer au joueur les interactions pertinentes[31]. Pour affronter le monstre dans le niveau 1, elles fournissent des indices destinés à identifier et à manipuler correctement les objets collectés : le joueur clique ainsi sur un objet et entend « C'est l'encens le plus fort que je connaisse », ce qui constitue une information utile, ensuite, pour trouver comment brouiller l'odorat du monstre. Lors de l'attaque en elle-même, les propos orientent l'action en soulignant le temps limité à respecter pour éviter le *game over* (« Une arrestation ? Ce monstre vient pour me buter, ouais ! Je dois le stopper au plus vite » puis « La porte va bientôt craquer. Je dois trouver un endroit où me planquer »). La réussite ludique est sanctionnée par ce même type de guides verbaux : « Me voilà en sécurité à présent ». Enfin, ces indications sont décisives pour écarter le joueur d'un grand nombre de « fausses » pistes. Ainsi, l'interaction visant à déplacer un meuble est empêchée et le clic déclenche l'explication : « Si je pousse l'étagère, le monstre pourra entrer. »

Lorsqu'ils ne servent pas directement la réussite ludique, ces discours intérieurs oralisés sont des aides xéno-encyclopédiques motivées, en focalisation interne, par le savoir

[31] Dans le niveau 1, dans l'appartement de Nikopol fils, peintre de son état, lorsque le joueur clique sur les tableaux de Jill pour tenter de les collecter, le personnage-avatar dit : « Pas besoin de m'encombrer ». Le second clic déclenche une anecdote fictionnelle concernant la biographie du personnage : « J'ai peint ça hier… J'espère qu'il plaira à mon proprio, ça paiera mon loyer. » White Birds Productions, *Nikopol*, *op. cit.*, niveau 1.

(incomplet) du personnage, ce qui permet la relance des énigmes. La contrainte sémiotique de l'incarnation par l'avatar est donc utilisée pour produire des effets de restriction de savoir sur l'univers fictionnel, au profit d'une manipulation de l'intérêt narratif. Mais cet univers étant déjà doté d'une forte consistance xéno-encyclopédique lorsque White Birds s'en empare, c'est sur ce passif fictionnel que l'effet de point de vue vient s'exercer. Comme pour la novellisation *Kaena*, *Nikopol* opère une transfocalisation du récit bédéistique (Genette) ou, selon Saint-Gelais, une version transfictionnelle par décentrement et recentrement de la perspective au sein du personnel fictif[32]. Le résumé cité l'expose clairement : le joueur revit les événements de la bande dessinée par la marge, c'est-à-dire par ce qui, dans *La Foire*, était relégué aux marges du récit principal (dans ses zones indéterminées), à savoir l'histoire de Nikopol fils. La relecture transfictionnelle s'appuie sur ces modifications de la focalisation, de l'énonciation et de l'éclairage actanciel, puisque c'est désormais Nikopol fils qui fait figure de potentiel héros. La structure de l'enquête (« Votre mission est de retrouver votre père et d'empêcher Horus de réaliser ses plans ») met le joueur sur les traces de Nikopol père, héros de bande dessinée, et vient thématiser dans la diégèse la relation transfictionnelle elle-même. En le prenant pour objet d'investigation, le récit vidéoludique reconstruit (étoffe et déplace) le récit bédéistique depuis un autre point de vue diégétique. Le jeu vidéo implique donc davantage qu'un partage xéno-encyclopédique d'ailleurs dissonnant, nous le verrons. Son intérêt pour l'effet-monde « Nikopol » repose sur cette « combinaison d'identité et d'altérité[33] » narratives, dans une dépendance structurelle à la fiction originale ainsi retravaillée de l'intérieur. C'est dire que, du point de vue pragmatique, ce n'est *que* par sa mise en relation avec la bande dessinée que le jeu vidéo de White Birds peut déployer ses pleins effets transfictionnels et susciter ce plaisir spécifique de la reconnaissance fictionnelle exercée de biais.

Ces précisions ont leur importance puisqu'elles permettent de nuancer la dichotomie des intrigues et des instances auctoriales impliquée par le paratexte de la boîte de jeu. Si Bilal a effectivement été très peu impliqué dans le processus créatif du jeu vidéo, comme on l'a dit, il a néanmoins été sollicité pour valider les deux inflexions majeures que la transfiction fait subir à la fiction bédéistique originale[34] : d'une part ce choix de la transfocalisation, qui fait vivre l'histoire au joueur à travers Nikopol fils, d'autre part la réactualisation du

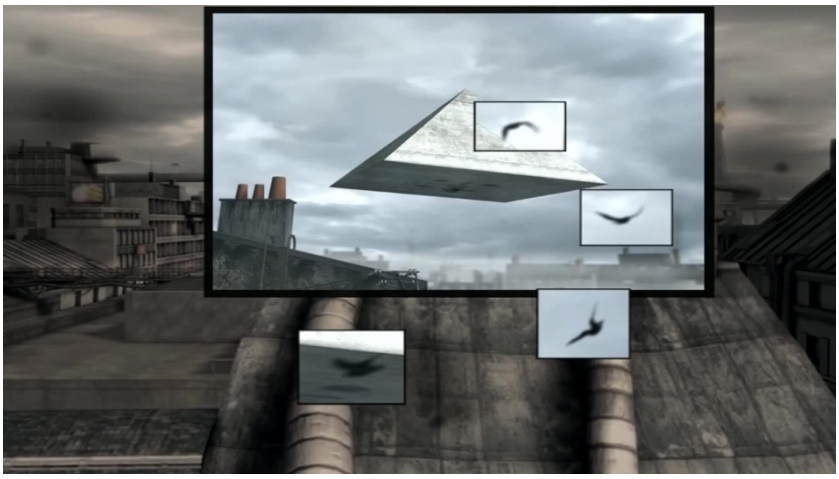
[32] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 144.
[33] *Ibid.*, p. 145.
[34] Lochness, « Nikopol », *Atlantis Amerzone et cie* [en ligne], mis en ligne en février 2007, URL : http://www.atlantisamerzoneetcie.com/jeux-dossier-lochness-wbp-nikopol.php (22/06/2018).

cadre de l'anticipation science-fictionnelle, puisque l'idéologie fasciste parisienne du gouverneur Choublanc, en lutte contre le néo-communisme de l'empire Tchécosoviet, jugée « obsolète[35] » par Bilal, est remplacée par la dictature de l'Église de la Sainte-Mission du général-prophète Choublanc, exercée contre la liberté des croyances spirituelles. Ces deux ajustements impulsent à nouveau une paradoxale hélice transfictionnelle : la version par décentrement présuppose, pour produire une complétion diégétique, que les ajouts qu'elle apporte soient pleinement compatibles avec l'intrigue d'origine, tandis que la modernisation du contexte idéologique diégétique implique une inévitable rupture diégétique et la scission des diégèses. D'autres modifications alimentent cette dissociation. L'architecture du Paris vidéoludique de 2023 ménage par exemple nettement moins de protubérances et d'excroissances que dans l'esthétique graphique de *La Foire*. Ses véhicules (notamment le taxi jaune qu'emprunte Nikopol fils) se rattachent quant à eux à l'ancrage mega-textuel du film – autre option adoptée par Bilal lui-même, qui souhaitait que le jeu vidéo rompe avec la charte graphique de la trilogie, qu'il jugeait vieillie, pour se rapprocher de la référence du *Sommeil du monstre* et d'*Immortel*[36]. Qu'il s'agisse de fragments textuels, de retours d'objets, de reprises de scènes narratives, d'exploration de lieux connus, ou au contraire de clins d'œil à peine repérables, l'articulation serrée du récit vidéoludique au récit bédéistique vise explicitement un plaisir de consommation fondé sur le repérage de ce maillage de réemplois, y compris – *d'autant plus* – dans ce qu'ils peuvent avoir d'altéré par rapport au récit initial. Cet ensemble de gratifications intertextuelles produit une réverbération accrue du halo transfictionnel entre les œuvres, à travers les écarts même du cadrage xéno-encyclopédique – et l'on suggère que l'univers de « Nikopol » se distingue par cette manière d'étoffer l'effet de monde par la mutation constante du point d'ancrage et des contenus de l'anticipation.

Le jeu de White Birds sollicite toutes les ressources du média vidéoludique pour intégrer en son sein les traces du récit de bande dessinée, en organiser le décryptage par le joueur, en rentabiliser la familiarité transfictionnelle soigneusement diffusée, et tisser celle-ci au jeu de la complétion xéno-encyclopédique. Par les images, mais aussi par l'ambiance sonore suscitée par la diffusion des annonces publiques du gouvernement de Choublanc, la cinématique d'ouverture offre un résumé lapidaire des éléments déclencheurs de l'intrigue de *La Foire* : un module spatial tombé dans un Paris soumis à une dictature militaire

[35] J.-B. Roch, « "La Foire aux immortels" en jeu vidéo : en studio avec Enki Bilal », art. cité.
[36] *Ibid.*

religieuse, un dieu égyptien à tête de faucon à la recherche d'un corps pur susceptible d'être son hôte, une pyramide flottant au-dessus de la ville…



Extrait 33 : Paris, 2023. White Birds, *Nikopol*, cinématique d'ouverture

La superposition diégétique est éclatante, ressaisie sous une forme synthétique qui construit les noyaux narratifs de la bande dessinée moins comme enjeux que comme points de départ d'un récit autre, vidéoludique. Elle se double d'une imitation intermédiatique puisque la séquence filmée reprend les codes du média de bande dessinée en insérant dans le flux des images mouvantes un certain nombre d'images de taille réduite, encadrées de noir, dont la forme fait référence à la case et dont les apparitions successives, rythmées par les tintements de la bande-son, miment à l'écran la séquentialité toposyntaxique des images sérielles de bande dessinée. La fin de la cinématique reconfigure ce *connu* fictionnel à travers un *inconnu* (ou un *pas encore connu*) à traiter : le personnage représenté en train de peindre, que le gros plan final sur la signature du tableau invite à identifier comme (un) « Nikopol », exhibe un contenu diégétique nouveau par rapport à la bande dessinée. Dans le jeu, Nikopol fils est en effet un artiste peintre qui vit chichement de son art : il s'implique modestement dans la lutte contre la dictature choublanquiste en proposant ses services à la confrérie religieuse dirigée par le personnage de Gorgon, dont le siège est situé dans un ancien supermarché reconverti en cimetière. Il découvre ensuite que Gorgon est à la solde du gouverneur de Paris et l'a trahi. La suite de la progression vidéoludique amène Nikopol fils à prendre connaissance plus clairement du retour de son père sur Terre et de la menace qui pèse sur lui : missionné par Anubis, le fils tente alors de retrouver son père pour le sauver d'Horus. Cette enquête lui fait reconstituer pas à pas les différentes péripéties de Nikopol père, qui correspondent aux grandes articulations du récit bédéistique : atterrissage sur Terre, passage en force du poste-frontière qui sépare le premier et le second arrondissement, match de hockey au cours duquel se distingue le « joueur 23 », qui

demande ensuite l'asile politique, tentative de coup d'État échouée de Vertegoutte, abdication publique de Choublanc, organisation de nouvelles élections auxquelles se présentent Nikopol, manipulé par Horus, mais aussi le robot XB2… Toutes ces reprises narratives très fidèles sont progressivement délivrées dans le jeu comme des récompenses aux réussites ludiques du joueur, configurées comme des tremplins pour la suite de la progression et aussi, peut-on croire, organisent des degrés croissants de satisfaction transfictionnelle du joueur. Elles ne sont pas confinées aux seules zones cinématiques mais appropriées par les différents vecteurs xéno-encyclopédiques du jeu vidéo qui fragmente et recompose *pour l'activité ludique* les pièces du puzzle transfictionnel. Le premier niveau du jeu, dans l'appartement-atelier de Nikopol fils, montre d'emblée la variété des procédés vidéoludiques utilisés pour embrayer la transfiction sur la fiction-source, donc pour rendre le récit de bande dessinée présent dans le jeu vidéo.

Dans les univers transmédiatiques impliquant le jeu vidéo, notamment d'aventure, les environnements de jeu et la spatialité diégétique qu'ils ordonnent jouent un rôle transfictionnel majeur, comme on l'a vu pour « *Atlantis* ». *Nikopol* n'échappe pas à cette règle et agence le parcours de l'avatar à travers les lieux emblématiques de la fiction bédéistique.

Figure 114 : Salle de bain verte vidéoludique. White Birds, *Nikopol*, niveau 1

Dans l'appartement de Nikopol fils (niveau 1), c'est la salle de bain délabrée, à la couleur verte caractéristique, qui fait office de fort signal transfictionnel fort, mais *de biais* par rapport à l'œuvre-source, puisque ce lieu-signature des univers bilaliens apparaît dans *La Femme piège* et est absent de *La Foire*. Les autres lieux dévoilés par la progression du joueur à travers les niveaux de jeu sont en revanche bien présents dans l'intrigue de *La Foire* : le cimetière-supermarché d'Alésia, reconfiguré dans le jeu par l'architecture des grands magasins parisiens (niveau 2), puis le poste-frontière que le joueur doit parvenir à

franchir (niveau 3) et où il descend dans le métro condamné de Montparnasse-Bienvenuë (et non plus d'Alésia comme dans la bande dessinée). Le niveau 4, centré sur le « Bunker National », autrement dit la Tour Montparnasse futuriste, met en valeur un lieu absent du récit-source tout en gardant peut-être la trace de l'imaginaire du gratte-ciel qui configure le cadre urbain dans *Immortel* – mais pour une réinterprétation française. Le niveau 5 reprend un novum architectural récurrent de *La Foire*, l'Élysée, mais se restreint quasiment aux intérieurs, tandis que la bande dessinée les mettait en scène pour retarder et renforcer la reconnaissance déviée de l'effet-SF visuel associé à la représentation graphique de la célèbre façade du palais (*supra*, chapitre 5, figure 18). L'apport xéno-encyclopédique du jeu vidéo est ainsi aiguillé par le devenir-interactif des environnements diégétiques qui permet de les explorer et de les manipuler.

D'autres ressources ludiques sont convoquées pour nouer les effets transfictionnels. Dans le niveau 1, les objets actionnés par le joueur permettent de véhiculer un important contenu xéno-encyclopédique, plus fortement que dans *Atlantis* où ces objets sont d'abord des moyens d'action dans le monde avant d'être des vecteurs de savoir sur le monde. Dans *Nikopol*, ils tissent un réseau d'échos très lisibles avec les novums de *La Foire* et avec les formes de leur livraison narrative.

Figure 115 : Coupures de presse. White Birds, *Nikopol*, niveau 1

La pratique bilalienne récurrente de l'insertion de polytextes dans la continuité séquentielle des planches (coupures de presse, pages de journaux fictifs, notices explicatives), a pour pendant vidéoludique les feuillets qui jonchent l'appartement de Nikopol fils, sur lesquels le joueur peut cliquer pour les afficher à l'écran et les lire (figure 115). Dans les bandes dessinées, ce type de texte donnait lieu à une poétique matérielle soignée (titrologie, typographie, casse, mise en page) et à un jeu de mimétisme avec les modalités du référencement journalistique. Ces procédés visaient à produire l'effet science-fictionnel non seulement par la signification des messages textuels mais aussi par l'effet de matérialité des objets fictifs et par le mode réticulaire et segmenté de livraison des informations xéno-encyclopédiques. Le jeu vidéo adapte ici cette triple dynamique de l'effet-monde : les brochures sont des textes à lire et des objets à actionner, dont la dispersion dans l'espace ludique (en plusieurs endroits de l'appartement) programme la découverte morcelée des règles de l'univers de fiction – ici le fonctionnement de la dictature religieuse parisienne. Un autre levier science-fictionnel associé à la pratique polytextuelle bédéistique est conservé : la langue mutante des habitants du second arrondissement, présente à la fois dans les phylactères[37] et dans la coupure de presse fictive de la *Résistance populière* qui rend compte de l'événement[38]. Or, la note que Nikopol fils trouve sous sa porte, au début du jeu vidéo, reformule par l'objet ludique ce *topos* notable de l'univers de « Nikopol », dans son étrangeté linguistique (avec des types d'altérations récurrentes, comme l'utilisation du pronom « il » en lieu et place du déterminant « le ») et dans son étrangeté matérielle artefactuelle :

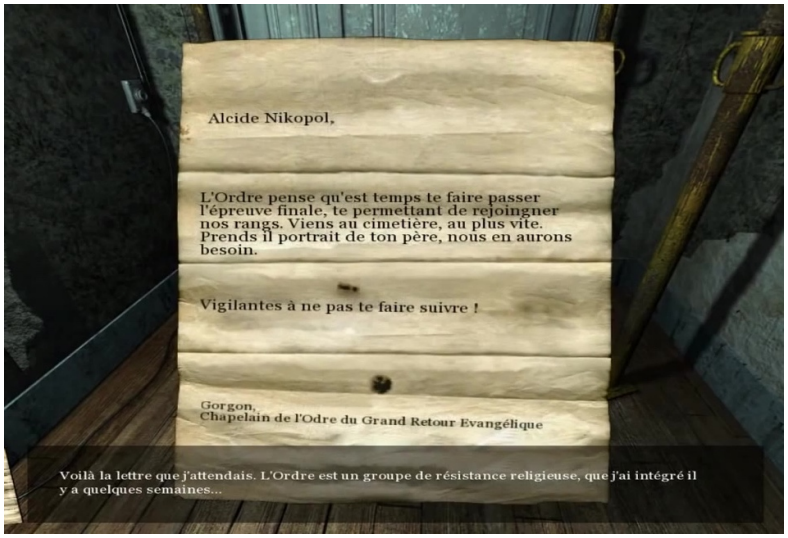


Figure 116 : Lettre de Gorgon. White Birds, *Nikopol*, niveau 1

[37] E. Bilal, *La Foire aux immortels*, *op. cit.*, p. 14-17, planches 10-13.
[38] *Ibid.*, p. 18, planche 14.

Le jeu vidéo exploite le personnage de Gorgon, présent mais anecdotique dans *La Foire* (c'est l'homme qui garde la tombe de la fiancée défunte de Nikopol père, dans le supermarché-cimetière d'Alésia), pour en faire un PNJ central qui conserve de son avatar romanesque certains traits physiques (un crâne couvert de pustules vertes) mais surtout son langage[39] : Gorgon est l'ambassadeur transfictionnel, dans la diégèse vidéoludique, de cette langue-novum reprise de la bande dessinée. La transsémiotisation permet d'ailleurs d'étoffer le novum en le déployant à la fois scripturairement et oralement dans les dialogues du deuxième niveau qui font *entendre* le novum langagier. La complétion transfictionnelle plurisupport joue ici à plein : elle ménage des accroches diégétiques claires entre les productions, rentabilise le transfert médiatique pour approfondir les novums et les cristallise par cet enrichissement sériel en piliers d'univers.

Dans le jeu vidéo, les objets-textes peuvent aussi être non actionnables, mais donner lieu à des commentaires de la part du personnage-avatar. Ces élaborations verbales ajoutent une signification narrative à l'appréhension visuelle des objets. Ainsi, lorsque le joueur clique sur un amas de feuilles volantes dans un coin de la salle de bain (niveau 1), Nikopol fils explique :

> Le match de hockey de ce soir : l'Olympique des Kamikazes Kabalistes affronte la Sainte Croisade Parisienne. Tout le monde attend ce match. Les deux plus grandes équipes de hockey se rencontrent.

La reprise diégétique est ici conjuguée à la translation contextuelle du novum, puisque la nature de l'opposition idéologique structurant le monde imaginaire est modifiée entre la bande dessinée et le jeu. Les appellations des équipes reposent sur des identités religieuses et non plus politiques comme dans l'atmosphère de Guerre Froide construite par l'anticipation d'origine (« Flèches noires de Paris contre Boulets rouges de Bratislava[40] »). Cette utilisation du canal sonore pour associer du contenu verbal à l'exploration ludique des éléments du décor est récurrente dans le jeu vidéo[41]. Lorsque le joueur actionne un projecteur et une bobine de film situés dans le salon de l'appartement, l'avatar explique ainsi :

---

[39] *Ibid.*, p. 29, planche 25. Gorgon s'adresse à Nikopol père qu'il prend pour le fils : « H'reusement c'est qu'il vieux Gorgon l'est là pour veiller su'l tombe de vot' mère… Deux mois d'absence ça est long, mon g'rçon… »
[40] *Ibid.*, p. 32, planche 28.
[41] Elle se manifeste aussi dans les éléments non interactifs du monde vidéoludique, comme les annonces diffusées dans les rues du Paris imaginaire par les autorités en place. Ainsi, alors que le joueur explore l'appartement de Nikopol fils, il peut entendre ce genre de message (inclus dans le sous-titrage du jeu) : « Ceci est un message officiel de l'Église de la Sainte Mission. Demain est un jour d'élection. Vous pourrez exprimer votre gratitude pour notre gouvernement en allant voter pour le dictateur-prophète Choublanc. N'oubliez pas, l'abstention est passible de la cour martiale. » White Birds Productions, *Nikopol*, *op. cit.*, niveau 1.

> Mon père avait récupéré ce projecteur dans un vieux cinéma. Il l'utilisait pour regarder ses films préférés.
>
> Un paquet de vieilles vidéos… C'est tout ce qui me reste de mon père.

Même si la formule de la version par transfocalisation domine, l'unification transfictionnelle s'étend ici au-delà des rapports entre le jeu vidéo et *La Foire*. La précision biographique sur Nikopol père ressaisit la matière des deux autres volumes et s'approprie aussi l'apport de *Bleu sang* à l'univers partagé en privilégiant le moment cinématographique de l'existence du personnage, avec d'ailleurs une possible contradiction narrative – puisque, dans la bande dessinée, cette expérience du cinéma intervient avec Jill, après les événements de *La Femme piège* et de *La Foire*. D'ailleurs, la réélaboration du personnage de Nikopol fils comme artiste peintre, la mise en scène de son atelier, la reproduction d'un certain nombre de tableaux d'autant plus familiers qu'ils sont tirés des toiles de *Bleu sang* tout en étant présentés au plan intradiégétique comme des œuvres du personnage-avatar, participe d'un réseau transfictionnel touffu qui échappe à la seule empreinte de *La Foire* et ménage, dans son mouvement transmédiatique en hélice, un certain nombre d'intersections métaleptiques sur lesquelles nous reviendrons. L'intérêt de cette mise en réseau n'est pas véritablement un *effet de réel fictionnel* produit par l'élucidation de zones indéterminées de la fiction-source – en l'occurrence, la vie de Nikopol fils en 2023 à Paris parallèlement aux aventures de son père racontées dans la bande dessinée. Ou plutôt, elle ne l'est ni seulement, ni simplement. Elle joue surtout d'un *double effet de retour fictionnel* qui ménage au plan diégétique à la fois des reprises complétives cohérentes et des reprises transformatives discordantes, et les organise conjointement au sein d'un paradoxal mirage de monde partagé transmédiatique. La présence de Jill dans l'univers du jeu *Nikopol* le confirme, contre les attentes diégétiques, au profit d'une transfictionnalité diffractée et réfractée à travers les œuvres, qui tire profit de ses dissonances et de ses aspérités. Outre les portraits dont on a parlé, l'un des documents confidentiels que le joueur peut consulter dans l'ordinateur de contrôle de la Tour Montparnasse affiche le visage bien connu de Jill, la femme à la peau blanche et aux cheveux bleus, si saillante dans l'imaginaire de « Nikopol », mais qui n'a aucun rôle narratif ni aucune existence diégétique dans la diégèse vidéoludique, si ce n'est à titre de figure picturale imaginée par Nikopol fils.

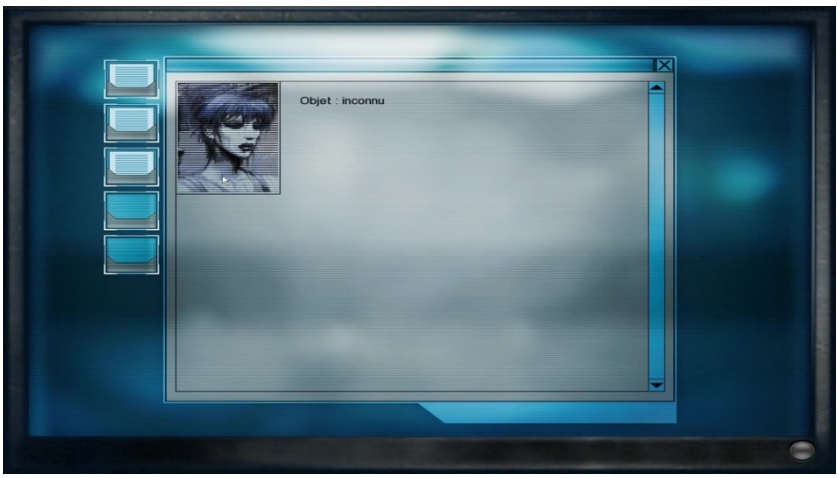


Figure 117 : Document confidentiel. White Birds, *Nikopol*, niveau 4

Le document ouvert par le joueur, qui devrait véhiculer un contenu utile pour l'action ludique ou nourrir l'élaboration xéno-encyclopédique, est savoureusement vide (« Objet : inconnu »), comme s'il se refusait à intégrer pleinement Jill à cette histoire centrée sur les deux Nikopol et sur Horus, tout en ne pouvant pas *ne pas l'y faire figurer*, au moins à titre de *signe* de l'univers bilalien, à défaut de la construire comme véritable personnage. Ce clin d'œil caché à la façon d'un « Easter egg » fonctionne de manière endogène au monde de Bilal, par autoréférence plus ludiquement réflexive que sérieusement complétive. Il passera inaperçu du joueur qui n'a pas lu la bande dessinée : pour l'amateur informé, en revanche, la référence fonctionnera comme une gratification fictionnelle dont la gratuité renforce l'incidence plaisante et la connivence entre auteur et récepteur. L'immersion fictionnelle, loin d'être mise à mal, est nourrie par cette dynamique d'univers en recomposition, qui manipule explicitement son propre bâti antérieur. Dans ce type d'exemple, ce n'est pas l'illusion d'autonomie, de complétude et de non-contradiction du monde qui est convoquée. Le récepteur en effet n'interprétera vraisemblablement pas ce document comme l'indice que dans un « ailleurs » fictionnel du monde vidéoludique vit une femme aux cheveux bleus et à la peau blanche. Ce qui importe, c'est l'impression de disponibilité, de plasticité, de malléabilité des composantes du monde, rendues quasi palpables par leur disposition à se trouver manipulées et reconfigurées. Cette stylistique transfictionnelle en hélice confère aux éléments diégétiques sérialisés un surcroît de concrétude et de tangibilité. Elle fonde le jeu xéno-encyclopédique transmédiatique sur un effet de présence et de matérialité d'un certain nombre de traits saillants, de « pièces de monde » qu'elle construit comme des *topoï* architextuels, qu'elle utilise comme des leviers science-fictionnels mémorables, et dont elle organise souplement les combinaisons en intégrant la possibilité de divergences et d'incohérences diégétiques. Cette mise au travail

combinatoire de l'effet-monde, nous voulons la comprendre plus finement en considérant l'articulation des pièces diégétiques du puzzle bilalien et en distinguant leurs fonctionnalités transfictionnelles, entre vecteurs de stabilité et moteurs de reconfiguration des novums.

2. Fragmentations et recompositions transfictionnelles

L'hétérogénéité des relations transfictionnelles d'œuvre à œuvre dans l'ensemble « *Nikopol* » a déjà permis de montrer comment certaines composantes science-fictionnelles sérialisées (personnages, lieux, objets, noyaux narratifs, motifs thématiques, citations, etc.) pouvaient fonctionner comme les supports transmédiatiques d'une transfictionnalité de la familiarité – plutôt que de la cohérence – diégétique. En même temps, le jeu de reconnaissance est fréquemment biaisé par la manière dont le transfert médiatique vient moderniser l'anticipation science-fictionnelle par rapport au contexte réel, l'adapter à un autre système de signes et d'usages, et la reconfigurer pour prendre en compte l'évolution globale de l'imaginaire d'auteur. Entre unification cohésive et reconfiguration discordante du monde se dessinent les spires successives de l'hélice transfictionnelle, à partir de certains matériaux diégétiques privilégiés, surinvestis pour l'effet-monde. Bilal théorise lui-même ce processus dans la préface à la réédition de 2005 mais son propos s'applique à tout l'ensemble transmédiatique. Il dénude le processus de fragmentation et de réagencement du monde de fiction à la lumière des transformations apportées par *Bleu sang* en 1994 et par *Immortel* en 2004.

> Se succéderont ainsi, dans les trois livres, des bribes obsédantes et grotesques de notre monde, des dieux égyptiens honteusement maltraités, un homme à nom de ville d'Ukraine et à visage de grand acteur suisse-allemand, une emblématique et aberrante femme à peau blanche et cheveux bleus naturels, des animaux, des vrais, des faux, puis des journaux (la presse, toujours là !), une pyramide volante, des affrontements sportifs, des compartiments de trains, des chambres d'hôtels, et même des histoires d'amour et des rêves de cinéma[42].

Bilal considère la « chronologie » interne du cycle, les « personnages » et l'actualité géopolitique de l'anticipation comme les « liens » qui garantissent la cohérence transfictionnelle, laquelle peut alors se trouver décomposée en une mosaïque d'« objets » dont la trilogie organise souplement la combinaison. L'exploitation transmédiatique de

[42] E. Bilal, préface à *La Trilogie Nikopol*, *op. cit.*, p. 2.

l'effet-monde confère alors des statuts et des fonctions variables aux novums sériels, selon le rôle qu'ils peuvent jouer pour l'expansion en hélice d'une diégèse composite.

2.1. L'actualité comme matrice : des anticipations en translations

Certains supports récurrents du monde « Nikopol », comme l'écriture de presse ou l'affrontement idéologique, exemplifient ces « bribes obsédantes et grotesques de notre monde[43] » dont parle Bilal. Ils se sérialisent par leur *forme* (matérielle, narrative, encyclopédique) et non par leur *contenu* (diégétique), puisque c'est la mutation de ce dernier qui sert à réactualiser l'univers de science-fiction à chaque transfert médiatique. En effet, chez Bilal, l'actualité imprime clairement ses rotations successives à l'hélice transfictionnelle : elle *informe*, au sens fort, le mouvement de spirale. Pour filer la métaphore géométrique et exploiter toute la suggestivité sémantique de la syllepse, on peut dire qu'elle en impulse le *tour* science-fictionnel autant qu'elle en configure la *tournure* xéno-encyclopédique, cristallisant, derrière la variété des œuvres, la manière bilalienne de « faire monde » en science-fiction. La « constante envie […] de coller au contemporain[44] », formulée à propos de « *Nikopol* », vaut pour l'ensemble de l'œuvre de Bilal[45] et occupe une triple fonction : elle est à la fois un déclencheur créatif, la matrice de l'anticipation science-fictionnelle et l'horizon interprétatif requis pour la consommation de ses univers.

> L'actualité fonctionne chez moi comme un détonateur d'imaginaire. C'est la matière première de toute projection dans l'avenir, et l'info jalonne toujours mon récit. Au point que si mon lecteur n'a pas une culture géopolitique du monde contemporain, tel qu'il va, il risque d'être un peu dérouté[46].

Rappelons que ce rapport à l'actualité a fondé culturellement l'identité d'auteur de Bilal, dès ses premiers albums avec Christin, puis avec *La Foire* pour son imaginaire de science-fiction. Cette élaboration fictionnelle toujours située au regard des configurations politiques, sociales, culturelles, idéologiques du contexte réel, Suvin la prend en charge dans sa définition du novum comme on l'a vu. La transmédialité associée à un univers aussi ancré dans le contemporain, donc potentiellement aussi *daté* que celui de Bilal, noue paradoxalement la transfictionnalité des œuvres à travers une série de glissements diégétiques qui réélaborent, dans la durée longue des productions, l'actualité de

[43] *Ibid.*
[44] *Ibid.*
[45] On l'a particulièrement étudié pour la tétralogie du Monstre dans A. Huz, I. Langlet, « Bilal et le Monstre. Une science-fiction yougoslave », art. cité.
[46] E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, *op. cit.*, p. 180.

l'anticipation futuriste – au sens de sa capacité à être *actuelle* – et donc sa pertinence science-fictionnelle.

En 1980, *La Foire aux immortels* met en scène une dictature fasciste, dirigée par Ferdinand Choublanc (à l'onomastique savoureusement ironique), dans la ville autonome de Paris en 2023. La formule temporelle de l'anticipation bâtit alors le monde imaginaire en sélectionnant, dans l'univers de référence, des données variées (organisation des pouvoirs, architecture, état de la science, traitement des corps, enjeux environnementaux, etc.) et en les reconfigurant par le détour science-fictionnel, pour en faire des novums destinés à servir de points d'ancrage à l'élaboration xéno-encyclopédique. Dans ce premier volume de la trilogie, ce sont les traits de l'affrontement des idéologies totalitaires lors de la Seconde Guerre mondiale qui donnent ainsi prise au travail du genre[47] et sont réélaborés pour faire du récit bédéistique une mise à l'épreuve science-fictionnelle de l'Histoire et le moyen de sa déconstruction critique. Or, si le contexte de référence visé par l'anticipation vient à changer ensuite dans « *Nikopol*, » la *forme* des novums utilisés, donc le *type* de leviers de monde, demeure relativement stable et signale la familiarité du tour xéno-encyclopédique bilalien.

Dans *La Foire aux immortels*, le cadre politique est élaboré dès le résumé introductif (figure 118), qui fournit textuellement un grand nombre d'informations sur le monde, à travers la voix d'un narrateur cynique. La mosaïque de cases autour, dans la planche, dispose sous forme d'éclaté d'images partielles ces données xéno-encyclopédiques que le lecteur sera amené à reconnaître dans la suite de la lecture.

[47] Alors que *Les Phalanges de l'ordre noir*, deux ans plus tôt, et *Partie de chasse*, deux ans plus tard, en proposent une version non science-fictionnelle.

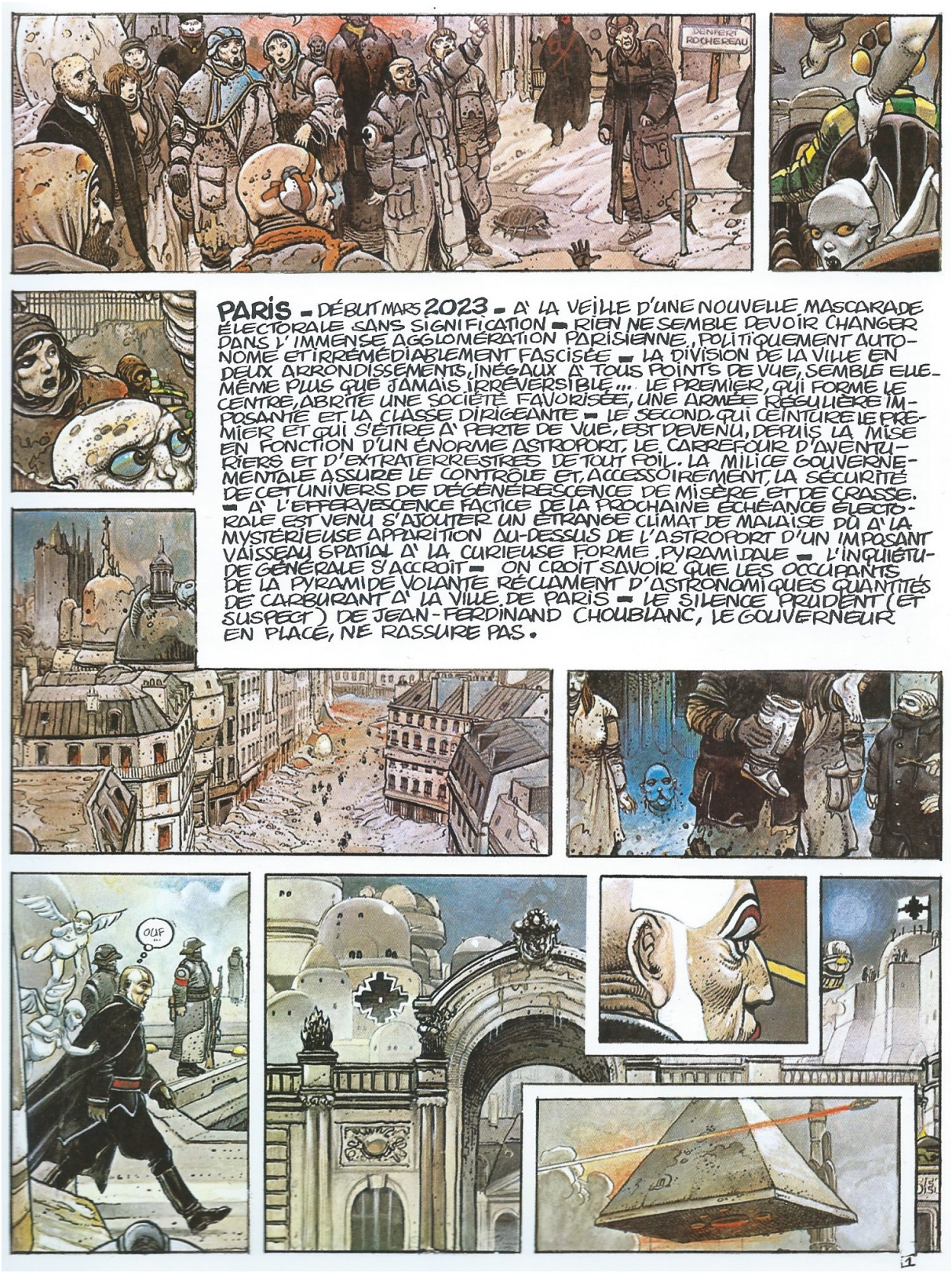


Figure 118 : Prologue en mosaïque. Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 1

Le récit consolide ensuite ces premières pistes xéno-encyclopédiques par des leviers graphiques et verbaux qui distillent de multiples signes de la dystopie politique. L'image représente l'oppression fasciste qui s'exerce sur les êtres, les choses et les lieux et introduit des écarts étrangéifiants par rapport à l'encyclopédie de référence du lecteur. Comme on l'a vu, l'architecture parisienne est marquée du sceau de la dictature par la multiplication des symboles fascistes qui s'y affichent, sur les drapeaux[48], sur les façades des bâtiments, célèbres comme l'Élysée[49], ou sur les murs des intérieurs[50]. Les slogans mussoliniens s'affichent aussi dans la ville[51]. Située dans le prolongement de l'Histoire réelle, l'extrapolation science-fictionnelle permet de la mettre à distance et de la mettre en question par le détour de l'anticipation. Les corps eux-mêmes font l'objet de cette mise en ordre fasciste. Les visages maquillés de blanc, de rouge, de noir, exhibent les mêmes symboles[52], comme des masques. Ils matérialisent la soumission collective à la mode comme instrument de domination et de sélection des individus, puisque seuls les habitants du premier arrondissement et les agents du pouvoir les arborent. La scène de maquillage de Choublanc, par laquelle le personnage est présenté dans le récit[53], figure avec ridicule le sérieux de cet assujettissement volontaire du corps par l'investissement du visage comme surface signifiante, indissociablement politique et esthétique. Le comique se veut aussi critique par rapport à une conception genrée des rôles sociaux de sexe : le maquillage fait écart mais veut aussi créer la dérision, appliqué à des hommes investis de l'autorité du pouvoir que Bilal efféminе explicitement (« encore un peu de kôhl sur les yeux, voulez-vous… »).

Figure 119 : Maquillage (1). Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 5, case 1

[48] E. Bilal, *La Foire aux immortels*, *op. cit.*, p. 8, planche 4, case 1 (première occurrence).
[49] *Ibid.*, p. 11, planche 7.
[50] *Ibid.*, p. 8-9, planches 4-5.
[51] *Ibid.*, p. 32, planche 28, case 1.
[52] *Ibid.*, p. 11, planche 7, case 3.
[53] *Ibid.*, p. 9, planche 5.

Figure 120 : Maquillage (2). Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 5, case 2

Ce conditionnement idéologique des usages du corps s'étend aux coupes de cheveux, étrangement colorées, et aux choix vestimentaires (uniformes noirs)[54]. Se cristallise ici une norme xéno-encyclopédique de l'univers tout entier, que modulera en la conservant chaque production de l'ensemble : le novum de l'altération du corps (maquillage ici, mais greffes ailleurs) comme moyen de contrôle politique des individus, comme outil d'une maîtrise idéologique et culturelle des populations et comme source d'un pouvoir oppressif. L'anticipation science-fictionnelle pousse à ses limites dystopiques une double réalité : le goût comme instrument de domination sociale et le marquage des corps comme expression des idéologies fascistes. Par l'effet-novum, elle en matérialise les possibles conséquences futures pour offrir un miroir réflexif de notre monde. Cette conventionnalisation de la mode par le pouvoir est d'ailleurs ironiquement résumée par Horus à l'attention de Nikopol avant la rencontre avec Choublanc, lorsque, revêtant l'uniforme fasciste, Nikopol est symboliquement initié à son idéologie (« Bah, une fois au pouvoir c'est toi qui feras et déferas les modes selon ta fantaisie et tes goûts[55]… »). L'importance de la scène est narrativement confirmée par les changements de tendances qui suivent l'avènement de la jeune démocratie parisienne et qui modifient le contenu des codes sans en effacer le principe structurant pour le monde de fiction – ainsi que l'indique le titre d'une coupure de presse insérée à la fin de *La Foire* (« La Rubrique Mode. Maquillage : nouvelles tendances »)[56] et comme le confirme ensuite la représentation des membres du « nouveau pouvoir révolutionnaire », cheveux rouges, lèvres vertes, et étoile rouge tatouée à l'arrière du crâne[57].

Aux visages soigneusement grimés, aux cheveux colorés, et aux corps très justement *uniformisés* par le vêtement du même nom, répondent d'autres types de corps dans *La*

[54] *Ibid.*, p. 34, planche 30, case 1.
[55] *Ibid.*, p. 47, planche 43, case 1.
[56] *Ibid.*, p. 63, planche 59.
[57] *Ibid.*, p. 64, planche 60.

Foire. Des corps mutés ou aliens, amochés ou non-humains, comme on l'a évoqué : ceux des habitants du deuxième arrondissement de Paris, que la planche liminaire fait d'emblée figurer en contraste avec le corps du pouvoir que matérialise Choublanc (figure 118). L'altération du corps passe d'une esthétique de la parure et de l'ornementation à une détérioration, une dégradation et une déficience esthétique que l'altération du langage redouble[58]. Celle-ci construit visuellement un novum inversé, dont l'articulation symbolique au premier vient compléter l'élaboration xéno-encyclopédique en figurant les deux faces du pouvoir. L'État fasciste futuriste est représenté par ses marges, la tyrannie politique par ses victimes qui se trouvent d'entrée de jeu condamnées par les caractéristiques de leur enveloppe physique, construites comme signes de leur asservissement[59]. Tout comme l'élection idéologique des individus se marque à la fabrique de leur corps, l'exclusion sociale s'incarne dans la dégénérescence de ceux-ci (visages animalisés, corps mutilés, crânes pustuleux…)[60], victimes des mutations engendrées par deux guerres nucléaires et par un environnement de pollution et de crasse généralisées. À travers la division des deux arrondissements et l'opposition symbolique entre corps élus et corps déchus, l'anticipation matérialise dans un univers de science-fiction l'obsession fasciste de la pureté de la race, qui est aussi un leitmotiv des discours de Choublanc[61]. Or, la structure de ce novum janusien est récurrente dans tout l'ensemble « *Nikopol* » pour construire le cadre politique de l'anticipation. Sa récurrence produit une familiarité transfictionnelle derrière la variété des incarnations locales : chaque ressaisie transmédiatique de l'univers en conserve en effet le principe et le réalise à travers l'option graphique de l'altération des corps, tout en prenant acte de la façon qu'ont les novums de se démoder et donc en adaptant les modalités diégétiques de ce vecteur d'étrangeté à un autre état du mega-text et à un autre moment culturel.

L'élaboration graphique des traits de la dystopie politique, à travers le traitement des corps, des vêtements, des bâtiments, de l'organisation urbaine ou encore des rituels sociaux (comme le match de hockey[62]), s'entremêle aux leviers textuels que rentabilise la bande dessinée en thématisant dans la diégèse, avec le personnage de Nikopol, la situation du lecteur qui doit décrypter les étrangetés par rapport à son univers de référence et élaborer

[58] *Ibid.*, p. 14, planche 10.
[59] Vertegoutte dit de l'alien qui l'aide à monter son complot contre Choublanc, *ibid.*, p. 22, planche 18, case 3 : « Il m'est vraiment précieux, mais Dieu qu'il est laid… ».
[60] Ou, pour les femmes confinées dans leur rôle de reproductrices, par leur invisibilisation (*ibid.*, p. 31, planche 27, case 3).
[61] *Ibid.*, p. 33, planche 29, case 3.
[62] *Ibid.*, p. 32, planchet 28.

sur cette base une xéno-encyclopédie la plus complète et la plus cohérente possible. Le gadget science-fictionnel de l'hibernation permet en effet de construire un personnage qui souffre d'un important déficit de savoir sur son monde. C'est à Horus que le dispositif actanciel attribue le rôle de guide, ce qui fait à l'inverse de Nikopol le personnage-support de l'identification du lecteur ignorant, comme on l'a montré à propos des dialogues didactiques intradiégétiques[63]. Or, par rapport au quadrillage des espaces et des corps qu'impose le fascisme choublanquise, le couple Nikopol-Horus est construit de manière à jouir d'une liberté d'assignation dans cet univers discipliné, ce qui les situe dès le départ en marge des appartenances idéologiques : Nikopol par son statut de personnage *décalé*, temporellement (devenu frère jumeau de son fils), physiquement (puisque c'est le seul humain au corps sain dont Horus puisse faire son hôte) et socialement (il finit fou et interné dans un hôpital psychiatrique), Horus par sa nature d'être divin et immortel. Cette double caractérisation produit une double mise à distance réflexive, depuis l'intérieur de la diégèse, vis-à-vis des composantes de la dictature fasciste imaginée par Bilal et distille ainsi le décryptage de l'anticipation par les personnages eux-mêmes : Horus apprend à Nikopol les récentes et absurdes dérives de sa race (« Ta race est d'une stupidité rare et d'un sexisme affligeant, Nikopol[64]… »), mais Nikopol apprend à Horus les racines mussoliniennes du fascisme de Choublanc en évoquant son passé d'étudiant passant le bac en 1980[65]. Le personnage désigne allusivement, comme par une discrète métalepse, le contexte d'écriture de la bande dessinée qui forme le substrat réel de l'extrapolation futuriste. Au-delà du clin d'œil amusé au lecteur de 1980, la réciprocité de la relation de savoir entre Horus et Nikopol indique la double nature de l'anticipation comme cœur actif de la narration de science-fiction, comme nous l'avons envisagée pour « *Le Monstre* » :

> D'un côté, l'anticipation permet en quelque sorte de déplacer le point de vue et l'origine de la voix narrative vers le futur imaginé, c'est-à-dire la projection futuriste, tout en conservant les codes classiques de la narration rétrospective au passé. Elle […] introduit la possibilité d'une distance critique. D'un autre côté, l'anticipation tire une grande partie de sa force narrative et interprétative […] [de] l'exigence d'une continuité temporelle hypothétique mais plausible entre le monde de référence et l'univers fictionnel futuriste. Imaginer ce qui adviendra *après* le conflit, donc inventer un après-conflit fictionnel, suppose une interprétation de ce qui s'est *déjà* passé[66].

Le monde de science-fiction élaboré à partir du « détonateur » de l'actualité est à la fois le miroir critique et la conséquence imaginaire du réel dont il s'empare. Le regard de

[63] *Supra*, chapitre 6, 3.1. « Le novum visuel dans le discours des personnages ».
[64] *Ibid.*, p. 31, planche 27, case 3.
[65] *Ibid.*, p. 32, planche 28.
[66] A. Huz, I. Langlet, « Bilal et le Monstre. Une science-fiction yougoslave », art. cité, p. 213.

Nikopol depuis et sur l'univers de fiction montre que ces deux aspects de l'anticipation viennent se confondre dans une temporalité cyclique où l'Histoire ne saurait que se répéter et les échecs passés se reproduire. Cette thématique récurrente dans l'imaginaire bilalien s'expose tout particulièrement dans la représentation du conflit yougoslave dans l'univers du « Monstre » sous l'angle des sanglants affrontements ethniques, identitaires et religieux. Elle apparaît cependant dès *La Foire* dans une première déclinaison science-fictionnelle qui s'interprète comme le perpétuel retour des totalitarismes et de l'idéologie raciste sur une démocratie en échec[67]. La thématique devient un motif structurel des déclinaisons médiatiques dans « *Nikopol* » et un nœud d'unité transfictionnelle pour la fiction, qui l'ouvre vers d'autres diégèses bilaliennes. Les modulations sérielles de son contenu organisent, à travers le faisceau des différentes versions dystopiques, la reconnaissance d'un même constat, celui que porte Bilal porte sur le cycle du « *Monstre* » et qui constitue une formule xéno-encyclopédique constante des anticipations bilaliennes, comme un protocole d'élaboration structurant de l'imaginaire d'auteur : « L'Histoire n'a pas de mémoire ! C'est le sujet du livre[68] ». *C'est le sujet du monde*, dirions-nous même, en prenant le mot au sens d'univers d'auteur organisant une communauté transfictionnelle. Chez Bilal, la prolifération de personnages non mnésiques (Nikopol au début de *La Foire*, du fait de l'ellipse temporelle produite par l'hibernation), amnésiques (Nikopol à la fin de *La Foire* et dans *La Femme piège*, suite au traumatisme de la cohabitation avec Horus ; Jill dans la trilogie comme dans le film) ou hypermnésiques (Nike dans *Le Sommeil du monstre*, Nikopol dans *Immortel*) révèle la centralité d'un novum structurel, celui du personnage rendu extraordinaire par sa configuration psychique et cognitive qui le met en décalage par rapport à son époque, soit par défaut soit par excès de mémoire. Déclinant ce novum central de la matrice de son imaginaire mondain, Bilal explore par le personnage de fiction les possibles articulations de l'Histoire à sa mémoire et surtout les voies de son échec qui amène passé, présent et futur à se rejoindre inévitablement. Ce soubassement stable de l'anticipation conduit diachroniquement, à mesure que le contexte de référence de l'auteur évolue, à réactualiser la pertinence critique du geste science-fictionnel. Les spires de l'hélice transfictionnelle viennent sériellement *décaler le décalage* qui fonde la projection futuriste pour valider son décryptage du réel[69].

[67] D'ailleurs *Froid Équateur* mentionne le retour du fascisme à Paris, après le départ de Nikopol fils à la recherche de son père, et la chute de la démocratie parisienne, une dizaine d'années après son instauration.
[68] Franck Aveline, « Enki Bilal », *L'Indispensable*, n° 2, octobre 1999. Consultable sur *du9* [en ligne], URL : https://www.du9.org/entretien/enki-bilal/ (04/09/2018).
[69] Dans E. Bilal, C. Ono-dit-Biot, *Ciels d'orage*, p. 106 : « J'aime pouvoir, sous des apparences de décalages géographiques ou temporels, parler du contemporain. »

Si *La Foire* organise le réseau des novums, le schéma des personnages et les événements du récit pour construire le monde science-fictionnel sur le *souvenir* – transformé, par l'anticipation futuriste, en *devenir* imaginaire – du traumatisme des totalitarismes, *La Femme piège* poursuit cette élaboration du cadre politique en y insèrant plusieurs décalages diégétiques. Par une inversion assumée, le deuxième volume de la trilogie décale avec humour l'ancrage idéologique détaillé qui organise l'ouverture de *La Foire* :

> L'histoire qui va suivre, prolonge, par la présence de certains personnages, « La Foire aux immortels », album paru en 1980… Nous retrouvons particulièrement Alcide Nikopol, toujours à Paris, deux ans après son admission dans le centre psychiatrique Saint-Sauveur… La situation politique de la ville est sans intérêt et la date d'aujourd'hui, le 22 février 2025[70]…

Ce texte du premier cartouche de la première planche présente ce nouveau récit comme un prolongement du premier mais en désactive les attentes transfictionnelles possibles en matière de géopolitique. Si la date postule une proximité chronologique entre les deux intrigues (2023 et 2025), l'incipit émousse cette continuité en la présentant comme une conséquence contingente de la reprise des personnages. Il annonce déjà que l'accent politique sera déplacé d'un Paris futuriste marginalisé dans la diégèse vers d'autres capitales comme le Londres de 2025, visiblement autarcique[71], où l'on rencontre Jill, puis le Berlin futuriste où se rend la journaliste et qui est présenté comme la « seule enclave autonome au cœur de l'empire Tchécosloviet[72] ». Ce second volume dispose donc lui aussi les prolongements imaginaires d'une situation géopolitique réelle reconnaissable : la sclérose de l'affrontement des blocs pendant la Guerre Froide, qui prolonge la représentation du conflit néo-totalitaire entre fascisme et néo-communisme dans *La Foire*. C'est par la construction science-fictionnelle d'un Berlin divisé, qui a suscité en 1982 les rêveries visuelles de *Die Mauer* (sur fond de chevelures bleues et de peau blanche…), qu'en 1986 Bilal ressaisit l'actualité de son temps. Après l'hôtel Savoy de Londres, le Mauerpalast où arrive Jill est la réinvention science-fictionnelle du Mur réel : son nom, la dramatisation visuelle de son apparition (à travers le « gros tunnel nuageux rouge[73] » déjà analysé) et la rentabilisation narrative du lieu (lieu des meurtres, lieu de la folie de Jill, lieu des retrouvailles à plusieurs entre la femme piège, Nikopol, Horus et John) montrent comment la bande dessinée de science-fiction s'empare du Mur comme objet, symbole et fantasme prégnant dans l'horizon d'attente des lecteurs contemporains, pour le transformer

[70] E. Bilal, *La Femme piège*, *op. cit.*, p. 71, planche 1, premier cartouche.
[71] *Ibid.*, p. 85, planche 15, case 1 : « … Ce que me propose Jeff, c'est ni plus ni moins de quitter Londres… Chose rarissime par les temps qui courent, réservée à quelques privilégiés du roi dont Jeff n'est pas et moi encore moins… »
[72] *Ibid.*, p. 95, planche 25.
[73] *Ibid.*

en lieu de vie collectif du futur anticipé – et pas n'importe quel lieu, quand on sait l'importance de l'hôtel, de préférence délabré, comme espace obsessionnel de l'imaginaire bilalien. La bande dessinée tire parti de la puissance étrangéifiante du Mur-hôtel pour imaginer un monde où il se trouverait pleinement intégré à la normalité encyclopédique et où il concrétiserait, dans le corps de la ville, une violence politique du moment contemporain dont l'anticipation imaginerait la permanence de long terme.

Dans la continuité du traitement science-fictionnel des idéologies totalitaires par *La Foire*, ce deuxième volume dispose en même temps les indices de l'émergence d'autres conflits, mineurs, relatifs à d'autres types d'identités, au sein de ce conflit mondial majeur. Le prolongement cyclique ménage alors l'un de ces déplacements transfictionnels par où advient un glissement de monde qui permet de réactualiser l'anticipation par sa porosité avec les problématiques réelles, mais sans rompre la cohérence diégétique globale. Au début de *La Femme piège*, comme on l'a vu, Jill utilise le script-walker pour envoyer vers le passé des reportages portant sur les conflits des minorités dans l'ouest de Londres[74]. « Suite reportage "Conflits minorités afro-pakistanaises et zubenubiennes dans quartiers de Chelsea…" », « Revanche de la coalition bénino-togolo-ghanéenne », « Prise de King's road, centre névralgique zuben''ubien » (*supra*, chapitre 6, figure 68) : de la formulation science-fictionnelle des luttes entre les grandes idéologies du XX^e^ siècle, on passe ici, par l'étrangeté lexicale démultipliée, à celle des conflits locaux ethniques et nationalistes dans un cadre londonien ainsi profondément étrangéifié. Le novum trouve ensuite sa formulation graphique avec, à nouveau, l'utilisation du maquillage comme marquage identitaire du corps et le marquage du bâti par les traces de la guérilla urbaine (*supra*, chapitre 6, figure 69). Le novum guerrier n'est pas décoratif, il sert à construire un événement central du récit : l'attentat meurtrier qui coûte la vie à John (croit-on), qui amène Jill à avaler les pilules d'oubli et à quitter Londres pour Berlin. Cette activation narrative du novum et la promotion de ce conflit comme objet de discours *dans* la diégèse (puisque Jill en fait le sujet de son reportage) indiquent l'importance d'un nouvel éclairage politique qui décale en partie les problématiques de *La Foire* et désigne les enjeux critiques propres à *La Femme piège*, comme l'expose Bilal en 1986 :

> Elle [Jill Bioskop] évolue dans un monde effectivement assez difficile, qui est en fait le prolongement du monde actuel. C'est-à-dire qu'on y voit des petites touches qui indiquent

[74] *Supra*, chapitre 6, 2.2. « Relais texte-image et manière science-fictionnelle dans "*Nikopol*" ».

> que des conflits comme Beyrouth ne sont pas terminés et que le terrorisme entre minorités fonctionne à plein tube du côté de Londres[75].

C'est en particulier la prise en charge des conflits fondés sur les identités ethniques qui réoriente le regard – et l'on sait la postérité que la question aura dans *Le Sommeil du monstre*. L'anticipation sérialisée par le cycle de bande dessinée engage une logique de relais et de réactualisation des novums politiques, chaque œuvre gardant la mémoire des interprétations précédentes tout en proposant de nouveaux novums synthétiques qui raccrochent la construction (et donc la déconstruction) science-fictionnelle au contemporain. D'ailleurs, Berlin en 2025 est aussi l'occasion de représenter un autre conflit dans *La Femme piège*, cette fois plus risible que pathétique. « Eierkrieg » est le nom donné à cette guérilla dont les roquettes explosent tout près du MauerPalast et que le journaliste Vabek désigne à Jill comme « le conflit le plus cocasse[76] » qu'il connaisse. Le récit retarde l'élucidation du novum dont l'appellation ne manque pas de rappeler très allusivement, aux lecteurs attentifs, une autre étrangeté auquel le cycle entier fait une place mineure, mais constante : l'œuf de Menkar géant, particulièrement dangereux mais toujours campé dans des situations burlesques[77]. Alors que Jill décide de se rendre sur les lieux du conflit, les soldats qui contrôlent les alentours de l'hôtel la mettent en garde : « Faites attention… Les islamo-chrétiens tirent tous comme des pieds ». À nouveau, la composition lexicale produit l'étrangeté, ici par une association à première vue impossible. La case suivante représente des combattants armés dont les vêtements affichent des symboles religieux (croissant, turban et couleur verte pour l'Islam, croix noire et couvre-chef en forme de mitre pour le christianisme), courant ensemble dans la même direction[78]. Enfin, Jill est guidée par un jeune adolescent jusqu'à un lieu d'observation approprié et sommée de *regarder* avant de se voir offrir quelque explication que ce soit. Or, la planche finale ne révèle que visuellement (et incomplètement) la nature véritable du novum[79] : elle fait alterner, en deux cases inégales, un champ centré sur les deux observateurs dans le bunker – le décor alentour disposant comme indices xéno-encyclopédiques de gigantesques morceaux de coquilles – puis un contre-champ qui fait voir, en ocularisation interne, les deux édifices religieux

[75] « Plateau Enki Bilal. Antenne 2 midi », art. cité.
[76] E. Bilal, *La Femme piège*, *op. cit.*, p. 100, planche 30, case 5.
[77] Dans les décors du second arrondissement parisien délabré, *La Foire aux immortels*, *op. cit.*, p. 14, planche 10, case 4, en arrière-plan ; p. 29, planche 25, case 5, où l'ironie s'exprime dans les notations textuelles sur les vitrines des boutiques (« Œufs durs de Menkar. Gros, demi-gros ») et p. 42, planche 38, dans les coupures de presses fictives qui rapportent « un accident aussi stupide que dramatique […] produit dans un dépôt d'œufs durs de Menkar, rue du Théâtre, dans le second arrondissement » – un œuf par erreur non-cuit ayant, après éclosion, dévoré plusieurs miliciens et Parisiens.
[78] E. *La Femme piège*, *op. cit.*, p. 101, planche 31, cases 1 et 2.
[79] *Ibid.*, p. 103, planche 33.

(mosquée et église) que visent les tirs de roquettes afin de faire exploser les œufs géants qui les ont colonisés. Le triple point d'exclamation qui ponctue l'enthousiasme du jeune commentateur peut ainsi faire écho à l'étonnement du lecteur face à cette guerre de science-fiction cocasse. En même temps, l'identification des combattants indique l'infléchissement du biotope géopolitique et fait ressortir même marginalement la dimension religieuse des conflits que « *Le Monstre* » mettra au centre de sa déconstruction critique.

Le troisième temps de la trilogie, *Froid Équateur*, relance cette réactualisation xéno-encyclopédique par décalage de l'anticipation, tout en poursuivant l'expansion transfictionnelle du monde. Ainsi, l'assassinat de Choublanc et le retour du fascisme à Paris après le départ de Niko sont traités comme des non-événements politiques : alors que Yéléna explique à Nikopol fils qu'elle l'a aisément reconnu parce qu'il est recherché pour le meurtre de l'ancien dictateur, largement médiatisé, les réactions désinvoltes de son interlocuteur (« Normal ! » puis « Vous avez raison… Les lézards, c'est très bien pour les mouches ! »[80]) indiquent l'insignifiance des faits et discréditent ces potentielles accroches narratives. Il est alors significatif que la double page suivante soit consacrée à la présentation didactique, sous forme de fiche d'identité, de la ville d'Équateur-City et du consortium mafieux K.K.D.Z.O., dont on a dit la convergence graphiquement produite[81] : ils forment conjointement le « nouveau novum » politique actif pour l'effet-SF dans *Froid Équateur*. La succession des planches organise lisiblement le passage de relais entre deux paradigmes géopolitiques de l'anticipation, de *La Foire* à *Froid Équateur*. À la planche 13, le retour du fascisme au pouvoir et la menace qui pèse sur Niko fils n'engagent pas une relance du récit originel mais lui imposent avec humour une fin de non-recevoir. Les planches 14 et 15 déplacent l'intérêt vers ce novum météorologique, urbain et géopolitique qu'est la ville d'Équateur-City – le déplacement géographique servant donc, comme souvent chez Bilal, à faire muter les problématiques contemporaines dont se saisit la science-fiction. Ces planches configurent la projection futuriste à travers un nouveau type d'oppression politique. Elles se closent par un retour au mode spatio-topique classique de l'iconotexte de bande dessinée, en figurant dans la dernière case les membres dirigeants du consortium face à cet « ancien » novum bien connu du lecteur, quasi identificatoire de l'univers de fiction, qu'est la pyramide volante des dieux égyptiens[82]. La mémoire du monde imaginaire apparaît ici organisée par une hiérarchisation cognitive fonctionnelle des

[80] E. Bilal, *Froid Équateur*, *op. cit.*, p. 143, planche 13.
[81] *Supra*, chapitre 5, 2.1. « Voir – savoir : une poétique de l'imagerie ».
[82] *Ibid.*, p. 145, planche 15, case 2.

novums et de leurs effets en fonction du degré de familiarité qu'ils suscitent chez les lecteurs transfictionnels. En l'occurrence, la réapparition du novum de la pyramide volante fait jouer ici une reconnaissance et une confirmation xéno-encyclopédiques, à partir de la stabilité d'un objet de science-fiction déjà élucidé par le lecteur, tout renouvelant sa capacité à *faire nouveauté*, donc à relancer l'activité cognitive portant sur le monde, grâce au changement de contexte – graphiquement, grâce à la mutation de l'arrière-plan urbain dans la case. La première case de la planche suivante inverse l'axe du regard entre les personnages spectateurs et la pyramide observée. En figurant la pyramide dans le ciel d'une mégalopole, dont la vue en contre-plongée révèle des orifices lumineux semblables aux tuyères d'une fusée (planche 15), et dont la vue en plongée permet de montrer un spectaculaire panorama urbain (planche 16), ces deux cases successives reprennent de *La Foire* l'élaboration graphique du cadre urbain à partir de la mise en scène de l'étrange pyramide, ce que le film *Immortel* plus tard exploite aussi en redoublant le jeu de champ/contre-champ des effets de travellings permis par les images mouvantes (*supra*, chapitre 5, extrait 11). Cette reprise a une fonction symbolique dans ces planches de *Froid Équateur* : c'est par la médiation du novum bien connu de la pyramide que la bande dessinée confronte visuellement, dans les deux cases de la planche 16, l'intrigue centrée sur Équateur City et le récit de la mort risible de Choublanc, personnage central de *La Foire* qui avait tant voulu obtenir des dieux l'immortalité. Cette confrontation visuellement transcrite indique symboliquement comment l'actualisation politique de l'anticipation, représentée par K.K.D.Z.O., se substitue à sa version passée obsolète, littéralement *passée de mode*, à la manière de ce Choublanc dépeint en « vieillard sans défense », larmoyant, « maquillé comme aux plus beaux jours » et s'accrochant aux restes d'un pouvoir disparu[83]. Choublanc fait ici figure de barbon de comédie et l'œuvre elle-même pousse à cette interprétation puisque Niko fils note, après le récit du meurtre : « C'est bizarre, mais ce type aura réussi à me faire rire jusqu'au bout[84]… ». Cette fin risible de Choublanc, c'est aussi la fin cocasse d'un « *Nikopol* » « version 1980 », désormais ringard comme l'est devenu le maquillage des visages fascistes et archaïque comme le corps artificiellement maintenu en vie de l'ancien dictateur. L'œuvre thématise diégétiquement, visualise matériellement et désigne métafictionnellement la reconfiguration actualisante des coordonnées de l'univers de science-fiction. La modification dans l'exploitation du polytexte le confirme : tandis que les inserts de pages de presse sont réservés dans *Froid*

[83] *Froid Équateur*, p. 146, planche 13.
[84] *Ibid.*, p. 147, planche 17, case 1.

Équateur aux activités de K.K.D.Z.O. (ils sont tirés du *K.K.D.Z.O. Daily News*), l'article qui relate le meurtre de Choublanc et la photographie qui l'accompagne sont représentés dans une case de bande dessinée[85], ce qui contraste avec le traitement réservé à ce matériau fictionnel dans *La Foire*. Ce type d'insert étant absent de *La Femme piège*, ce sont les deux albums de *La Foire* et de *Froid Équateur* qui configurent conjointement, en miroir, la saillance xéno-encyclopédique de ces lieux polytextuels pour l'élaboration des données géopolitiques du monde. La rentabilisation du même dispositif dans « *Le Monstre* », autour du personnage polymorphe de Warhole, confirme que ces inserts polytextuels constituent chez Bilal des leviers majeurs de la poétique matérielle pour fonder la productivité critique du monde science-fictionnel. C'est ce qui explique la mutation des contenus qui y sont développés dans *Froid Équateur* : les options retenues dans ces cinq planches successives signalent comment l'expansion transfictionnelle écarte les racines dystopiques sur lesquelles se fondait originellement l'univers, pour en élaborer de nouvelles, plus accordées à l'évolution des problématiques géopolitiques réelles.

Cette translation du cadre diégétique est impulsée par le décentrement géographique qui produit un nouvel exotisme xéno-encyclopédique. Amenés par un décor africain profusément mis en scène dans les premières pages, avec la visite de Niko aux studios de Dembi Dolo (acteurs noirs, vêtements aux taches de girafe, gare désaffectée et délabrée dans un environnement brûlant, désertique, envahi par les mouches, et surtout faune animale caractéristique voyageant à bord du train), les novums d'Équateur City et du consortium mafieux K.K.D.Z.O. organisent le nouveau biotope géopolitique de l'anticipation en rentabilisant fortement les deux planches didactiques 14 et 15.

> Plaque tournante de l'aide humanitaire pour l'Afrique dès 2002, le consortium médico-technologique franco-allemand DELISLE-ZULKAR connaît une expansion rapide et impressionnante jusqu'en 2015. L'énorme apport financier de nouveaux partenaires rend peu à peu le consortium indépendant des organisations internationales et l'éloigne progressivement de ses fonctions humanitaires premiers. […] Efficace et carnassier, et malgré quelques activités encore agréées par l'ONU et la Human Rights Corporation […], le consortium, archipuissant à l'aube des années trente, devient très vite le complexe maffieux le plus tentaculaire de l'hémisphère Sud[86].

La description encyclopédique substitue ici à la mise en scène des idéologies totalitaires d'État un nouveau paradigme dystopique : la domination acquise par des organisations non gouvernementales implantées dans des pays en développement et qui, sous couvert d'intentions humanitaires, s'arrachent au contrôle des organes internationaux pour former

[85] *Ibid.*, case 2.
[86] *Ibid.*, p. 144, planche 14.

de véritables contre-pouvoirs autonomes, riches, très influents et puissants, à la propagande bien rodée[87]. Bilal met fortement l'accent sur les composantes technologiques et médicales de ce nouveau type de pouvoir, ce qui inaugure une série de glissements diégétiques majeurs pour l'inflexion de la sérialité transfictionnelle globale. Les novums politiques dans *Froid Équateur* sont cristallisés autour de l'obsession médicale de la mesure scientifique, utilisée comme moyen de régulation et de contrôle des individus à travers leurs corps. Si le point encyclopédique où s'exerce l'étrangeté de monde, où s'accroche le novum, reste donc relativement stable, puisque c'est toujours le corps qui constitue la cible et support de l'expression violente du pouvoir, *Froid Équateur* en réoriente la formule novumisante : l'obsession de la pureté des corps ne désigne plus l'exigence eugéniste de la race mais l'exigence hygiéniste de la bonne santé, physique et mentale. La scène d'entrée dans Équateur City et le passage en revue des nouveaux arrivants par le « Health Control[88] » représentent cette discipline des corps qui les déshabille et les expose aux regards, tandis que les maquillages et les uniformes du régime fasciste les grimait au contraire pour les contraindre à l'uniformisation. De manière significative, le maquillage dans *Froid Équateur* est ainsi rendu à une signification encyclopédique banale au début du volume, puisqu'il sert à grimer les acteurs dirigés par Donadoni pour créer la ressemblance avec Jill et à Nikopol père[89]. L'usage des costumes signifie plutôt l'exotisme, sur un mode géographique et non politique, avec la veste aux taches de girafe de Niko et celle aux rayures de zèbre de Johnelvisson[90]. La composante corporelle manipulée pour réactualiser l'expression du novum politique n'est donc plus le maquillage ni le costume mais la mise en scène du corps nu, la *mise à nu du corps* pour l'observer, le mesurer, donc l'administrer, dans un environnement pollué que la représentation graphique traite à travers un travail pointilliste du noir, mouchetant et salissant l'image, pour figurer la prolifération des mouches[91]. La prise en charge du novum environnemental par l'image suggère, plus qu'elle n'explicite, un imaginaire de la pollution aggravée et de la contamination généralisée, dont témoignent par exemple les masques portés par les agents de contrôle à l'entrée de la ville[92].

[87] Voir aussi *ibid.*, p. 155, planche 25.
[88] *Ibid.*, p. 153-154, planches 23-24.
[89] *Ibid.*, p. 136-137, planches 6-7.
[90] *Ibid.*, p. 151, planche 21, case 5.
[91] *Ibid.*, p. 138-139, planches 8-9.
[92] *Ibid.*, p. 153, planche 23, case 4.

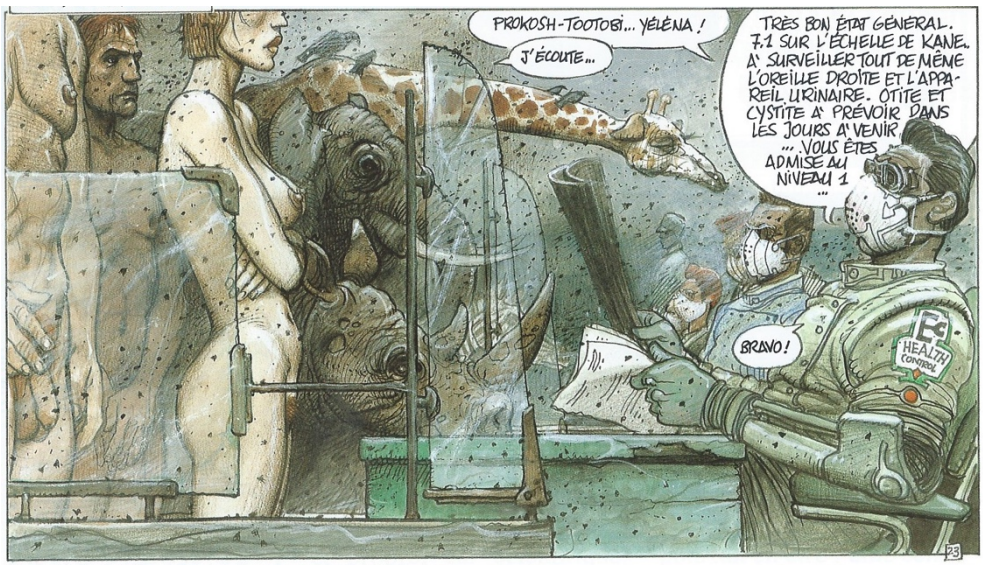


Figure 121 : Dystopie hygiéniste (1). Bilal, *Froid Équateur*, planche 23, case 4

L'institutionnalisation d'une phobie sociale envers les affections et les maladies corporelles est figurée par la représentation du contrôle médical (files d'attente imposées par l'organisation de l'espace, frontière matérialisée par le face-à-face des arrivants et des contrôleurs et symboliquement accentuée par l'inversion de l'habillement des corps) et accentuée par la répétition de la composition et du cadrage des trois cases suivantes qui souligne graphiquement le passage en revue administratif et la mise en règle des corps (figure 122). La sous-intrigue centrée sur le bébé de Jill prolonge narrativement ce motif médical par son envers en développant l'enquête de Yéléna, spécialisée dans « la génétique hors normes et les aberrations héréditaires », sur un « cas intéressant » de grossesse anormale[93]. Ce fil narratif amène à la fois l'expansion transfictionnelle en racontant la suite de la relation d'amour entre Jill, Nikopol et Horus, et la reconfiguration des noyaux structurels du monde sous d'autres aspects politiques. La structure hospitalière où est retenu Niko fils, qui n'a pas réussi le contrôle médical d'entrée, organise dans une version nettement plus dégradée, amochée (avec le dessin obscène de Jill sur le mur[94]) et contaminée (avec les mouches[95]) le contrôle autoritaire de l'institution sur les individus. À travers cet espace fictionnel, c'est la mise au ban des corps anormaux qui est organisée, sans que cette anomalie soit pour l'instant nécessairement visible physiquement, ce que reformulera différemment *Immortel*.

La modulation transfictionnelle de l'anticipation est confirmée par la rentabilisation d'une étrangeté linguistique originale par rapport aux œuvres précédentes, source d'une

[93] *Ibid.*, p. 148, planche 18.
[94] *Ibid.*, p. 158, planche 28.
[95] *Ibid.*, p. 159, planche 29.

stylistique et d'un comique singuliers. L'actualisation du novum politique dans sa version scientifique surmédicalisée est produite textuellement par la multiplication des échelles de mesure. Identifiées par les patronymes de leurs inventeurs comme dans les protocoles réels de dénomination scientifique, celles-ci sont omniprésentes dans les discours et les pensées des personnages pour conférer une valeur chiffrée relative à n'importe quelle caractéristique de l'univers. Les éléments de monde sur lesquels s'exercent ces évaluations numériques constantes font ressortir les leviers structurels de l'anticipation dystopique. La première occurrence d'une telle écriture de l'univers fictionnel, par *graduation des valeurs*, concerne une donnée sensorielle (l'odeur) rapportée implicitement à un état météorologique et/ou, comme le lecteur est ensuite rétrospectivement amené à le supposer, à un milieu possiblement vicié. En focalisation interne sur Niko qui quitte les studios de Dembi Dolo, la narration extradiégétique des cartouches expose ainsi : « L'air chaud a une odeur âcre (entre 3,5 et 4,5 sur l'échelle de Doyle)[96]… » Bilal dépeint l'indécision du personnage dans la gare abandonnée en même temps qu'il campe un décor de ruines ferroviaires très évocateur, avec une insistance sur les composantes sensorielles de l'environnement naturel (odeur, chaleur, couleurs, lumières). On lit un peu plus loin : « le ciel commence à s'obscurcir dangereusement (plus de 7 sur l'échelle de Randall, tout de même !)[97] ». L'ironie naît de l'excès induit par la répétition de la syntaxe scientifique à deux planches d'intervalle et par la modalisation de l'énoncé par l'exclamation et le syntagme adverbial à valeur d'insistance. Ce qui ne figurait jusque-là que sous forme de parenthèses, comme un souci annexe de précision, s'impose comme une composante organisatrice essentielle des discours diégétiques lors du contrôle à l'entrée d'Équateur City, exacerbée par le contexte narratif (celui précisément d'une évaluation médicale). La répétition de la structure du diagnostic (figures 121 et 122), imposée successivement à Yéléna, à Johnelvisson, à Kohl puis à Niko, autorise progressivement l'ellipse du nom de l'échelle, au profit d'un repérage chiffré désancré de tout référentiel. Par métonymie, le chiffre est déplacé de l'état de santé mesuré *pour* chaque individu à une mesure *de* l'individu qui le résume et le soumet à l'implacable logique des nombres.

[96] *Ibid.*, p. 138, planche 8, case 2.
[97] *Ibid.*, p. 140, planche 10, case 5.

Figure 122 : Dystopie hygiéniste (2). Bilal, *Froid Équateur*, planche 24, cases 1 à 3

La suite du récit, et notamment l'affrontement entre Nikopol père et Jonhelvisson au chess-boxing, poursuit ludiquement cette prolifération des échelles. Par contraste avec la langue mutée des habitants du deuxième arrondissement qui construisait le novum de la dégénérescence physique de l'humanité, par contraste avec la langue fragmentée de Jill Bioskop qui construit le novum de son délire médicalement provoqué dans *La Femme piège*[98], *Froid Équateur* décale la dystopie politique vers une langue hyperscientifique formatée dans sa structure même – par la formule syntaxique {*nombre* + « sur l'échelle de… »} – et qui formate ainsi la matière du monde de fiction en la soumettant à l'exigence constante d'une évaluation chiffrée. Le vecteur linguistique joue un rôle central dans la construction du novum politique bilalien. Son efficacité critique tient à une ironie mordante qui ridiculise cette obsession du contrôle chiffré et dénonce sa violence symbolique sur les individus. Comme l'emblématise tout particulièrement le combat de boxe entre Nikopol et Johnelvisson, ce comique naît à la fois de la récurrence des évaluations chiffrées au sein d'une syntaxe systématisée, de l'inventivité dans l'appellation des échelles qui dispose des indices à décrypter renvoyant au monde réel, et d'une surenchère ludique assumée par le narrateur, qui révèle l'absurdité de ce rapport au réel :

> Les chiffres imparables côtoient le sommet des échelles : 9,7 sur la « Biggs » (violence) – 9,4 sur la « Serbo-croate » (haine) – 8,8 sur la « Preljocaj » (jeu de jambes) – 9,3 sur la « Poppi » (tactique) – 9,1 sur la « Sisingamangaraja » (stylistique)[99]…
>
> Les dernières secondes du combat sont d'une violence telle que l'échelle de Biggs, à son maximum, explose (2,7 sur l'échelle du dépassement des échelles)[100].

La productivité du procédé pour l'effet-SF réside notamment dans la sélection de certains objets diégétiques. Les caractéristiques physiques et les caractéristiques

[98] E. Bilal, *La Femme piège*, *op. cit.*, p. 114, planche 44 ; p. 119, planche 49.
[99] E. Bilal, *Froid Équateur*, *op. cit.*, p. 166, planche 36, case 1.
[100] *Ibid.*, p. 167, planche 37, case 4.

météorologiques sont visées, comme dans la planche 28, où « l'échelle d'Anders Celsius » se trouve savoureusement ré-étrangéifiée par cette ressaisie dans une langue de science-fiction[101]. Le traitement du sport, motif persistant de l'imaginaire bilalien, indique à nouveau ce décalage en hélice des contenus des novums : dans *Froid Équateur*, il n'est plus politique comme dans *La Foire* où les camps idéologiques s'affrontaient dans les matchs de hockey, mais politique en ce qu'il instaure comme seul critère de valeur l'excellence physique et psychique (les deux dans le « chess-boxing ») conçue comme une « performance » de soi. C'est par ce biais que s'introduit, à la marge, l'imaginaire meurtrier de la Guerre de Bosnie (l'échelle « Serbo-croate » est celle de la haine) qui éclate au moment où paraît *Froid équateur*, et qui constituera, à travers la médiation du « *Monstre* », un élément important de reconfiguration ultérieure de « *Nikopol* ». La fin de l'album y fait une autre allusion, lorsque Jill, débarrassée du souvenir de Nikopol par la dernière pilule rouge, imagine son avenir : « Je voyagerai énormément, de reportage en reportage, et finirai accidentellement dans un de ces petits conflits chroniques balkaniques[102]. » L'indice n'est pas anecdotique puisque *Bleu sang* dispose d'autres échos discrets de cette nouvelle guerre réelle[103], qui affecte tout particulièrement Bilal et dont il tirera, au prix d'un véritable « cauchemar » créatif, *Le Sommeil du monstre*[104].

Dix ans après *Froid Équateur*, *Immortel* reconfigure triplement les leviers de l'effet-monde « Nikopol » : par la modernisation de l'anticipation liée à l'évolution du contexte réel, par l'impact de la transsémiotisation et par l'influence marquante du cycle du « *Monstre* ». Le film de Bilal et de Lehman actualise les données de la projection futuriste en les éloignant très nettement dans le temps (2095) et en transplantant l'imaginaire déjà spatialement hybride de la trilogie vers la ville-emblème de la puissance étatsunienne : New York. Comme on l'a vu à propos du novum mega-textuel du véhicule volant, cristallisé par la scène-type de l'envol (ou de l'atterrissage) vertigineux, les premiers plans d'*Immortel* qui construisent le novum urbain semblent davantage adapter l'imaginaire visuel du *Sommeil du monstre* que celui du Paris futuriste dont le lecteur de bande dessinée conserve la mémoire transfictionnelle. En témoigne, la ressemblance frappante entre les croquis

[101] *Ibid.*, p. 176, planche 46, cases 5 et 6.
[102] *Ibid.*, p. 183, planche 53, case 6.
[103] E. Bilal, *Bleu sang*, *op. cit.*, dans les « fragments de bribes », p. 7, un texte qui renvoie à l'image de la p. 50 : « Partout la guerre fait rage et se propage comme si elle avait été mordue » ; p. 56, texte qui renvoie à l'image de la p. 51 : « Toujours cette peur du cauchemar, plus forte que l'envie de dormir, entre deux tirs de mortier toutes les douze minutes. »
[104] A. Huz, I. Langlet, « Bilal et le Monstre. Une science-fiction yougoslave », art. cité.

réalisés pour *Trente-deux décembre* en 2001 et les dessins préparatoires pour *Immortel*, à dessein juxtaposés dans l'édition de 2006 du *Nouvel État des stocks*.

Figure 123 :
Croquis pour *32 décembre*.
Bilal, *Nouvel État des stocks*, folio 85r

Figure 124 :
Croquis pour *Immortel*.
Bilal, *Nouvel État des stocks*, folio 85v

Cette américanisation architecturale de la fiction « Nikopol », par l'intermédiaire du « Monstre » et par la réorientation mega-textuelle de l'effet-SF visuel – au sein de laquelle Bilal ménage, comme on l'a vu, les singularités de son imaginaire d'auteur (rétrofuturisme vieillot et salissures des images au pastel) – passe aussi par la langue intradiégétique : Choublanc devient, tout aussi ironiquement « Allgood », et les slogans de la résistance sont rapportés au mouvement « Spirit of Nikopol ». Cette mutation est assez significative de la manière dont les univers de fiction bilaliens (en l'occurrence ceux de « Nikopol » et du « Monstre ») sont poreux les uns par rapport aux autres, font circuler à travers les frontières mondaines certains *topoï* diégétiques comme le taxi volant ou certaines options linguistiques comme l'omniprésence de l'anglais, marquée dans « *Le Monstre* » par le prénom du héros « Nike » et par le franglais du *Sommeil du monstre* (« I remember[105] »). Cette circulation discrète dessine un mirage de transfictionnalité surplombante, un fantasme de communication des diégèses, en plus d'indiquer comment Bilal, en réalisant un film à gros budget destiné au marché mondial, avec l'anglais pour langue originale, adapte son anticipation politique aux codes cinématographiques mondialisés du genre. Ce

[105] Le cartouche de la première case de l'album comme ainsi : « J'ai dix-huit jours, et I remember les grosses mouches noires […]. » E. Bilal, *Le Sommeil du monstre*, *op. cit.*, p. 5, case 1.

mélange d'influences contextuelles et fictionnelles produit, pour *Immortel*, une modification du cadrage diégétique beaucoup plus importante qu'entre les volumes de la trilogie. Elle engage la transfictionnalité du *recyclage* vers une transfictionnalité de la *translation* encore plus nette en régime transmédiatique. L'effet de partage de monde s'accommode d'une variabilité des repères fictionnels, voire les exige pour une viabilité prolongée de l'anticipation science-fictionnelle. L'hélice transfictionnelle se meut alors en *ressort* xéno-encyclopédique, qui fait migrer les coordonnées spatio-temporelles du récit et rejoue à chaque déclinaison médiatique la pertinence culturelle des novums.

Dans *Immortel*, cette dynamique fait visiblement muter l'imaginaire de « Nikopol » à travers celui du « Monstre ». Dans le film, la reconfiguration diégétique des supports de la dystopie politique se marque à la dictature scientifique de la multinationale pharmacteutique Eugenics, exercée par l'emprise des technologies brevetées de modification synthétique des corps. Eugenics emprunte beaucoup à K.K.D.Z.O. en associant lobbying médical, marketing commercial et domination politique. Cette réinterprétation transfictionnelle est lisible dès la citation placée en exergue du film, signée « Spirit of Nikopol ».

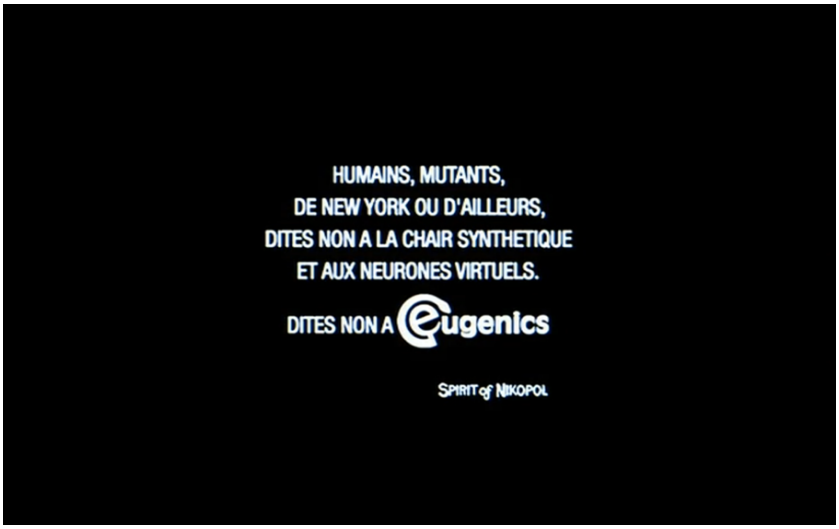


Figure 125 : Exergue, « Spirit of Nikopol ». Bilal, *Immortel*, 0:00:26

La typographie utilisée pour « Eugenics » construit la marchandisation des technologies du vivant à travers le *design* visuel du nom de marque, qui associe la découverte scientifique au monopole industriel et médical, donc à l'exploitation économique – le « e » initial faisant office de logo. L'accentuation des problématiques relatives aux altérations des corps et aux oppositions identitaires qui en résultent entre humains (modifiés ou non) et mutants indique que « *Le Monstre* » a eu un impact décisif entre *Froid Équateur* et *Immortel* pour réorienter l'univers de « Nikopol ». L'histoire de la tétralogie, en effet, met en scène de

nombreux corps modifiés, hybridés avec la machine, clonés, contrôlés par des mouches mi-synthétiques mi-organiques au service de l'internationale religieuse monothéiste et intégriste dirigée par Warhole. Dans *Immortel*, la technique numérique matérialise ce novum du corps modifié par la différence de texture qui existe, en 2004, entre images de synthèse et images en prise de vue réelle, et recoupe l'opposition diégétique entre mutants et non mutants. Les composantes ethniques et religieuses du novum, centrales dans « *Le Monstre* », ne sont pas actualisées dans *Immortel* mais le film traite de l'oppression politique liée au façonnage synthétique des corps et de l'obsession identitaire qui en découle. Déjà actualisé dans *Le Sommeil du monstre*[106], le motif de la rafle est repris : les mutants, comme Jill, sont raflés et utilisés par Eugenics comme des cobayes vivants. L'opposition de l'humain et du non-humain et le questionnement latent sur la zone grise qui sépare l'un de l'autre sont construits par le film comme des leviers majeurs de la projection futuriste alors qu'ils n'en constituent qu'une caractéristique marginale comique dans *La Foire* – avec par exemple la représentation des « angelots » de Diphda qui conduisent à sa perte Théodule 1er – ou un moyen de construction du personnage hors-normes de Nikopol, gratifié par Horus d'une jambe de fer. Le film en revanche produit une version modernisée, « synthétique », et socialement généralisée de cette greffe emblématique du monde lui-même. La question de l'assignation identitaire liée au corps est traitée narrativement par l'évolution de Jill qui se change progressivement en femme humaine[107] sous l'effet des pilules fournies par John, et matérialisée spatialement par la ségrégation verticale des quartiers de New York[108]. Le ciblage étrangéifiant du corps pour construire la dystopie politique permet de tracer le déplacement transfictionnel du monde au fur et à mesure de son parcours transmédiatique : après les corps naturellement mutés et dégénérés sous l'effet de la pollution nucléaire, ségrégués par un pouvoir fasciste dans *La Foire*, après les corps malades évalués et contrôlés par l'obsession hygiéniste d'une ONG mafieuse dans *Froid Équateur*, après les corps technologiquement altérés et idéologiquement dominés dans « *Le Monstre* », *Immortel* met en scène des corps synthétiques modifiés par l'action des individus eux-mêmes, où le bricolage transhumaniste s'apparente à une version science-fictionnelle dangereuse de la chirurgie

[106] Dans l'histoire d'Amir et Sacha, *ibid.*, p. 43 *sqq.*
[107] On pense à la scène dans la salle de bain de l'hôtel où, en proie au doute sur sa propre identité, Jill écrit au rouge à lèvres sur le miroir : « Human Woman ». E. Bilal, *Immortel*, *op. cit.*, 1:18:19.
[108] Ce qu'indique la scène où Jill se rend au niveau 3 pour retrouver John, et où les annonces sonores et les hologrammes stipulent l'interdiction d'entrée aux humains. *Ibid.*, 0:17:21.

esthétique et où l'économie globale de ces technologies du corps permet la domination économique et politique d'une organisation pharmaceutique tentaculaire.

La construction du personnage de Nikopol porte les traces de ces reconfigurations successives et en constitue en même temps un vecteur productif. Actanciellement, Nikopol (père) est toujours l'opposant au pouvoir en place, et l'adjuvant plus ou moins contraint du dieu Horus qui s'empare de son corps – corps sain et pur, par une succession de caractérisations opposées à celles qu'on vient de lister (corps non radié, non muté, non greffé). Or, la stabilité de ce schéma offre une latitude de modulations transfictionnelles qui participent des translations successives de la projection futuriste. Dans *La Foire*, Nikopol est un déserteur condamné à l'hibernation pour avoir refusé de se battre contre « la coalition sino-soviétique[109] » : son pacifisme est individuel, refuse la folie meurtrière des totalitarismes et le place au ban de la société fasciste, tout en faisant de son accession au pouvoir, sous l'influence d'Horus, un espoir de retour à la démocratie. Dans *Immortel*, Nikopol est toujours un opposant au pouvoir, mais son action militante fait de lui, dès avant son arrestation, un leader emblématique de la résistance contre Eugenics (« Mister Free Spirit », comme l'appelle Allgood) et un défenseur des mutants, raison pour laquelle il se trouve ensuite emprisonné dans la prison spatiale du Globus. La portée collective de cet activisme politique apparaît dans les slogans signés « Spirit of Nikopol » aux marges du film (en exergue) ou dans les hologrammes flottants dans la ville[110], comme une version science-fictionnelle des tags contestataires. Cette transformation du personnage est accentuée par le transfert d'un trait de caractérisation emprunté à Nike dans *Le Sommeil du monstre* : dans *Immortel*, sa mémoire hyperbolique fait de Nikopol un individu dangereux car susceptible de révéler un grand nombre d'exactions commises par Eugenics, ce qui contraste avec la version qu'en construit *La Foire* où il est à l'inverse marqué par une amnésie qui le décale par rapport à son monde, en fait un marginal, et s'aggrave au final en folie généralisée du fait de la cohabitation mentale avec Horus. Dernier tour de cette hélice transfictionnelle, le jeu vidéo de 2008 prolonge cette actualisation transfictionnelle de l'anticipation par hybridation entre la bande dessinée originelle et l'univers du « Monstre » – non par le cadre spatio-temporel, qui se rapproche nettement de celui de *La Foire*, mais par la nature du pouvoir totalitaire. C'est le dogmatisme religieux qui y caractérise la dictature de Choublanc et structure les luttes politiques comme les identités sociales,

[109] E. Bilal, *La Foire aux immortels*, *op. cit.*, p. 21, planche 17, case 5.
[110] En particulier dans la scène de dialogue entre Horus et Nikopol où ce dernier découvre que son combat politique a donné lieu, pendant son hibernation, à un large mouvement de résistance collective. E. Bilal, *Immortel*, *op. cit.*, 0:29:35.

rappellant les enjeux critiques du « *Monstre* », notamment par le croisement science-fictionnel avec le novum sportif : Nikopol-Horus, toujours affublé du numéro 23, apporte son secours à l'équipe de « la Sainte Croisade Parisienne » lors du fameux match de hockey.

Ce passage en revue des spires successives de l'hélice transfictionnelle montre assez clairement comment l'imaginaire de monde bilalien structure un certain nombre de novums, de manière à les rendre disponibles pour des reconfigurations xéno-encyclopédiques sérielles, qui sont autant de réélaborations science-fictionnelles du contexte de production. L'univers de « Nikopol » est construit comme une matrice de monde particulièrement efficace pour penser le monde contemporain, qui fait muter l'anticipation par des rebonds de l'actualisation diégétique des novums leviers du monde. L'effet-monde y repose donc sur une transfictionnalité de la *forme* plus que de la *substance* xéno-encyclopédique. De ce point de vue, la caractérisation des personnages et les échos ménagés par les reprises narratives locales stabilisent l'hélice transfictionnelle en constituant des soubassements diégétiques aux contenus récurrents.

2.2. Scènes et personnages : des stabilisations transfictionnelles

Chez Bilal, « la présence de certains personnages[111] » garantit une certaine permanence transfictionnelle par rapport à laquelle se mesurent ces décalages successifs que l'on vient de voir. L'unité de monde réside largement dans cette stabilité du personnel fictionnel, que l'auteur lui-même met en avant[112] et qui, malgré les modulations (transferts, fusions, ellipses) des caractérisations, organise un schéma actanciel aux combinaisons constantes, associé à des mises en récit récurrentes. Au premier pilier transfictionnel formé par les réactualisations successives de l'anticipation politique s'ajoute donc un second pilier : la fonction d'embrayage narratif du monde jouée par les personnages reconnaissables.

Le dessin de Bilal en témoigne : la représentation de personnages y est omniprésente. Elle organise à la fois la construction des espaces, habités par les protagonistes (ainsi de Jill dans la salle de bain verte) ou vus à travers leurs yeux (ainsi du spectacle des wagons emplis d'animaux quand Niko monte à bord du train à Dembi Dolo[113], ou de la découverte du second arrondissement dans *La Foire* à travers le parcours de Nikopol[114]), la

[111] E. Bilal, *La Femme piège*, *op. cit.*, p. 71, planche 1.
[112] E. Bilal, préface à *La Trilogie Nikopol*, art. cité.
[113] E. Bilal, *Froid Équateur*, *op. cit.*, p. 141, planche 11.
[114] E. Bilal, *La Foire aux immortels*, *op. cit.*, p. 26-27, planches 22-23.

construction des actions narratives mais aussi la construction esthétique des images (on pense à la scène où Jill en délire frotte son corps maculé de sang dans sa chambre du MauerPalast – *supra*, chapitre 6, figure 83). Le personnage constitue l'aspectualité privilégiée de la construction de monde chez Bilal. La série de portraits que compose *Bleu sang* le figure exemplairement, en resserrant toute la puissance xéno-encyclopédique des images autour des mises en scène du trio sensuel de Jill, Horus et Nikopol, dans des lieux qui sont érigés par le cadrage, la posture des personnages et la thématique cinématographique de l'ensemble, en *décors* pour prise de vues. Outre les bandes dessinées et les albums, les productions picturales de Bilal sont presque exclusivement des portraits. Elles disposent dans l'image elle-même les indices d'un contexte (imaginaire, puisqu'il n'y a pas de modèle réel) qui est celui de la *pose* devant l'artiste[115]. Dans l'exposition *Fantômes du Louvre*, par exemple, c'est le personnage seul, peint par Bilal sur des photographies d'œuvres d'art réelles, qui constitue le levier du novum, qui fait écart et, par là, *fait science-fiction*. La science-fiction bilalienne s'élabore largement à partir d'une représentation des habitants du monde imaginaire, unis graphiquement par un même « air de famille » qui, au-delà de l'évolution des styles, fait se ressembler les traits des visages (pommettes accentuées, joues creusées, nez cassé pour les hommes, lèvres pulpeuses et peau diaphane pour les femmes), les coupes de cheveux (colorées si possibles, cheveux courts), les silhouettes des corps (corps de femmes nus à la taille fine, aux seins lourds, aux hanches développées, pour Jill comme Yéléna) et l'allure des vêtements (larges, informes et enveloppants, souvent de longs manteaux sombres dans lesquels les personnages des deux sexes sont comme noyés). Ces *topoï* formels organisent une stylistique visuelle bien marquée du personnage bilalien, aisément reconnaissable par le lecteur au travers des multiples supports qu'il investit (affiches, couvertures, catalogues d'exposition, peintures, etc.). Par cette stabilité transmédiatique, elle est dotée d'une puissance évocatrice signée, qui suggère immédiatement l'ensemble des autres motifs xéno-encyclopédiques de l'univers de Bilal. À la fois graphiquement et diégétiquement marquée, la représentation du personnage vaut métonymiquement pour l'association monde-style dont Bilal a fait sa signature artistique.

Les couvertures des œuvres de « *Nikopol* » le montrent également : aussi bien pour les bandes dessinées que pour le film et le jeu, c'est le personnage ou le système des

[115] Composition que sérialise Bilal dans les portraits de femme d'*Un siècle d'amour*, avec D. Franck, *op. cit.*

personnages qui forme visuellement l'accroche du monde de fiction et vient en suggérer les événements narratifs majeurs.

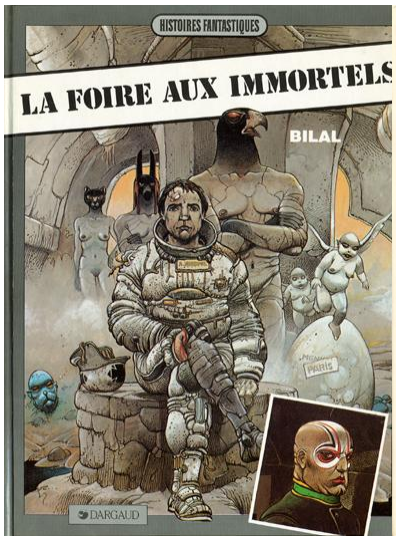


Figure 126 : Couverture.
Bilal, *La Foire aux immortels*, 1980

Figure 127 : Couverture.
Bilal, *La Femme piège*, 1986

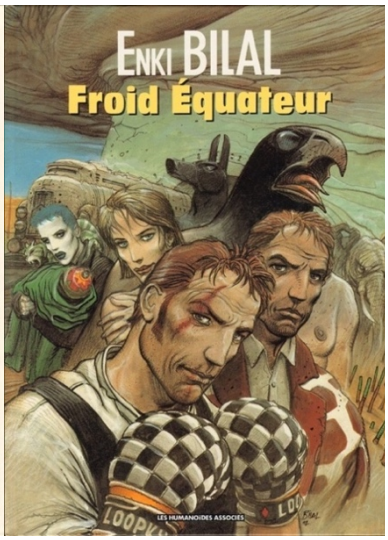


Figure 128 : Couverture.
Bilal, *Froid Équateur*, 1992

Les illustrations d'origine des trois volumes de bande dessinée représentent les personnages au premier plan et composent à partir d'eux une scène synthétique qui dispose les espaces (respectivement l'intérieur de la pyramide ; la chambre d'hôtel et le MauerPalast ; un décor désertique africain) et les attributs représentatifs de chaque histoire (respectivement l'œuf de Menkar, les angelots de Diphda, l'extraterrestre et le casque marqué du symbole fasciste ; l'antenne du scriptwalker changée en éperon sanglant ; le ciel de tempête sur Équateur City, le train rouillé qui y mène, Mbarara « le plus vieil éléphant du monde[116] » et les gants du chess-boxing). Quelle que soit la profusion des détails, l'ensemble de ces éléments est visuellement organisé à partir des personnages dont les positions respectives signalent l'importance narrative et la valeur axiologique. Cette représentation n'est pas *en action* : la composition des images étaie l'impression d'une pose collective par la direction des regards (« face caméra », y compris depuis l'arrière-plan pour Nikopol et Horus dans *La Femme piège*), la tenue des personnages (en particulier la posture assise de Nikopol et celle d'Horus, debout, bras croisés, pour *La Foire*) et leurs placements respectifs. Les rééditions (et d'ailleurs toutes les bandes dessinées de Bilal) reprennent ce principe de composition, en substituant par exemple le gant à l'antenne du scriptwalker comme attribut de « la femme piège », tandis que l'intégrale de 2005 gomme les singularités diégétiques locales au profit d'un espace neutre, qui signale plutôt le style graphique élaboré avec « *Le Monstre* » (gouache brossée, rehauts de pastel, salissures

[116] E. Bilal, *Froid Équateur*, *op. cit.*, p. 148, planche 18, case 1.

rouges de l'image, dominante du bleu cendre) que le cadre spatial concret de « *Nikopol* » (figure 129).

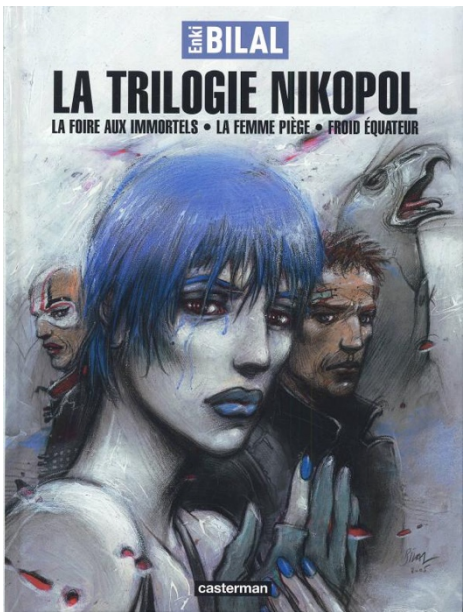


Figure 129 : Couverture. Bilal, *La Trilogie Nikopol*, rééd., 2005

Cette couverture marque l'évolution importante du style de Bilal entre la fin de la trilogie d'origine (1992) et 2005. Or, la stabilité diégétique de l'apparence et des attributs des personnages (maquillage pour Choublanc ; gant, cheveux et lèvres bleus pour Jill ; pansements à la tête pour Nikopol ; bec ouvert et tête relevée pour Horus) encadre cette variabilité graphique par une pérennité transfictionnelle. Au plan cognitif, la récurrence du personnage avec un noyau de caractéristiques conformes à sa première apparition (nom, apparence physique, « histoire » au sens large) est un facteur majeur d'homogénéité et de communication des diégèses entre elles – au point que, face aux réécritures dont d'autres novums font l'objet, ils assurent l'ancrage transfictionnel de l'univers transmédiatique.

On en veut pour preuve la manière dont *Immortel* exploite le novum de l'apparence physique de Jill. Ce modèle d'idéal féminin bilalien est devenu au fil des rééditions en intégrales le personnage-emblème de *La Trilogie Nikopol* elle-même, aux dépens du personnage éponyme de plus en plus marginalisé dans les couvertures, entre l'intégrale de 1995 où la représentation du couple amoureux met encore Nikopol au premier plan et les intégrales suivantes (version anglaise en 1999 aux Humanoïds Publishing, intégrales en 2005 puis 2009 chez Casterman) où Jill figure soit seule, soit au premier plan du groupe de personnages comportant Nikopol et Horus. Cette mise en avant de Jill pour forger l'identité graphique transmédiatique de la fiction, alors même que le personnage n'est présent que dans deux des trois tomes, et que le retour de Nikopol (père) organise beaucoup plus

nettement la continuité cyclique des récits, montre que les éditeurs ont privilégié, pour *signaler* et *signifier* l'univers imaginaire, le personnage qui fait le plus visuellement novum au sein du personnage fictionnel : cette peau très blanche sur laquelle tranche le bleu des cheveux, des sourcils, des larmes, des lèvres, des ongles et du gant est plus étrangéifiante (par le novum plastique), qu'un Nikopol distingué par ses blessures et ses pansements, et même qu'un Horus au corps mi-humain mi-animal. Distinguée par un « bleu bioskop[117] » rendu mémorable par *Bleu sang* comme nous y viendrons, Jill fait le plus chromatiquement *style* pour l'univers de Bilal – plus que les maquillages noirs, rouges et blancs de Choublanc, progressivement marginalisés dans la mémoire collective de la fiction. Or, *Immortel* engage cette familiarité visuelle du personnage dans un jeu d'attente et d'attention transfictionnelle : la Jill cinématographique connaît une mue physiologique qui modifie progressivement l'aspect de ses cheveux, lesquels sont d'abord plaqués sur sa tête, sous une couche blanchâtre, puis libérés et rendus à leur célèbre bleu à mesure qu'en tombent les écailles. Le film retarde ainsi l'image célèbre de « la femme piège » bédéistique, en faisant un détour par son traitement dans *Bleu sang*, où Jill a souvent la tête couverte d'une sorte de bonnet troué.

Forme privilégiée du geste graphique de Bilal, le personnage est le moyen d'une signalétique transfictionnelle qui évolue et s'ajuste d'œuvre en œuvre. Mais il constitue aussi une pièce majeure du puzzle de monde bilalien, sollicitée moins par translations, glissements et réactualisations contextuelles (même si la caractérisation mouvante de Nikopol procède de cette logique) que par expérimentation, variation, multiplication des combinaisons possibles entre les personnages. On a vu comment *Immortel* réorganise le récit bédéistique en fusionnant les schémas actanciels de *La Foire* et de *La Femme piège* au prix de certains déplacements diégétiques (Horus est cette fois le violeur, et non plus le sauveur) et de la disparition de Nikopol fils – lequel semble malgré tout reparaître, comme par un retour du refoulé transfictionnel, dans la veste en zèbre dont Nikopol père se voit affublé par Horus après sa greffe de jambe[118], et que Niko fils essaie dans *Froid Équateur*[119]. On a vu aussi que le jeu vidéo *Nikopol*, pour sa part, étend le schéma actanciel de *La Foire* en se focalisant à l'inverse sur le personnage du fils, dont le parcours se superpose à celui du père, et simplifie la relation Nikopol-Horus pour faire du dieu faucon un être tyrannique, ce qui supprime l'humour et l'ironie omniprésents dans la bande

[117] E. Bilal, *Bleu sang*, *op. cit.*, p. 40 et p. 42.
[118] E. Bilal, *Immortel*, *op. cit.*, à partir de 0:29:30.
[119] E. Bilal, *Froid Équateur*, *op. cit.*, p. 165, planche 35.

dessinée. Anubis y est présent, comme opposant divin à Horus. Jill y est logiquement absente mais ressurgit à la marge dans des allusions discrètes.

La couverture de *Froid Équateur*, en 1992 (figure 128), semble indiquer de manière synthétique comment fonctionne cette matrice des personnages, construite sur des oppositions et des associations structurelles que la relation transmédiatique concourt à prolonger ou à remanier, sans mettre en cause l'identité stable des personnages et en nourrissant l'effet de monde. La composition de la couverture offre une lisibilité extrême en situant les personnages par paires réparties dans l'espace de la page selon trois perspectives qui se recoupent en son centre. Le premier de ces duos structurels est constitué, au premier plan, par les Nikopol, père et fils, côte à côte et de biais, dont les positions respectives exhibent la gémellité paradoxale et donnent l'indice des quiproquos et des échanges (involontaires) que contera le récit. Le second duo s'oriente dans une direction symétrique par rapport à la verticale centrale et reconduit l'effet de superposition actancielle produit par la mise en scène, avec positions de tête et directions du regard identiques : Yéléna et Jill, les deux femmes objets du désir du premier couple, apparaissent dans des positions quasi substitutives mais la différence physique visuelle souligne plutôt leur complémentarité que leur identité. Enfin, à l'arrière-plan, figurent ensemble Anubis et Horus dont l'opposition structurante est soulignée par les directions opposées des visages. Cette composition soignée de l'image comporte en germes les relations actancielles principales et leurs mutations ludiques dans *Froid Équateur*.

	Dualité actancielle/narrative	Dualité amoureuse	Dualité thématisée (effet-miroir)
Situation initiale	**Nikopol + Horus** (pl. 22-23) **Horus ≠ Anubis** (pl. 22, pl. 30-31)	**Niko-Yéléna** (pl. 18) Nikopol-Jill : séparation mais désir de retrouvailles, pl. 23, pl. 31	**Niko-Nikopol** : le fils jumeau (pl. 1-4) Nikopol-Bo, Jill-Lola (pl. 6-7) : personnages/acteurs (pl. 14, 24, 42)
Match de chessboxing Retrouvailles des Nikopol	**Nikopol + Horus** **≠** **Niko + Anubis** (pl. 43-44)	[Couples séparés]	Nikopol pris pour Niko (pl. 36) Niko pris pour Nikopol (pl. 35)
Situation finale	**Horus + Anubis** **Nikopol + Niko** brièvement, puis séparation (pl. 44-45)	**Nikopol-Yéléna** (pl. 48, 51) Jill seule : couple Nikopol-Jill brisé par l'amnésie (pl. 54)	**Niko pris pour Nikopol** et envoyé dans l'espace à sa place (pl. 46)

Figure 130 : Dualités actancielles dans *Froid Équateur*

Les trois duos distingués par la couverture entrent dans des relations d'association ou d'opposition narrative, dans des relations de couple amoureux ou, pour Nikopol et Niko,

dans une relation de substitution thématisée dans le récit. Le fils et le père sont fréquemment confondus par les autres personnages – à l'exception notable de Jill qui, contrairement à Yéléna, sait bien faire la différence entre eux… Ce jeu de permutation actanctielle, thématisé et narrativement réalisé dès le dénouement *La Foire*, est réaffirmé : la fin de *Froid équateur* conduit à la capture de Niko (au lieu de Nikopol) par les sbires irrationnalistes de Kahemba[120] et à son envoi en hibernation dans le satellite du consortium K.K.D.Z.O., dont une discrète mention indique le retour sur Terre prévu pour 2064[121]. Cette précision temporelle fait miroiter un possible diégétique d'autant plus séduisant que sa signification n'est accessible qu'à un décryptage attentif des implications science-fictionnelles de l'événement : en suggérant le retour sur Terre de Niko trente ans plus tard, elle laisse entrevoir la possibilité transfictionnelle d'un retour à la normalité des âges relatifs entre le père et le fils, et vient comme « corriger », par cette réitération du novum de l'hibernation, construite en miroir par rapport à l'ouverture de *La Foire*, le paradoxe du fils jumeau dont le cycle entier a tiré profit. Le tableau ci-dessus montre comment la transfictionnalité à l'œuvre dans « *Nikopol* » engage *aussi* les personnages dans une logique de combinaison et de recomposition fictionnelle, à travers la construction des novums (hibernation et paradoxe temporel, prise de corps et cohabitation dieu-humain) qui diégétisent ces reconfigurations en les prenant fictionnellement en charge par des inventions du genre. Si le film et le jeu simplifient tous les deux le système du personnel fictionnel, ces reconfigurations transmédiatiques produisent, pour un même personnage, la coexistence de plusieurs états « quantiques » de fiction[122]. La version cinématographique de Jill exploite par exemple surtout la dualité amoureuse Nikopol-Jill à laquelle aboutit *La Femme piège* mais elle la reconstruit en la combinant à la dualité actancielle Nikopol-Horus, reprise de *La Foire*, puisque c'est Jill, et non plus la conquête du pouvoir, qui constitue le but du dieu paranoïaque dans sa quête d'éternité. Elle module d'ailleurs cette fusion par le motif de l'oubli provoqué par les pilules de John : dans la séquence finale du film, l'amnésie de Jill (qui croit rencontrer pour la première fois Nikopol sur la Tour Eiffel) duplique en l'adaptant (seule Jill a oublié) le dénouement de *Froid Équateur* à Dembi Dolo, et porte en filigrane le souvenir de l'inversion finale des couples amoureux Niko-Yéléna et Nikopol-Jill.

[120] *Ibid.*, p. 171, planche 41.
[121] *Ibid.*, p. 180, planche 50, case 4.
[122] A. Blanchet, « L'adaptation de cinéma en jeux vidéo », art. cité.

Ces modulations diégétiques des personnages maintiennent malgré tout, pour chacun d'eux, l'impression d'une identité stable qui leur permet d'ancrer l'effet transfictionnel, d'autant plus qu'ils transportent avec eux, au fil des transferts, certaines scènes emblématiques auxquelles ils sont associés. La récurrence n'est plus seulement celle de l'actant, mais également celle de la situation narrative (action, interaction, espace) dans laquelle il s'inscrit. Les récits de « *Nikopol* » comportent de nombreux effets de décalque voire de citation narrative. Le procédé est présent dès la trilogie d'origine : *Froid Équateur* le réalise à des fins d'imitation intermédiatique par les inserts de séquences de cases identiques, encadrées de noir, perpendiculaires à l'axe de lecture, qui représentent l'enchaînement des photogrammes sur la pellicule du film que Donadoni réalise à partir de la vie de Jill Bioskop[123]. Ces inserts rythment la progression du récit centré sur Niko, Nikopol, Jill et Yéléna. Or, si ce n'est la physionomie des personnages qui montre l'actrice *jouant* Jill ou l'acteur *jouant* Nikopol, les trois premières de ces citations graphiques reprennent exactement, en les démultipliant, des cases issues de *La Femme piège*[124] et de *Froid Équateur* lui-même[125]. Cette dernière occurrence est déjà elle-même, dans sa version diégétique d'origine, une image de cinéma traduite par la bande dessinée : l'insert de la planche 42 produit une imitation intermédiatique au carré, qui signale le goût appuyé de Bilal pour ce type de dispositif. La précision de ces reprises, qui décomposent la sémiotique visuelle filmique au prisme de la séquentialité bédéistique, se marque également au rendu chromatique : les photogrammes sont d'abord en couleur, conformément aux images d'origine, mais l'insert de la planche 54 est en noir et blanc, car il décompose une image bédéistique elle-même en noir et blanc. L'évidence de la logique cache une réalité diégétique plus complexe : tandis que les deux premières séquences de photogrammes reprennent des scènes de la vie de Jill, montrées dans *La Femme piège*, la troisième reprend des moments du tournage auquel ont participé Jill et Nikopol à Dembi Dolo, donc des événements doublement fictifs qui arrivent aux personnages boxeurs joués par les personnages Jill et Nikopol. La raison pour laquelle ces plans sont repris dans les photogrammes est que Donadoni raconte aussi dans son film la courte carrière d'acteurs des deux protagonistes.

Le tressage de ces citations narratives au récit de *Froid Équateur* produit donc un jeu d'échos subtils finement fondés du point de vue des effets diégétiques. Surtout, il indique

[123] E. Bilal, *Froid Équateur*, *op. cit.*, p. 144, planche 14 ; p. 154, planche 24 ; p. 172, planche 42 ; p. 184, planche 54.
[124] E. Bilal, *La Femme piège*, *op. cit.*, p. 78, planche 8, case 1 ; p. 84, planche 14, case 1.
[125] E. Bilal, *Froid Équateur*, *op. cit.*, p. 134, planche 4, case 1.

la valeur visuellement saillante que peuvent acquérir certaines scènes dessinées de la bande dessinée et l'effet de résonance transfictionnelle qu'elles produisent en étant ressaisies dans le transfert médiatique, faisant ainsi se recouper, au travers de plusieurs nœuds narratifs, les différents tours de l'hélice transfictionnelle. Chez Bilal, la fiction joue avec son propre passé : ici, elle le répète plutôt qu'elle ne le déplace, exacerbant l'effet-monde par cette réitération. Si cette résonance est motivée diégétiquement dans *Froid Équateur*, avec l'invention du moment cinématographique du voyage de Jill et Nikopol, dans *Immortel* et *Nikopol* elle s'explique par les principes de l'adaptation architextuelle et de la version transfictionnelle qui amènent à reprendre des scènes emblématiques du passé xéno-encyclopédique du monde. Ainsi, la scène de la greffe de jambe est fidèlement adaptée de *La Foire* à *Immortel* (figures 131 à 134). Même si le film réaménage l'ordre et le contenu des échanges, et déplace sur ce moment le délire baudelairien de Nikopol plus tardif dans *La Foire*, la mise en scène des protagonistes, la succession des plans et les cadrages produisent une très forte familiarité visuelle, ne serait-ce que dans le face-à-face entre un Horus dominant, debout, et un Nikopol blessé, à terre, cohérent avec la perspective que trace le quai du métro qui organise cette confrontation. Le film semble même animer certaines cases de la bande dessinée. Le décalque est d'autant plus manifeste qu'il reprend des détails apparemment anodins de la scène de bande dessinée. Ainsi, la procession d'individus encapuchonnés, à l'arrière-plan, lors du modelage de la jambe (figure 134), rappelle un discret novum de la bande dessinée, suggestif car non élucidé, et dont le souvenir filmique semble aussi nourri par la promotion transfictionnelle du motif en couverture de la réédition de *La Foire* en 1990 (figure 135).

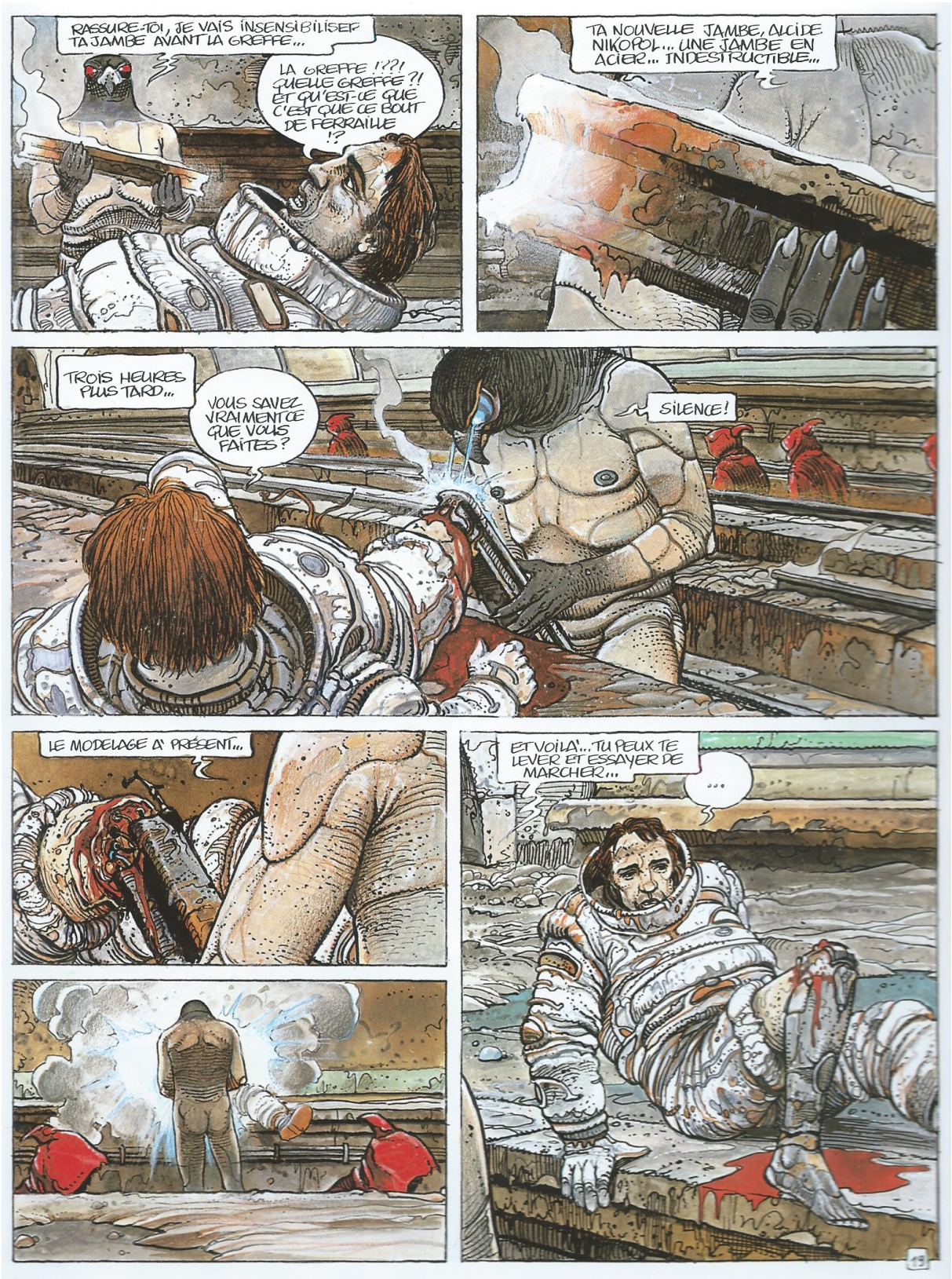


Figure 131 : Greffe de jambe en BD. Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 19

Extrait 34 : Greffe de jambe.
Bilal, *Immortel*, 0:27:05-0:27-19 et 0:27:41-0:27:58

Photogramme à 0:27:18
Cf. figure 131, case 1

Figure 132 : Greffe de jambe (1).
Bilal, *Immortel*, 0:27:26

Cf. figure 131, case 4

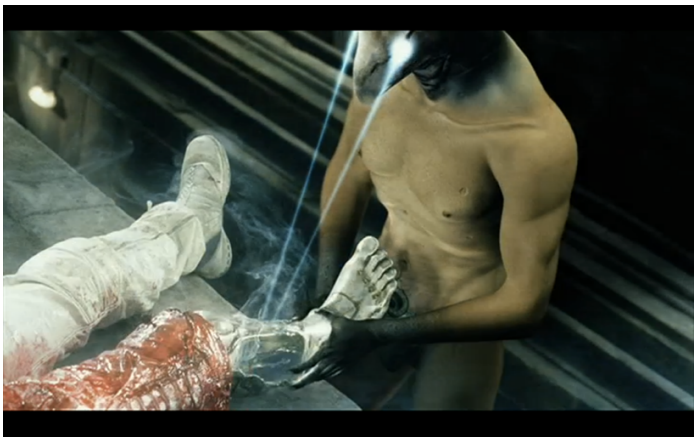


Figure 133 : Greffe de jambe (2).
Bilal, *Immortel*, 0:27:51

Cf. figure 131, case 3

Figure 134 : Greffe de jambe (3).
Bilal, *Immortel*, 0:27:52

Cf. figure 131, case 5

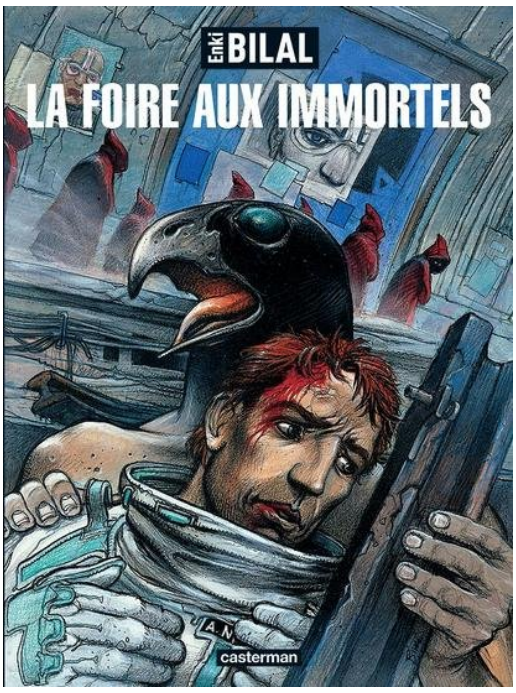


Figure 135 : Couverture. Bilal, *La Foire aux immortels*, rééd., 1990

La poétique matérielle des rééditions, chez Bilal, oriente en partie les effets de transfictionnalité en influant sur la visibilité différentielle des novums. Elle leur confère, dans la chronologie des productions, une valeur plus ou moins emblématique de marqueur de monde. Si le recentrement transfictionnel, dans le jeu vidéo *Nikopol*, fait nécessairement manquer cette scène de la greffe, son fantôme narratif est comme implicitement rappelé à la mémoire du joueur lecteur lors de la séquence de jeu dans le métro. On voit d'ailleurs combien ces moments narratifs, cristallisés par l'adaptation transsémiotique sérielle, sont identifiés par l'inscription dans un espace diégétique archétypal de l'imaginaire bilalien (ici le métro délabré).

De ce point de vue, c'est une autre scène encore qui incarne le mieux cette transfictionnalité par décalques narratifs (figures 136 et 137) : celle qui confronte Horus et Nikopol dans une chambre d'hôtel verte et dégradée, en discussion véhémente ou résignée selon les versions, au sujet de la stratégie de conquête qu'impose le dieu faucon à son hôte mortel. La bande dessinée de 1980 ouvre la séquence sur une case montrant l'extérieur de la chambre et l'architecture étrangéifiée du Paris haussmannien, puis traite l'échange conflictuel par la composition des images et la disposition des protagonistes de part et d'autre du lit : dos à dos, dans une case format strip, dont la symétrie souligne visuellement le désaccord, puis côte à côte sans croisement de regards et finalement en échange visuel aussi bien que verbal.

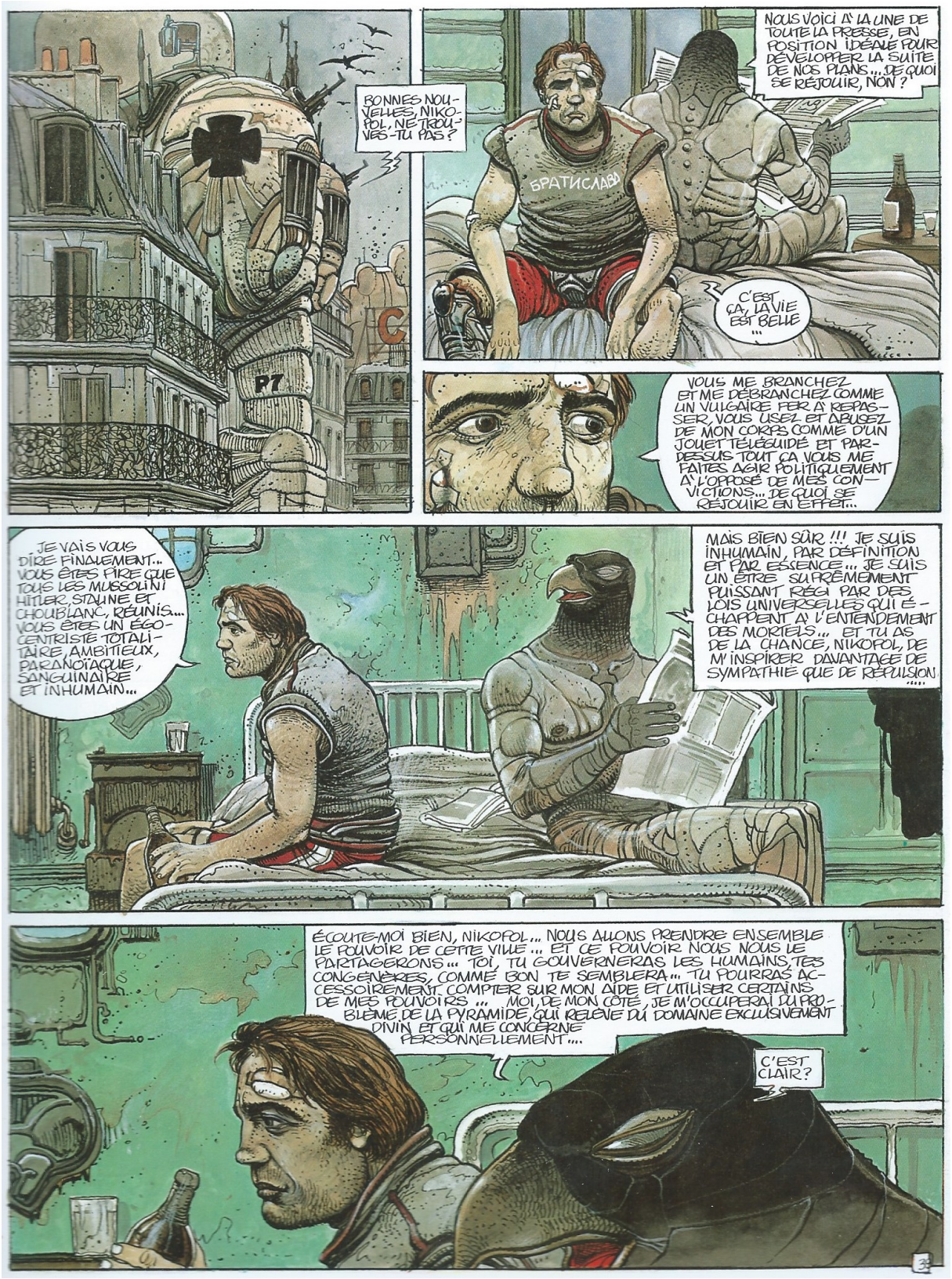


Figure 136 : Horus-Nikopol, confrontation (1). Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 39

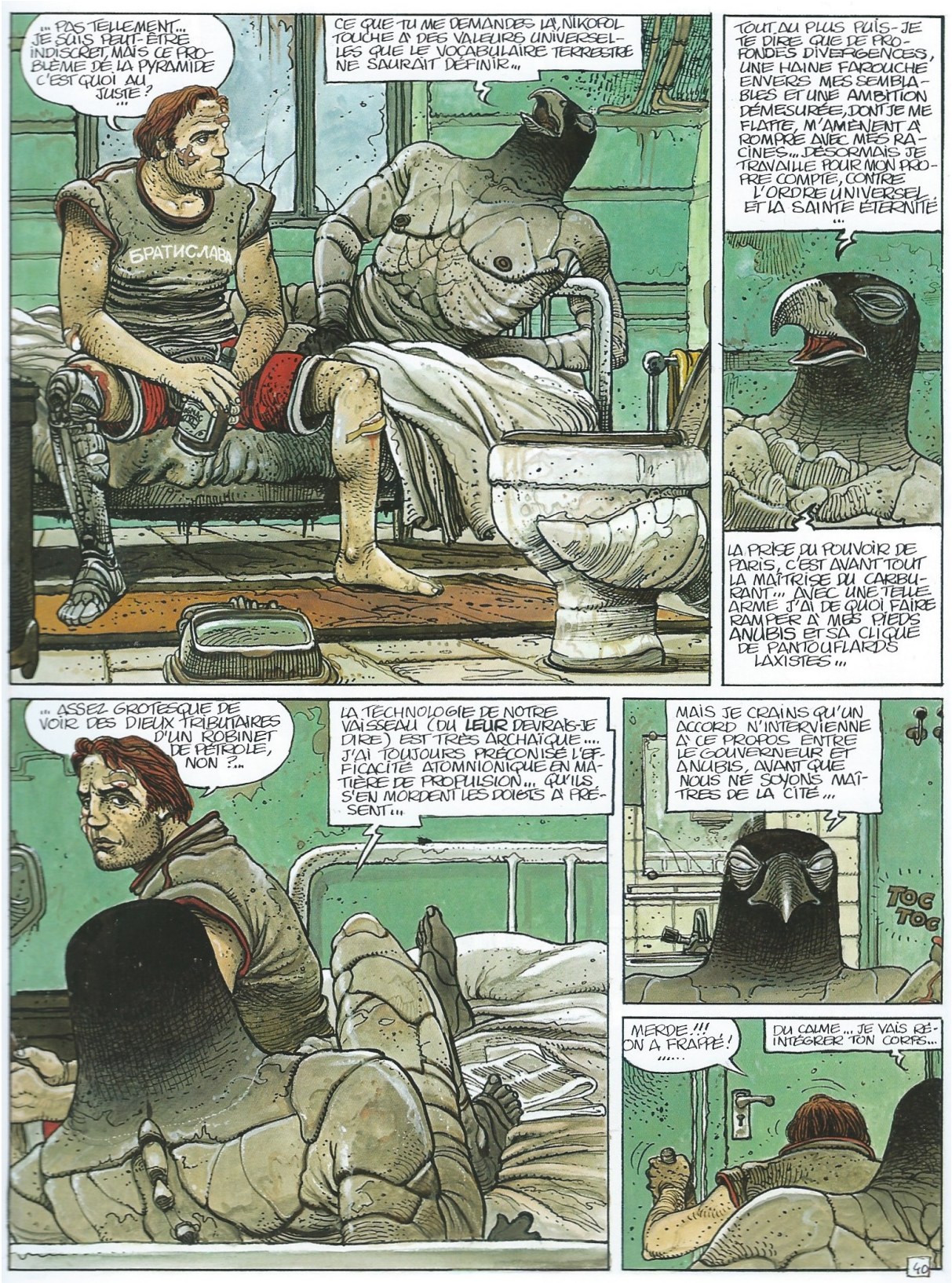


Figure 137 : Horus-Nikopol, confrontation (2). Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 40

Extrait 35 : Horus-Nikopol, confrontation. Bilal, *Immortel*, 0:55:35-0:56:38

La séquence filmique adapte de près la mise en scène bédéistique. Elle reprend le principe de symétrie des postures (la jambe croisée le signale visiblement) et souligne la dualité actancielle, dans un moment où, provisoirement, Horus n'habite plus le corps de Nikopol. La réaction de Nikopol, qui change d'attitude lorsqu'il se rend compte qu'Horus est assis dans la même position que lui, confirme plus explicitement la signification symbolique latente de la mise en scène bédéistique. L'affrontement en face-à-face est conservé mais accentué par la manière dont Nikopol, s'étant levé, pose un ultimatum à Horus en refusant de lui servir à l'avenir de corps. Toutefois, le dialogue porte sur le viol de Jill et modifie en profondeur la teneur des propos échangés dans la bande dessinée.

Le jeu de White Birds, en revanche, reprend littéralement plusieurs répliques échangées par Horus et Nikopol, et produit le décalque de la scène à travers une cinématique déclenchée ludiquement par le joueur, qui correspond dans la diégèse à une scène filmée par une caméra de surveillance de la Tour Montparnasse, où le personnage-avatar de Nikopol fils voit son père Nikopol retenu prisonnier par Horus.

Extrait 36 : Horus-Nikopol, confrontation. White Birds, *Nikopol*, niveau 4

Le dialogue de l'extrait comporte des citations littérales du contenu des phylactères (en orange) et est constitué pour le reste (en bleu) d'une paraphrase synthétique très proche de la bande dessinée (figures 136 et 137) :

> — Vous m'utilisez comme un jouet. Vous êtes pire que Choublanc et tous les autres. Vous êtes un égocentriste totalitaire et inhumain.
> — Je suis un maître céleste régi par des principes qui échappent à ton entendement. Nous allons prendre ensemble le pouvoir de cette ville. Tu gouverneras les humains. Moi je m'occuperai du problème de la pyramide.
> — Je suis peut-être indiscret, mais cette pyramide, c'est quoi au juste ?
> — Le vocabulaire terrestre ne pourrait le définir. Conquérir Paris, c'est avant tout maîtriser le carburant. Avec cette énergie, je ferai ramper à mes pieds Anubis et sa clique de pantouflards laxistes.

La réponse de l'avatar Nikopol fils emprunte aussi à la bande dessinée : « C'est plutôt grotesque de voir des dieux tributaires d'un robinet de pétrole non ? » L'étroite couture adaptative réalisée ici par le texte oralisé s'accompagne d'une divergence notable dans la représentation du cadre spatial, une cellule impersonnelle aux murs gris métallique sans rapport avec la chambre d'hôtel verte délabrée. Pourtant, la mise en scène de l'affrontement reprend certaines options graphiques et spatio-topiques de l'œuvre originelle. L'imitation intermédiatique, qui caractérise toutes les cinématiques du jeu, découpe spatialement et temporellement le plan cinématographique en y isolant des images de taille inférieure, fixes ou animées par de lents et légers travellings. Elles s'insèrent dans la continuité filmique pour former l'aboutissement ou le point de départ d'un nouveau plan. Le média exploite ici cinématographiquement un procédé proprement bédéistique, celui de l'« incrustation », que Groensteen définit comme le fait qu'un cadre accueille en son sein un ou plusieurs autres cadres, qui produisent des significations spécifiques par leur mise en rapport avec les images périphériques[126]. Le jeu vidéo retrouve ainsi les effets d'opposition de la mise en scène bédéistique qui, elle, n'utilise pas l'incrustation mais s'appuie sur l'organisation globale du multicadre. Au début de la cinématique (extrait 36), le cadre, destiné à rappeler la matrice médiatique d'origine, est exploité pour accentuer symboliquement la rupture consommée entre les deux personnages, que redoublent leurs placements opposés et symétriques : Nikopol est assis à gauche, tourné vers la droite, de biais face à la caméra, Horus est debout, à droite, tourné vers la gauche, de biais dos à la caméra.

[126] T. Groensteen, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 100-106.

Figure 138 : Horus-Nikopol, confrontation. White Birds, *Nikopol*, niveau 4

Le retour du même procédé, ensuite (figure 138), montre que le cadre isole le protagoniste qui s'exprime (d'abord Nikopol, puis Horus) et désigne donc visuellement celui qui tente d'imposer son pouvoir par la parole, tandis que les petites incrustations supplémentaires, d'abord en bas à droite, puis en haut à gauche, donc encore une fois symétriques, montrent des gros plans animés par un lent travelling (avant pour Nikopol, arrière pour Horus) et centrés sur les mains des personnages, qui figurent symboliquement leur position dans le rapport de force (mains croisées en posture de soumission pour Nikopol, bras levé et index autoritaire pour Horus dominant). Cette fragmentation du plan par le cadre de bande dessinée permet aussi d'y incruster, lorsqu'il est centré sur celui qui parle, l'image partielle du visage de l'interlocuteur silencieux, selon un procédé classique dans le récit graphique qui fait cohabiter dans le même espace médiatique deux portions diégétiques discontinues pour accentuer leur opposition, et qui se redouble du montage par alternance de champ qui inverse alors les positions de chacun dans l'espace du plan. L'ensemble de ces procédés produit un fort effet de « déjà vu » pour le joueur amateur de la bande dessinée : le décalque narratif s'appuie ici sur les ressources du découpage, de l'incrustation et de l'organisation des plans, à la fois en empruntant à la séquence bédéistique son traitement graphique du conflit (symétries et évolution des positions respectives), et en *évoquant* le support lui-même par le choix de l'incrustation. L'efficacité du dispositif pallie la divergence visuelle des environnements diégétiques, ou plutôt actualise la convergence transfictionnelle à partir d'autres données narratives (dialogue, postures, comportements) que celles que le film lui-même sélectionne dans la séquence d'origine (cadre spatial, aspect visuel de la chambre, fonction des objets comme le lit…). Dans tous les cas, c'est le retour du couple Nikopol-Horus qui fait fonctionner cette scène

et qui, diversement exploité, permet de construire par surimpressions des décalques narratifs transmédiatiques qui impulsent une transfictionnalité essentiellement reconfigurante.

2.3. Indices et allusions : une paranoïa transfictionnelle

La réactualisation contextuelle de la mise en science-fiction du contemporain et l'enrichissement des personnages par surimpressions discordantes, nouées cependant par des composantes nucléaires stables (aspect physique, traits psychologiques, embryons narratifs, traitement graphique), sont les deux vecteurs principaux de l'effet-monde en hélice de « *Nikopol* ». Ils confèrent sa puissance suggestive et productive à la matrice transfictionnelle, organisée structurellement à partir de pièces repérables (novums, personnages, scènes narratives), adaptable aux supports et d'une exemplaire longévité.

Or, de plus discrets indices et certaines allusions disséminées dans les œuvres confirment ce fonctionnement à un niveau plus local. Comme le mentionne un article portant sur *Nikopol. La Foire aux immortels*, le plaisir de consommation du jeu réside largement dans la capacité à « dénicher les détails[127] » qui font référence à la bande dessinée et, en décryptant ces reprises, à en percevoir les potentielles significations pour la construction de monde. On se trouve ici à la frontière entre l'intertextualité d'auteur, où les composantes obsessionnelles de l'imaginaire bilalien circulent d'un support à l'autre et organisent les motifs archétypaux de sa science-fiction, et la transfictionnalité de monde, où ces phénomènes de retour s'interprètent à hauteur diégétique comme une communion des diégèses au sein d'une xéno-encyclopédie unifiée. Toutefois, le parcours historique de la figure bilalienne (chapitre 2) a affaibli, dans la réception, la pertinence de cette distinction : la science-fiction bilalienne convoque ces deux registres des circulations transmédiatiques que sont l'effet-style et l'effet-monde, jusqu'à les brouiller, avec différents degrés de confusion.

Les analyses précédentes ont dégagé un grand nombre d'échos intertextuels qui organisent l'imaginaire d'auteur autour de points nodaux, ressorts sériels de l'invention science-fictionnelle et archétypes de monde : le sport politique, la femme diaphane aux cheveux colorés, la chambre d'hôtel délabrée, le corps modifié, etc. Envisageons pour l'instant, de ces récurrences, une certaine *rythmique du détail science-fictionnel*, qui oriente

[127] Miniblob, « Test : Nikopol : La Foire aux Immortels », *Jeuxvideo.com* [en ligne], mis en ligne le 19 septembre 2008, URL : http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00009642-nikopol-la-foire-aux-immortels-test.htm (23/06/2018).

chez Bilal la réception de la fiction vers une chasse aux ressemblances et aux différences, et entraîne la vigilance intertextuelle vers des effets de lecture transfictionnels. Le bestiaire bilalien, en particulier, fait l'objet de ces diffractions fictionnelles d'un support à l'autre. Les sangsues zuben'ubiennes qui colonisent la Tour Eiffel dans une brève apparition de *La Foire* (*supra*, chapitre 6, figure 74) sont exploitées et étoffées par le jeu vidéo *Nikopol* pour mettre en scène la méduse spatiale venue d'Alpha du Centaure qui parasite de la Tour Montparnasse et en faire un ressort de l'interactivité ludique : la proximité visuelle des deux organismes et l'identité de la menace montrent une reprise xéno-encyclopédique décalée à visée expansive. Mais d'autres de ces reprises jouent en filigrane, comme le zèbre dont on a déjà parlé, sous forme vestimentaire, et qui constitue comme l'empreinte laissée par *Froid Équateur* sur l'anti-adaptation filmique qui sinon l'évacuerait du récit. Les lézards bleus de « *Nikopol* » constituent un motif plus discret encore. Il émerge progressivement au cours de la décennie 1980, presque en même temps que se cristallise le novum visuel des cheveux bleus, avant *La Femme piège*, mais les premières versions le déclinent en rouge ou en vert : lézard rouge en couverture de *Crux Universalis* en 1982[128], ou encore dans une lithographie de 1986 représentant Jill et Nikopol en Égypte[129]. La première édition de l'*État des stocks*, qui paraît en 1986, en fait figurer un, rouge et vert, dans l'image initiale qui représente le jeune Bilal, arrivant de Belgrade à Paris, devant la foule de ses personnages de fiction. Le décryptage textuel mi-autobiographique mi-autofictionnel procède à une « autopsie de l'image » pour déplier l'avènement du graphisme bilalien[130]. Isolant ce lézard au sein d'un fragment animalier, aux côtés d'un chat et d'une grenouille, il fournit un ancrage biographique à l'importance de ces petits animaux dans les dessins de Bilal et rend compte de leur fonction de déclencheurs de monde (Gogol, le chat télépathe à rayures vertes et blanches, les grenouilles et les lézards bleus, peut-être aussi les poissons rouges) en les ramenant à l'imaginaire d'enfance :

> Je n'étais pas un enfant cruel. Surtout avec les animaux. Je ne coupais pas la queue des lézards avec des cailloux. Et pourtant, il y en avait des lézards sur les murs de ma forteresse dans mon parc[131]…

Froid Équateur dispose dans le contexte africain une première occurrence peu notable du lézard bleu, lors de la rencontre entre Yéléna et Niko dans le wagon de train[132]. Certes,

[128] Enki Bilal, *Crux Universalis*, Les Humanoïdes associés, coll. « Hors-série », 1982.
[129] Image reproduite dans Enki Bilal, *Nouvel État des stocks*, Casterman, 2006, folio 41v. L'édition de 2006 n'est pas paginée.
[130] *Ibid.*, folio 4v.
[131] *Ibid.*, folio 5r.
[132] E. Bilal, *Froid Équateur*, *op. cit.*, p. 142-143, planches 12-13.

le dialogue amusé entre les personnages souligne la présence de ces animaux, verts, marron, mais aussi et étrangement bleus, notamment dans la dernière case qui les représente[133]. L'album *Bleu sang* leur confère une importance fictionnelle plus grande, ne serait-ce que par l'appui de la couleur bleue, seule tonalité chromatique (ou presque) à rompre le monochrome de gris des crayonnés sur calques, qui les fait ainsi résonner graphiquement avec les attributs physiques de la femme piège[134]. L'œuvre en fournit une autre variante sous la forme du petit caméléon bleu, sur l'épaule de Jill, accompagné du verset suivant : « Ce caméléon se suicidera de ne pouvoir obtenir le bleu Bioskop[135] ». Le texte se colore ici d'une valeur métaleptique et métagraphique en désignant depuis la fiction, à travers le référent du caméléon, l'option chromatique qui règle à la fois les caractéristiques diégétiques (couleur-novum) et les caractéristiques plastiques (couleur-estrangement) de l'effet-SF[136]. En effet, c'est pour beaucoup la scansion des crayonnés par ces touches de « bleu Bioskop » qui signe la puissance visuelle de *Bleu sang* (si l'on excepte les peintures centrales). Cette réflexivité graphique intégrée aux textes est confirmée par le dessin de la double page suivante, où Horus est représenté peignant les deux amants, avec pour légende : « Prétendant apporter la touche finale à la période bleue Bioskop de Nikopol, Horus n'apporte que la preuve de son daltonisme navrant[137] ». L'insistance sur cette couleur a une portée transfictionnelle : l'appellation, répétée (« bleu Bioskop »), fait se confondre le plan fictionnel et le plan formel en désignant la nuance chromatique par le nom d'un personnage imaginaire. Le bleu bioskop est alors construit comme un *signe chromatique* du monde qui fait jouer de concert, et jusqu'à l'indistinction, style graphique (avec le marqueur chromatique), style de monde (avec la récurrence des petits animaux comme vecteurs xéno-encyclopédiques) et style d'auteur (pour l'effet signé de ces récurrences, associées à un imaginaire personnel démiurgique). La séquence d'*Immortel* où Jill marche sur une poutre au-dessus de New York (*supra*, chapitre 4, extrait 5) rentabilise en ce sens le novum sériel du lézard bleu, qui se détache dans une scène où l'accentuation des contrastes lumineux atténue les couleurs pour un effet monochrome.

[133] *Ibid.*, p. 148, planche 18, case 4.
[134] E. Bilal, *Bleu sang*, *op. cit.*, p. 20.
[135] *Ibid.*, p. 40.
[136] Voir *supra*, chapitre 5, 2.2. « L'effet-SF par l'écart plastique : le cas de la couleur ».
[137] *Ibid.*, p. 42.

Figure 139 : Lézard bleu filmique. Bilal, *Immortel*, 1:01:29, détail

L'apparition du lézard est ici plus qu'allusive et difficile à repérer. Néanmoins, elle entre en écho avec les œuvres antérieures de « *Nikopol* » ou plutôt elle n'est là *que pour ça* : insérer l'univers du film dans un imaginaire bien plus large, par le retour d'un motif mineur indissociablement xéno-encyclopédique et chromatique. La même utilisation en est faite, en contexte transmédiatique mais pour une toute autre fiction, dans l'illustration du livre *Tykho Moon* tiré du film du même nom et paru chez Desbois en 1996[138].

Figure 140 : Lézard bleu en affiche. Bilal, *Tykho Moon. Livre d'un film*, couverture

On voit comment le repérage savant des clins d'œil et des citations, typique des modalités de la consommation fanique, peut susciter une vigilance soutenue *à portée transfictionnelle* – même si ce n'est pas son seul mode d'efficacité –, d'autant plus

[138] Enki Bilal, *Tykho Moon. Livre d'un film*, Christian Desbois, 1996.

lorsqu'elle est multiplement justifiée par la reprise d'autres détails. Ce halo de monde se meut même en potentiel vertige interfictionnel lorsqu'il tisse ces réseaux d'allusions entre deux univers et donc deux xéno-encyclopédies *a priori* distincts, celui de « *Nikopol* » et celui du « *Monstre* ». L'ouverture du *Sommeil du monstre* exhibe un autre de ces lézards bleus, aux côtés de Nike Hatzfeld dans un New York futuriste.

Figure 141 : Lézard bleu en BD. Bilal, *Le Sommeil du monstre*, p. 8, case 4, détail

Le détail joue ludiquement la convergence transfictionnelle avec *Bleu sang*, tout en préparant l'interprétation filmique du motif par l'imaginaire urbain d'*Immortel*. En parallèle de cet embrayeur diégétique du bleu bioskop, le Dayak d'*Immortel* en réalise en quelque sorte le contrepoint chromatique, en rouge : cette créature sanguinaire semblable à un requin marteau est absente de la bande dessinée d'origine – excepté peut-être, à l'état de noyau embryonnaire, dans la gare de métro abandonnée sous l'aspect incertain d'un gros poisson rougeâtre[139]– mais en germe dans *32 décembre*, sous la forme de gros poissons rouges à l'existence incertaine[140], puis magistralement exhibée dès l'ouverture de *Rendez-vous à Paris* où Holeraw se sert d'un requin-marteau comme d'une arme pour tuer la tête de son double maléfique, Warhole[141]. D'autres détails mineurs accentuent cette porosité des mondes. Le poisson cru, que Jill dévore dans son lit d'hôtel[142] pour réaliser les tests demandés par le docteur Turner, reprend le dîner érotique de thon rouge que font Sacha et Amir au début dans *Le Sommeil du monstre*[143]. Le « fragment de visage d'Ivo Kohl (lèvre supérieure-nez-joue)[144] » conservé après la crise de cimentite aigüe de l'acolyte de Johnelvis Johnelvisson est un précurseur fictionnel du décomposé docteur Warhole du « Monstre », qui a réparti les parties de son propre corps en une multitude de clones

[139] E. Bilal, *La Foire aux immortels*, *op. cit.*, p. 20, planche 16, case 1.
[140] E. Bilal, *32 décembre*, *op. cit.*, p. 38-39.
[141] E. Bilal, *Rendez-vous à Paris*, *op. cit.*, p. 3-6.
[142] E. Bilal, *Immortel*, *op. cit.*, 0:32:50.
[143] E. Bilal, *Le Sommeil du monstre*, *op. cit.*, p. 22.
[144] E. Bilal, *Froid Équateur*, *op. cit.*, p. 171, planche 41.

artificiels, dont certaines cases du *Sommeil du monstre* isolent le nez et la bouche[145] et dont *32 décembre* exhibe en un « spectacle obscène » la tête décomposée[146].

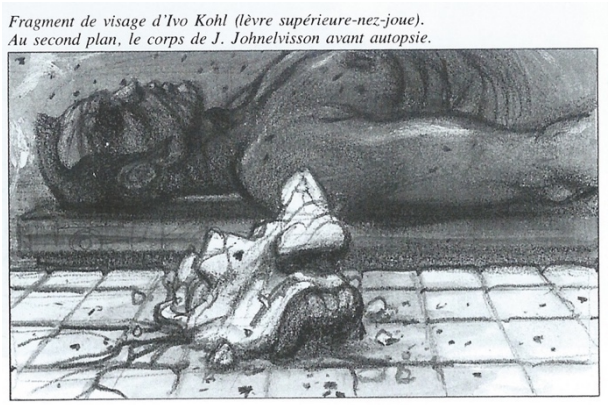


Figure 142 : Fragment de visage d'Ivo Kohl. Bilal, *Froid Équateur*, p. 171, détail

Figure 143 : Tête recomposée de Warhole. Bilal, *Le Sommeil du monstre*, p. 65, détail

On peut soutenir que ces reprises produisent un « air de famille » interfictionnel plutôt qu'une communauté transfictionnelle unie par un architexte xéno-encyclopédique commun. D'autres récurrences sont pourtant troublantes de fidélité graphique, comme les angelots humanoïdes de Diphda à la peau bleutée et aux yeux jaunes dans *La Foire*[147] qui ressurgissent dans le portfolio *Die Mauer* en 1982[148]. Le lecteur est invité à glisser du repérage des *topoï* xéno-encyclopédiques de l'auteur et à l'interprétation *possiblement* transfictionnelle des récurrences, au sein d'un effet-monde étendu à l'univers d'auteur. Que la modulation des motifs soit plus ou moins visible et lisible, ces reprises de détail nous semblent de toute façon engager la lecture vers un désir de monde partagé.

En témoigne sans équivoque un singulier dispositif d'intersection transfictionnelle, explicite même si allusif, dans tous les cas ludique, dans *Rendez-vous à Paris* : dans la

[145] E. Bilal, *Le Sommeil du monstre*, *op. cit.*, p. 65, case 5.
[146] E. Bilal, *32 décembre*, *op. cit.*, p. 38.
[147] E. Bilal, *La Foire aux immortels*, *op. cit.*, p. 10, planche 6, case 3.
[148] Voir E. Bilal, *Nouvel État des stocks*, *op. cit.*, folio 44r.

capitale française où Leyla passe sa dernière nuit avant de partir pour Mars, plusieurs novums sont mis en scène (le « bato-mush » volant, les buildings côtoyant la Tour Eiffel, ou la conception des feux rouges), parmi lesquels un promeneur propulsé portant sur son dos une version futuriste des pancartes publicitaires sous forme d'hologramme affichant : « Saving Baudelaire's Language. Saving French. Spirit of Nikopol[149] ». Le propos du discours n'est certes pas une incitation à la résistance politique. Il souligne plutôt ironiquement (puisque la défense du français se fait en anglais) l'un des leviers science-fictionnels importants dans les bandes dessinées du « *Monstre* » : les effets linguistiques de la domination politique de l'anglais dans l'anticipation. Cependant, la signature du slogan, « Spirit of Nikopol », constitue la première occurrence de cette invention fictionnelle qu'ajoute *Immortel* à l'univers de « Nikopol » en modifiant la biographie du personnage éponyme. Avec les images de synthèse, le film assoit l'effet-futur sur l'omniprésence des hologrammes dans la ville, qui prolongent directement les décors des capitales dans « *Le Monstre* » où ces messages lumineux se multiplient pour construire une signalétique urbaine qui donne sens, organise et régente l'accès aux espaces publics[150]. L'expression « Spirit of Nikopol » engage cette proximité des imaginaires urbains vers le fantasme d'une fusion des mondes, quand bien même ce « cross-over » des univers ne serait que le fruit d'un geste ludique par lequel l'auteur, en renvoyant d'un de ses mondes à l'autre, renvoie finalement *l'un à l'autre*, dans une sorte de trompe-l'œil transfictionnel. Bilal exploite pour l'effet-monde la poétique du fragment dont on a parlé à propos de la composition de *Bleu sang* ou encore de la polytextualité bédéistique, mais au niveau diégétique cette fois : des motifs, majeurs ou mineurs, isolables et reconnaissables, produisent par leur récurrence sérielle une familiarité plutôt qu'une cohérence transfictionnelle à proprement parler. Leur réseau structure la transsémiotisation de l'univers et la souplesse des liens diégétiques n'empêche pas un effet cohésif qui resserre les parties autour d'un tout : l'imaginaire d'un auteur. Cette dynamique de monde associée à la figure d'auteur procède par destruction et morcellement, puis recréation et reconfiguration : elle maximise l'engagement dans la construction xéno-encyclopédique en invitant à ce repérage des récurrences et au décryptage de la recomposition fictionnelle. Le film peut pour cette raison plaire à l'amateur des bandes dessinées originelles, qui y repérera en vrac : une salle de bain verte avec baignoire, une chambre d'hôtel délabrée, une femme aux lèvres et cheveux bleus, des corps technologiquement modifiés, des greffes, des pilules rouges et jaunes, un requin-

[149] E. Bilal, *Rendez-vous à Paris*, *op. cit.*, p. 64, case 1.
[150] Voir par exemple *ibid.*, p. 58, case 2.

marteau rouge et un lézard bleu, des personnages qui se souviennent et des personnages qui oublient… L'effet-monde de « Nikopol » se construit bien en trois dimensions. L'imaginaire bilalien se nourrit de lui-même pour s'engendrer encore et encore, par déplacements cumulatifs, et non par substitutions successives – ou, selon Bilal, par « rotations de langage », qui ne se superposent pas mais se déplacent à chaque transfert transmédiatique :

> C'est en partant de deux-trois personnages, de deux-trois situations… C'est imaginer autre chose. C'est un peu comme si on avait raconté une histoire d'une femme aux cheveux bleus qui, avec un dieu Horus, et Nikopol qui arrive sur Terre… et que au bout de la énième rotation de langage, de bouche en oreille, on arrive à une histoire qui est tout à fait autre. Et c'est cette idée-là qui me plaisait[151].

Ainsi s'auto-engendre une mémoire fictionnelle qui joue à faire monde quoi qu'il arrive, où l'auteur est destructeur et bricoleur de son propre univers et émerge en même temps comme créateur démiurgique tout puissant sur sa création – comme en témoigne le caméo visible au tout début du film *Immortel*[152].

3. Hélice en expansion et univers d'auteur

3.1. Archétypes de l'imaginaire d'auteur : style, monde, genre

Pour et entre les univers bilaliens, le principe d'auteur fonctionne comme un moteur non seulement unificateur mais aussi expansif de l'effet-monde transmédiatique. Bilal joue à mettre au contact des univers *a priori* distincts, soit par des dispositifs ludiques explicitement transfictionnels, soit par des récurrences diégétiques intericoniques et intertextuelles à effet transfictionnel. Se cristallisent surtout, dans le jeu transmédiatique, des archétypes associés à la figure auctoriale et caractéristiques d'une manière indissociablement xéno-encyclopédique et médiatique, fictionnelle et formelle – autrement dit, une manière de faire monde, donc de faire style, et vice-versa. Constitué progressivement en marque sur le marché de l'art, comme on l'a vu (chapitre 2), le nom de Bilal s'est aussi structuré en « marqueur transfictionnel tacite », comme Saint-Gelais le suggère à propos de la manière dont la signature auctoriale, dans les fictions de genre,

[151] Bilal dans « *Immortel ad vitam*. Le making of » [bonus du DVD], art. cité, 00:22.
[152] E. Bilal, *Immortel*, *op. cit.*, 0:01:35.

produit culturellement une forte virtualisation transfictionnelle des récits autographes, invitant à les rattacher à un même univers, même lorsqu'ils n'en relèvent pas *a priori*[153].

Cette productivité transfictionnelle du principe auctorial se trouve exacerbée en science-fiction lorsque les récits en question sédimentent des *topoï* xéno-encyclopédiques sériels, ou des archétypes de monde, qui autorisent, par leur récurrence, les modulations et les reconfigurations (fictionnelles, actancielles, narratives) dont on a parlé. Ces archétypes science-fictionnels se distinguent des embrayeurs évoqués à propos de « *Gandahar* » et « *Atlantis* » (chapitre 7), qui sont des moteurs de cohésion et de cohérence de l'expansion transfictionnelle, et programment l'intégration réciproque des élaborations xéno-encyclopédiques menées à travers les œuvres et les médias. En revanche, les archétypes bilaliens ne garantissent que rarement cette cohérence transfictionnelle, dans la mesure même où la logique sérielle les construit à travers de nombreux déplacements diégétiques. Dans la bande dessinée, le film et le jeu vidéo, la salle de bain verte délabrée produit un très fort effet de monde partagé parce qu'elle forme un leitmotiv du style science-fictionnel de Bilal et ce, alors même que le motif connaît une diffraction fictionnelle discordante à travers les supports : dans *La Femme piège*, il s'agit de la salle de bain de l'hôtel Savoy à Londres, dans *Immortel* de celle de l'hôtel new-yorkais où Jill a élu domicile et dans *Nikopol*, d'une des pièces de l'appartement parisien de Nikopol fils. La sérialisation du lieu science-fictionnel ne définit pas une stabilité spatiale diégétique où s'articuleraient plusieurs histoires – comme pour l'espace du théâtre classique, lieu commun et unique où circulent les personnages et où se nouent les fils narratifs : elle constitue au contraire un *geste* xéno-encyclopédique typique. L'effet transfictionnel dans les univers d'auteur peut se passer de la cohérence diégétique pour engager le récepteur dans une impression de monde partagé, voire susciter une vigilance transfictionnelle exacerbée qui, en repérant la structuration systématique des diégèses par des archétypes de monde, quel que soit le support, produit des *sur-effets* transfictionnels. Parmi d'autres exemples nombreux, la récurrence transmédiatique de l'archétypale salle de bain verte fonctionne comme un convertisseur transfictionnel global pour le récit : elle l'intègre au sein d'un imaginaire d'auteur organisé comme un *monde des possibles* – un monde où les salles de bain sont vertes et délabrées, où les personnages vivent dans des chambres d'hôtel, où les bâtiments sont décomposés, où les ciels urbains sont encombrés de câbles et de grosses nacelles hérissées, où les femmes ont la peau diaphane et les cheveux de couleur vive (bleus de

[153] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 201.

préférence), où les matchs sportifs expriment les conflits géopolitiques, où les corps sont greffés, modifiés, rapiécés par la technologie, où les lézards sont bleus et les requins rouges, où les personnages oublient ou se souviennent (trop), où Baudelaire se récite toujours quelque part… L'archéologie des motifs, au fur et à mesure des œuvres, montre cette sédimentation archétypale qu'exhibe la fiction elle-même, à travers ses personnages, à l'instar d'un Nikopol insomniaque qui, dans *Bleu sang*, « compte les lits de chambres d'hôtel qu'il a eus dans sa vie[154] » – et pour cause, puisqu'il s'agit d'un moteur majeur de la science-fictionnalité bilalienne.

Le motif de la salle de bain est en germe avant *La Femme piège* : un marque-page réalisé pour une librairie en formule un embryon chromatique dès 1984[155], avec un décor restreint – une étendue liquide, un mur de salle d'eau carrelée – et un espace dont l'orientation est rendue paradoxale par la position du personnage, ce qui permet précisément de mettre à nu le corps féminin qui formera le vecteur diégétique et esthétique majeur de l'exploitation du lieu dans la bande dessinée.

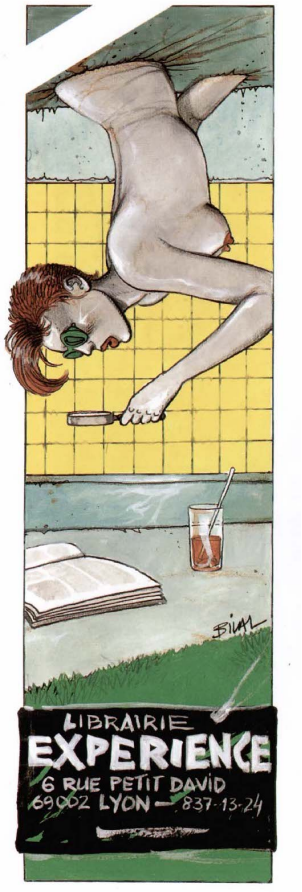


Figure 144 : Marque page, 1984. Bilal, *Nouvel État des stocks*, folio 15r

[154] E. Bilal, *Bleu sang*, *op. cit.*, p. 55.
[155] E. Bilal, « Marque page pour une librairie. *Expérience*. 1984 », *Nouvel État des stocks*, folio 15r.

Après *La Trilogie Nikopol*, *Le Sommeil du monstre* et *Rendez-vous à Paris* continuent à nourrir discrètement[156] puis visiblement[157] l'archétype, dans une version toujours verte mais moins dégradée. Ce qu'en conserve peut-être « *Le Monstre* », plus que les composantes topographiques, c'est surtout l'omniprésence d'une couleur qui forme une signature à la fois diégétique et chromatique de l'imaginaire bilalien – où les deux faces de l'archétype de monde tirent profit de l'ambiguïté sémiotique du statut de la couleur science-fictionnelle, dont on a parlé. Même si elle connaît une légère mutation entre « *Nikopol* » et « *Le Monstre* » (d'un vert malachite plutôt soutenu dans *La Femme piège* à un vert d'eau givré dans *Rendez-vous à Paris*), l'omniprésence du vert pour traiter de préférence le bâti des constructions – espaces intérieurs (cinémas[158], hôpitaux[159], hôtels) et extérieurs (buildings[160], terrains de foot, gares et trains[161]) – mais aussi les vêtements, ou pour donner du relief aux visages et aux corps, produit dans « *Le Monstre* » une atmosphère visuelle singulière, où la récurrence du chromatisme s'associe d'ailleurs à d'autres couleurs topiques (gris, rouge, et bleu pastel)[162]. On retrouve d'ailleurs ce vert reconnaissable en couverture de *La Dame de Berlin* de Franck et Vautrin (1987), illustré par Bilal[163]. Il est tentant d'identifier ici, avec le paramètre de la couleur, la manière dont un élément de monde peut être convoqué à l'esprit du lecteur et conserver son rôle d'intégrateur transfictionnel même en l'absence de sa représentation explicite, lorsqu'il reste associé à un sous-ensemble contigu de la xéno-encyclopédie (l'architecture pour la salle de bain), ce qui maintient comme une rémanence de l'effet-novum par la réduction à sa signature chromatique.

Mais c'est surtout le bleu qu'impose avec plus d'évidence l'univers de Bilal – ce bleu bioskop nommé d'après le personnage de Jill, dont le récit génétique rappelle fréquemment la naissance accidentelle et quasi magique :

> La création est, à chaque fois, un accident. Par exemple, la couleur de cheveux bleus de Jill Bioskop dans *La Femme piège*, c'est un geste presque involontaire qui me l'a donné en

[156] E. Bilal, *Le Sommeil du monstre*, *op. cit.*, p. 59-60.
[157] E. Bilal, *Rendez-vous à Paris*, *op. cit.*, p. 37-38 et p. 40.
[158] E. Bilal, *Froid Équateur*, *op. cit.*, p. 135, planche 5.
[159] *Ibid.*, p. 158-159, planches 28-29 ; p. 163-164, planches 33-34.
[160] Par exemple Équateur City dans *ibid.*, p. 144, planche 14, où le panorama urbain est juxtaposé aux photogrammes de la séquence du film reprenant justement l'image de Jill pleurant dans sa salle de bain verte.
[161] *Ibid.*, p. 139, planche 9, mais déjà en 1985 pour l'illustration de couverture de Jack Chaboud, Dominique Dupuis, *Quai des Bulles. Le train dans la bande dessinée*, La Vie du Rail, 1985.
[162] Voir par exemple E. Bilal, *32 décembre*, *op. cit.*, p. 17-19.
[163] Dan Franck, Jean Vautrin, *La Dame de Berlin*, Fayard/Balland, 1987.

> mélangeant la cendre de mon cigare avec du bleu. À ce moment-là, lorsque la couleur apparaît, il ne faut pas laisser passer l'instant[164].

Rattachés à la signature graphique de Bilal, ces « bleus à la cendre de cigarette[165] » qui déclinent toute une palette de tons, du bleu gris blanchâtre au bleu bioskop soutenu, confirment le rôle joué par les choix chromatiques sériels dans l'effet de transfictionnalité des univers graphiques. Le novum de la femme à la peau blanche et aux cheveux bleus, devenu emblématique des mondes bilaliens, est dans son principe associé à une couleur qui fait référentiellement écart et trouve ses premières formulations avant *La Femme piège* : dès 1983, dans un dessin de Bilal pour *Pilote*[166] où le novum chromatique est restreint aux cheveux et aux vêtements, puis dans des illustrations publicitaires et de presse en 1983-1984, où il s'étend aux sourcils, aux lèvres, aux ongles et aux larmes, mais dans des avatars masculins[167].

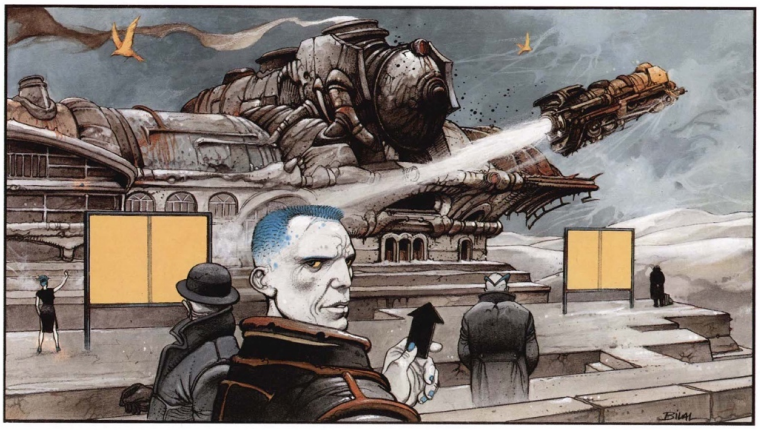


Figure 145 : Campagne *France Rail*, 1983. Bilal, *Nouvel État des stocks*, folio 18v

Figure 146 : Décors en *glass-painting*. Bilal, *Nouvel État des stocks*, 2006, folio 22r

[164] Enki Bilal dans Hubert Ripoll, *Enquête sur le secret des créateurs. Comment Bilal, Guédiguian, Buren, Ricciotti et tant d'autres sont devenus ce qu'ils sont*, Payot, 2015, p. 50.
[165] Eteyas, critique de *Le Sommeil du monstre*, « Sous le signe des bulles », *Bifrost*, n° 11, décembre 1998.
[166] *Pilote*, n° 106, 1983, reproduit dans E. Bilal, *Nouvel État des stocks*, *op. cit.*, folio 15r.
[167] E. Bilal, *Nouvel État des stocks*, *op. cit.*, folio 19v ; folio 20r.

Les décors en *glass-painting* de *La Vie est un roman* font de ce bleu reconnaissable un vecteur signé d'étrangeté de monde, qui colore les excroissances et les filaments organiques des façades. Mais c'est surtout le portfolio *Die Mauer*, en 1982, qui propose une version quasi achevée de ce novum structurel, en représentant des corps de femmes, d'hommes et d'enfants entièrement blancs, aux pilosités et aux lèvres bleues. Le tropisme chromatique s'étend jusqu'aux photographies retouchées que Bilal commence alors à pratiquer, notamment sur le projet d'un court métrage intitulé, significativement, *La Femme graphique*, qui anticipe le deuxième volume de « *Nikopol* » (figure 147).

Figure 147 : Portrait de T. Karyo, 1985. Bilal, *Nouvel État des stocks*, folio 24r

La Femme piège configure définitivement le motif avec le personnage de Jill et la mise en récit : elle en organise une première empreinte transfictionnelle durable, pour la suite des productions, que *Bleu sang*, en 1994, sérialise par le caractère systématique des choix plastiques (crayonnés sur calques monochromes, rehaussés principalement de bleu bioskop), tout en maintenant la motivation diégétique que constitue le corps, déjà typifié, de la « femme piège ». Le bleu bioskop y forme cette scansion chromatique dont Bilal parle comme d'une « respiration » et d'une « porte ouverte sur l'espoir » dans son œuvre sinon assez sombre[168] – au double sens littéral et figuré de la syllepse. Les textes de *Bleu sang* inventent une date de naissance diégétique à la systématisation du marqueur chromatique, entrecroisant transfictionnalisation et sérialisation formelle des paramètres graphiques :

[168] « Rencontre avec Enki Bilal. Forum des images », enregistrée en avril 2015, visionnable dans l'article « Enki Bilal : "Le bleu est une respiration face à l'oppression de mon univers" », *France culture* [en ligne], 25 janvier 2017, URL : https://www.franceculture.fr/conferences/forum-des-images/enki-bilal-le-bleu-est-une-respiration-face-loppression-de-mon-univers (25/06/2018).

> Jill se souvient avoir été une petite fille châtain foncé à peau normalement claire. Un matin, à dix ans pile, alors que rien ne le laissait prévoir, elle est devenue bleue et blanche devant sa glace. Elle a teint pour la première fois son mouchoir[169].

L'album signale l'émancipation diégétique de la couleur et sa formalisation comme vecteur chromatique de l'effet-monde d'auteur, mais il ne la réalise pas complètement encore puisque le personnage de Jill en reste le support diégétique principal. En même temps, il dénude de manière réflexive le caractère archétypal de la couleur comme signature d'auteur, présentée comme littéralement *inimitable*, en mettant en abyme le geste pictural dans la diégèse avec le personnage d'Horus promu au rang de peintre amateur : « Prétendant apporter la touche finale à la période bleue Bioskop de Nikopol, Horus n'apporte que la preuve de son daltonisme navrant[170]. » L'échec répète celui du caméléon compagnon de Jill à la page précédente : « Ce caméléon se suicidera de ne pouvoir obtenir le bleu Bioskop[171] ». Cette thématisation de la création artistique dans les œuvres de « *Nikopol* » constitue un levier récurrent de réflexivité chez Bilal, comme on le verra, par où la fiction désigne les codifications matérielles de sa régulation par l'imaginaire d'auteur. Les sérialités chromatiques produisent des résonances visuelles converties en familiarités diégétiques et en halo de monde.

Cette fonction *transfictionnalisante* – plus que littéralement transfictionnelle – des paramètres graphiques se lit également dans le renouvellement des couvertures et des maquettes qu'engage la politique active de réédition des œuvres de Bilal dès le début de *La Tétralogie du Monstre*. On a dit la convergence entre signature d'auteur et patrimonialisation de la marque Bilal que visent ces réactualisations de la poétique matérielle[172] puisqu'elles ressortent, sous des couvertures marquées par l'empreinte du « *Monstre* », des œuvres nettement plus anciennes. Cette réinauguration joue à hauteur de paratexte sur l'effet transfictionnel de l'univers d'auteur, en manipulant l'identité visuelle des œuvres. Le tournant suscité par *Le Sommeil du monstre* se marque ainsi aux différences graphiques entre les deux intégrales de *La Trilogie Nikopol* parues aux Humanoïdes associés en 1995 et en 1999, à quatre ans d'écart seulement (figures 148 et 149). La couverture de 1999 s'éloigne du trait de contour encore relativement précis et net, des hachures et des modelés à l'encre que privilégiait celle de 1995, pour se rapprocher de l'esthétique picturale à l'acrylique brossée, aux jeux de texture et de nimbe produits grâce

[169] E. Bilal, *Bleu sang*, *op. cit.*, p. 13.
[170] *Ibid.*, p. 42.
[171] *Ibid.*, p. 40.
[172] *Supra*, chapitre 2, 3.3. « De l'artiste à la marque ».

aux salissures du pastel et aux tâches de couleur (rouges ou bleues) qui maculent et décomposent les images.

Figure 148 : Couverture.
Bilal, *La Trilogie Nikopol*, 1995

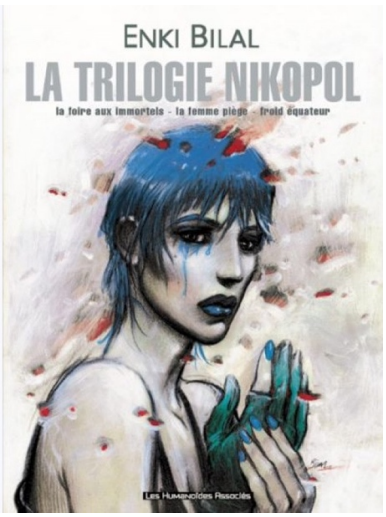


Figure 149 : Couverture.
Bilal, *La Trilogie Nikopol*, rééd., 1999

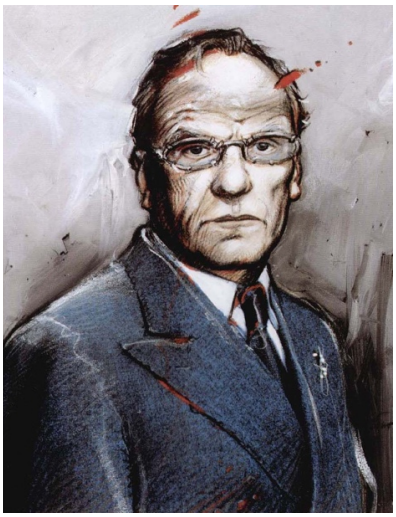


Figure 150 : J.-L. Trintignant. Bilal,
Nouvel État des stocks, 2006, folio 59r

Ce style bilalien signe avec évidence le tournant des années 2000, puisque les portraits des acteurs de *Tykho Moon*, dans le livre du film paru en 1996, subissent de très semblables altérations graphiques (figure 150). L'hélice de l'effet-monde, par réactualisations et translations, s'exprime ici dans le mode de construction plastique du monde science-fictionnel.

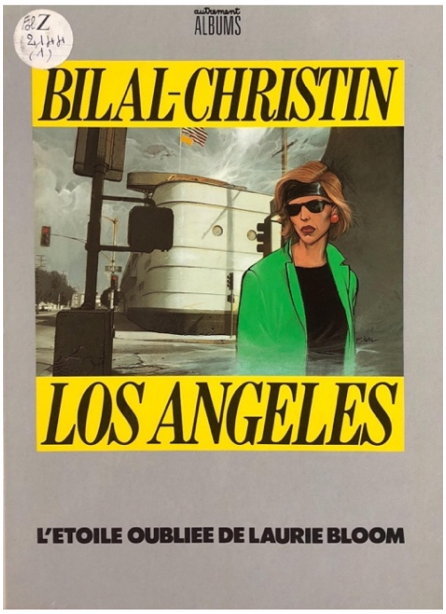


Figure 151 : Couverture.
Bilal, Christin, *Los Angeles*, 1984

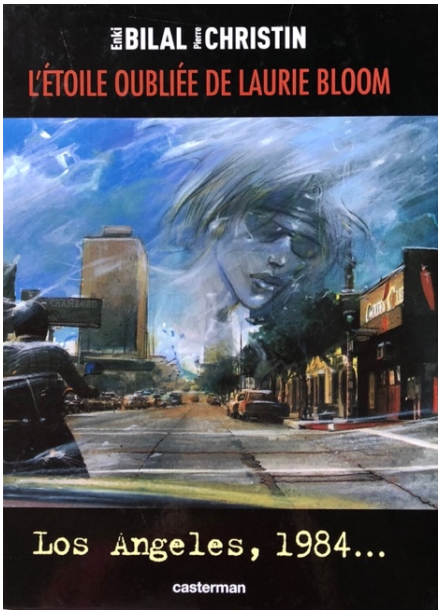


Figure 152 : Couverture. Bilal, Christin,
L'Étoile oubliée de Laurie Bloom, rééd., 2007

Dans la réédition de *Laurie Bloom* en 2007[173], c'est la transformation de toute la maquette de couverture qui produit l'intégration implicite à l'imaginaire de *La Femme piège*, entre-temps promu comme ambassadeur du style d'univers bilalien, par l'autonomisation du bleu bioskop et la prégnance acquise par la figure de Jill. La technique graphique de la photographie retouchée montre l'accentuation déjà évoquée du travail au pastel et de la prolifération du trait, mais ce ne sont pas les mutations les plus visibles. L'option chromatique substitue à l'impact du jaune, en 1984, la dominante du noir en 2007, qui fait d'autant plus ressortir ce qui est entre-temps devenu le sous-titre de l'œuvre : « Los Angeles ». Associée à la police de caractère jaune pâle qui imite des lettres mal soignées tapées à la machine à écrire, elle récupère la rhétorique typographique punk, voire grunge, où puisait l'identité visuelle de *La Femme piège* dans l'ensemble des cartouches consacrés à la narration homodiégétique de Jill Bioskop. L'esthétique du récitatif est renforcée par la mutation du texte lui-même, qui juxtapose à « Los Angeles » une précision temporelle sous forme de date tout en suscitant l'attente du lecteur par l'aposiopèse. La mention verbale vient ici assurer la fonction d'ancrage spatio-temporel classiquement conférée aux cartouches (qui font relais entre les séquences de bande dessinée) mais elle cite aussi l'usage systématique (voire excessif) que Bilal fait de ce signe de ponctuation dans *La Femme piège*, multipliant le nombre de points bien au-delà de la conventionnelle triade. L'inversion du titre et du sous-titre met en avant cette autre héroïne bilalienne qu'est Laurie Bloom, confirmant que la cohérence de l'univers d'auteur se structure de plus en plus autour des figures féminines.

En contrepoint des stylèmes graphiques qui singularisent l'imaginaire visuel d'auteur par des corrélations iconiques et plastiques privilégiées, la polytextualité récurrente dans les albums de bande dessinée identifierait une autre signature formelle de l'effet-monde bilalien, par le vecteur de la poétique matérielle. Les circulations transmédiatiques en gardent la trace puisqu'*Immortel*, par exemple, intègre des images d'une émission journalistique télévisée dont le contenu offre au lecteur des informations xéno-encyclopédiques cruciales sur la situation politique du New York gouverné par Allgood et Eugenics. C'est d'ailleurs ce programme télévisé qui assure, dans la séquence, le raccord entre eux d'un certain nombre de plans montrant des lieux différents, mais unis grâce au maintien d'une continuité partielle, visuelle (l'image diffusée par les écrans) et orale (les propos des participants à l'émission)[174]. *La Foire aux immortels* mettait déjà en abyme le

[173] Enki Bilal, *L'Étoile oubliée de Laurie Bloom. Los Angeles, 1984…*, Casterman, 2007.
[174] E. Bilal, *Immortel*, *op. cit.*, à partir de 0:07:30.

dispositif médiatique en montrant les dieux égyptiens dans leur pyramide, regardant le match de hockey à la télévision, et en signalant la différence sémiotique des images par le passage de la couleur au noir et blanc[175]. Le jeu *Nikopol* privilégie, on l'a dit, la brochure volante et les annonces radiophoniques pour diffuser les indices de monde tout en conservant cette empreinte bilalienne de l'actualité médiatisée.

Les archétypes science-fictionnels qui organisent l'univers d'auteur bilalien relèvent rarement *seulement* d'une rentablisation des paramètres formels. Ils exploitent fréquemment et *conjointement* leitmotivs thématiques, options graphiques et récurrences stylistiques verbales. Le traitement futuriste du sport, par exemple, sédimente un levier récurrent de la xéno-encyclopédie (le sport comme révélateur et acteur géopolitique), associé graphiquement à la signalisation idéologique des lieux urbains consacrés à ces activités et vectorisé verbalement par l'invention signifiante des noms des équipes. Comme le novum de la femme aux cheveux bleus, cet archétype complexe produit un effet de monde commun entre des œuvres sans relations transfictionnelles évidentes (*La Foire aux immortels*[176], *Rendez-vous à Paris*[177] mais aussi *Hors-jeu*). La logique de l'architextualité encyclopédique (transfictionnalité) s'entrecroise alors avec celle de l'architextualité générique (mega-textualité). Cette intersection mobilise un certain nombre d'archétypes isolables, cristallisés par les transferts sériels, dont chaque œuvre réélabore le réseau pour produire ce qui correspond à l'horizon d'attente d'une (science-)fiction typiquement bilalienne. Les univers d'auteur comme « Nikopol » et, d'une autre manière, on le verra, « Arzach » (chapitre 10), affinent jusqu'à l'éclipse les frontières théoriques entre transfictionnalité et généricité par leur structuration fortement *stéréotypique*, comme le montre Letourneux[178]. Les œuvres de Bilal déterminent un certain nombre de ces « conventions intertextuelles[179] » qui garantissent la vraisemblance des récits de genre – sauf qu'ici, au fur et à mesure de la carrière de l'auteur, cette vraisemblance s'évalue non plus par rapport à la culture de science-fiction graphique, mais par rapport aux codes de l'effet-SF associés à un « genre Bilal ». L'effet-monde confondu avec l'effet-genre implique une forte « insistance sur les intertextes[180] », par la sérialisation des novums emblématiques, majeurs ou mineurs, par les jeux de vigilance, de croisements voire de

[175] E. Bilal, *La Foire aux immortels*, *op. cit.*, p. 38, planche 34.
[176] *Ibid.*, p. 32-39, planches 28-35.
[177] E. Bilal, *Rendez-vous à Paris*, *op. cit.*, p. 20-22 par exemple.
[178] Matthieu Letourneux, « Le récit de genre comme matrice transfictionnelle », *in* René Audet, Richard Saint-Gelais (dir.), *La Fiction, suites et variations*, Nota bene/Presses universitaires de Rennes, 2007, p. 71-89.
[179] *Ibid.*, p. 78.
[180] *Ibid.*, p. 79.

captures transfictionnels, et par les indices de réflexivité méta-transfictionnelle qui parsèment l'œuvre de Bilal. La conversion de l'effet transfictionnel en impression de genre ne résulte toutefois pas de l'émancipation des personnages et des univers par rapport aux œuvres et aux figures d'auteur qui les ont créés – tels Zorro, Fantômas ou le roi Arthur, tous cités par Letourneux pour illustrer la manière dont certains personnages piliers de monde deviennent des « marqueurs génériques » de la culture médiatique[181]. Dans « *Nikopol* », la « transfictionnalité générique[182] » dont il est question reste fortement attachée la figure singularisée de l'auteur, qui lui donne sa cohérence. Les archétypes science-fictionnels, iconiques ou verbaux, y gagnent une fonctionnalité certes générique, mais toujours *signée*, qui définit un *genre de monde* et en tire des *effets de monde* (partagé) en excès. Codifications thématiques et médiatiques nourrissent cette transfictionnalité multiplement architextuelle, où l'auteur vient se confondre avec sa création, et réciproquement – les deux *faisant monde*, comme le signifie la quatrième de couverture de *L'État des stocks* en 1999 :

> Difficile de ranger des années et des années de stock. Plus encore quand s'y amoncellent des travaux aussi dissemblables que des affiches, des couvertures de livres et d'albums, des photos retouchées, des planches inachevées, des décors de cinéma ou de théâtre. […] cette sélection de 300 dessins, dont un grand nombre d'inédits, se joue allègrement des frontières et des genres *sans rien perdre de sa cohérence, de sa singularité, de sa force. À l'image d'Enki Bilal lui-même*[183].

3.2. De l'univers d'auteur à l'auteur-univers

Chez Bilal, l'importance de la figure d'auteur pour faire miroiter une communication transfictionnelle généralisée se marque non seulement à un répertoire d'archétypes diégétiques qui organise un *effet-genre* commun à tous les mondes de l'auteur, non seulement à une signature médiatique qui détermine un *effet-style* pour le traitement des novums (indissociable d'un *effet-novum* du style), mais aussi à la manière dont ses univers s'élaborent en faisant vaciller ludiquement les frontières entre réel et fictionnel. Ils constituent cette tension en pulsion transfictionnelle paradoxale – comme si le monde imaginaire venait s'épancher dans le réel et, en même temps, comme si le réel lui-même ne pouvait échapper à l'emprise centripète d'une matrice transfictionnelle construite pour tout assimiler.

[181] *Ibid.*, p. 85.
[182] *Ibid.*, p. 86.
[183] E. Bilal, *L'État des stocks. Milleneufcentquatrevingtdixneuf*, *op. cit.*, quatrième de couverture. Nos italiques.

3.2.1. L'auteur-métalepse

Dans ses diverses productions, Bilal montre un goût récurrent pour les dispositifs métaleptiques et métafictionnels qui transgressent les niveaux de fiction pour donner l'impression d'une communication entre l'imaginaire d'auteur, unifié au maximum, et l'univers de référence. Fictionnalisation du réel et artefactualisation du fictionnel sont mobilisées par la forme conjointe de la métalepse pour projeter la possibilité d'un effet-monde perturbateur mais fascinant, à la fois invasif et immersif par rapport à notre réalité. Cette tendance de la science-fiction bilalienne est présente dès les débuts et ne s'explique donc ni par une ampleur transmédiatique, ni par une reconnaissance artistique plus récentes qui auraient rendu son œuvre propice à de telles manipulations ludiques. Dès 1986, Bilal s'amuse à situer deux de ses héroïnes, Laurie Bloom et Jill Bioskop, dans un même monde de fiction et à s'inclure lui-même dans cet espace paradoxal. Rappelant l'insertion d'une fausse édition, post-datée, du journal *Libération* dans *La Femme piège* en 1986, qui construisait concrètement l'artefact science-fictionnel du reportage post-chronologique de Jill, Bilal publie la même année dans *L'Année de la bande dessinée* une lettre fictive de Jill Bioskop, datée de février 2025 et tirée du courrier du cœur du même quotidien, dans laquelle le personnage prend la plume pour évoquer, par la fiction d'une communication transtemporelle, sa « collègue Laurie Bloom » et le style de son « géniteur » :

> Qu'est-ce que vous pensez de moi, côté esthétique ? Belle et glacée ? Brûlante et hiératique ? Bleue-sang, pâle et rouge sombre ? C'est bien là le style de mon géniteur. À la fois continuateur du passé décomposé des symbolistes, comme Gustave Moreau ou Böcklin, et de vos contemporains Cat ou Mohlitz, et grand innovateur aux visions déliquescentes. Avez-vous aussi aimé les photos transfigurées, comme pour ma collègue Laurie Bloom ? Beau et fou, non[184] ?

Un personnage parle d'un autre, parle de son créateur et s'adresse à nous, et c'est la frontière entre les mondes qui s'estompe, entre *tous* les mondes, fictionnels et réel. Cette manière dont Bilal produit un montage à la fois transfictionnel et métafictionnel de son univers va dans le sens d'une intégration centripète globale des matériaux diégétiques au sein d'un même effet de monde, dans laquelle l'auteur lui-même se trouve métaleptiquement pris et devient élément de son propre univers. Ce devenir-fiction de l'auteur, médiatisé ici par le texte, apparaît plus clairement encore avec la technique de la photographie retouchée que Bilal pratique pendant toute sa carrière. Celle-ci engage dans

[184] Thierry Groensteen, « Attention, chefs d'œuvre », *in* S. Barets, T. Groensteen (dir.), *L'Année de la bande dessinée 86-87*, *op. cit.*, p. 42-51, p. 49.

un même geste graphique des dynamiques fictionnelles inversées mais convergentes, au point de rencontre desquelles se situe la figure de l'auteur.

Très tôt, Bilal se représente aux côtés de ses personnages fictionnels et, par la photographie retouchée, adopte visiblement leur apparence graphique et leur matérialité plastique. L'« Autoportrait en compagnie de Jill Bioskop » paru en automne 1984 en couverture du fanzine *Plein la gueule pour pas un rond* en constitue un exemple précoce. Il précède d'ailleurs la parution de *La Femme piège*, si bien que la métalepse graphique construit aussi ici une attente transfictionnelle destinée aux lecteurs de *La Foire*.

Figure 153 : Autoportrait avec Jill Bioskop. Bilal, *P.L.G.P.P.U.R.*, n° 17, 1984

Le visage photographié de Bilal est remodelé par les hachures à l'encre, nimbé en haut à gauche d'un de ces brouillards blanchâtres au pastel dont *La Femme piège* marque l'irruption plus systématique dans le style graphique de Bilal et qui atténue partiellement l'effet de rupture entre le dessin et la photographie. Le visage de Bilal est aussi retouché de quelques coulures bleutées, dont la teinte affecte aussi la chemise, de même couleur que les cheveux et les lèvres du personnage. En 1994, l'« Autoportrait aux personnages » réalisé pour une affiche représente Bilal aux côtés de Jill, Yéléna, et des deux Nikopol, dans une sorte de synthèse graphique de *Froid Équateur* que signalent le couple de duos amoureux, le décor de cabine de train, l'horloge de gare, la matière jaune ocre du bas qui rappelle le désert, et le caméléon brun.

Figure 154 : Autoportrait aux personnages. Mouchart, Akyüz, *Mécanhumanimal*, p. 23

L'inscription de l'auteur dans l'univers imaginaire est ici renforcée par la multiplication des éléments fictionnels, qui construisent une scène diégétiquement plus complexe : il ne s'agit plus d'un autoportrait centré sur le visage de Bilal, auquel s'ajoute un personnage de fiction, mais d'une composition globale qui fait de l'auteur un élément au sein d'un environnement plus large, le situe *parmi* ses personnages ou plutôt *à leur côté*. La mise en scène accentue cette homogénéisation de l'ensemble, par la similarité des postures (main près du menton, comme Yéléna, mais aussi comme un grand nombre des photographies de Bilal diffusées dans les médias), des attitudes (pensives), des visages (les personnages hommes manifestant une ressemblance physique sensible avec leur créateur) et des vêtements (le fameux long manteau noir à large col). Comme dans l'autoportrait précédent, le traitement plastique produit et symbolise visuellement la fusion de l'auteur dans son univers : par le trait, la couleur gris sombre du manteau et la texture, le corps de Bilal se fond dans la matière plastique de l'ensemble. Son visage et sa main marquent encore, en revanche, l'origine sémiotique de la photographie. Ils se trouvent surtout distingués par le noir et blanc local qui affecte cette zone de l'image, avec un effet de fondu des couleurs tout autour. Avec l'effet de trace sémiotique, cette altération chromatique arrête à mi-chemin l'homogénéisation plastique – qui, dans une version complète, aurait proposé un Bilal dessiné, et en couleur. Elle souligne ainsi la métalepse graphique en conférant à la présence de l'auteur dans son univers une signification diégétique volontairement inassignable : Bilal ici n'est ni complètement distinct de son univers, comme créateur omniscient et surplombant situé dans le monde réel, ni complètement fictionnalisé par le

dessin dans la diégèse[185]. Au-delà de la visée ludique de ce type de dispositif, l'ambivalence graphique et sémiotique gagne une valeur métaphorique, tirant le réel vers la fiction et la fiction vers le réel, sans résoudre cette contradiction motrice mais en la laissant en suspens. Elle inscrit l'auteur dans la fiction et, inversement, la fiction dans l'auteur : ce faisant, elle désigne la *figure* d'auteur, avec une significative syllepse de sens, comme origine et métonymie de l'univers fictionnel tout entier et en fait la signature de sa propre création. L'auteur est l'univers, l'univers est l'auteur : c'est ce que signifie ce jeu métaleptique.

Il n'est pas étonnant, alors, qu'il s'exhibe en couverture des deuxième et troisième éditions enrichies de *L'État des stocks*, dont le projet éditorial est précisément la totalisation et la patrimonialisation d'une œuvre interprétée comme l'expression cohérente d'un imaginaire créatif d'auteur (figures 156 et 157).

Figure 155 : Illustration de couverture. Bilal, *L'État des stocks*, 1986

L'illustration de couverture de l'édition de 1986 représente l'auteur dessiné, intégré à la matérialité plastique de ses personnages, devant lesquels il est représenté en train de s'avancer. C'est le contenu de l'image qui suggère ludiquement l'unité xéno-encyclopédique de toutes les productions de l'auteur, au sein d'un univers commun où Horus, Nikopol et Jill, mais aussi Vassili Alexandrovitch Tchevtchenko, Laurie Bloom et Exterminateur 17, peuvent se côtoyer. Le procédé confirme d'ailleurs la valeur métonymique que le personnage possède pour son monde. Synthétique, l'image fait ici miroiter le fantasme d'une transfictionnalité partagée entre toutes les œuvres graphiques de

[185] Ce qui pourrait donner lieu à des intrigues faisant de l'auteur un personnage parmi ses créations fictionnelles, comme le fait Mœbius dans la série de bande dessinée *Inside Mœbius* (Jean Giraud Mœbius, Stardom, 2004-2010, 6 volumes).

Bilal, ce qui produirait une version auctoriale du « forum transfictionnel » considéré par Saint-Gelais comme une « forme extrême de croisement qui rassemble en un même récit, non pas deux ou quelques fictions préexistantes, mais la totalité du champ fictionnel, ou à tout le moins un sous-ensemble significatif de celui-ci[186] ». On voit ce que ce croisement démultiplié a de métaphorique et de joué dans le dessin de Bilal, et même de *surjoué* : ce qui est proposé au lecteur, c'est moins une convergence sérieuse des univers que l'idée séduisante de possibles transfictionnels toujours susceptibles d'advenir car manipulés et légitimés par le geste d'auteur. Dégagée et ainsi graphiquement pensée dès 1986, cette asymptote transfictionnelle est structurante pour toute l'œuvre de Bilal à partir de *La Foire*. Par ailleurs, en représentant le jeune dessinateur au premier plan, la composition de l'image indique symboliquement la source et le fondement de cet imaginaire de monde unifié. L'économie de la scène reprend la conception bien connue de l'auteur comme démiurge de son œuvre (sujet du monde) et comme créateur inspiré, au sens fort, par les chimères de son invention (objet du monde) : elle offre une représentation allégorique du fonctionnement transfictionnel de l'imaginaire d'auteur. Les couvertures des deux éditions remaniées de l'*État des stocks* (1999 et 2006) optent quant à elles pour des couvertures hybrides, avec des photographies de Bilal retouchées.

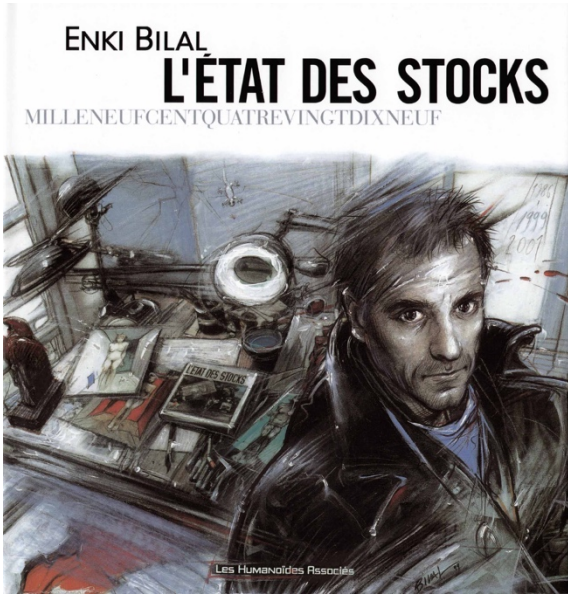


Figure 156 : Couverture.
Bilal, *L'État des stocks Milleneufcentquatrevingtdixneuf*

Figure 157 : Couverture.
Bilal, *Nouvel État des stocks*, 2006

Ce jeu plastique amène une mise en abyme de la création graphique – dans *L'État des stocks. Milleneufcentquatrevingtdixneuf* par la représentation de la table du dessinateur, où

[186] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 222.

figure le livre *L'État des stocks*, et dans le *Nouvel État des stocks*, par la représentation d'une main qui tient un pinceau et peint le visage de l'auteur. La métalepse, associée à la mise en abyme, fait du portrait de l'auteur en artiste un principe harmonisateur des univers fictionnels, auxquels il est plastiquement intégré, et de la profusion des mondes l'expression de cet imaginaire créatif unificateur. Or ces mises en scène typiques maintiennent ce brouillage à effet transfictionnel entre fiction et réel lorsque la photographie retouchée fait l'ellipse des personnages imaginaires. Un autoportrait présenté lors de l'exposition *Mécanhumanimal* reconduit la fictionnalisation métaleptique ludique de l'auteur (figure 158). La fonction-monde du style graphique s'exerce à travers des marqueurs archétypaux comme les traits bleu clair, rouges et noirs de pastel gras, qui donnent du relief à l'image, les couleurs choisies et notamment le chromatisme de bleu-cendre du fond, à gros traits de peinture brossée, ou encore la composition du portrait, appuyée par le double effet de cadre que produit le bas de l'image. Or, ces stylèmes graphiques, et principalement ce qui relève du trait de pastel venant zébrer, rayer, voire raturer l'image, sont dotés d'une signification fictionnelle par le texte dans le coin inférieur droit : « Autoportrait au sourire forcé, à l'épaule douloureuse et à la pluie ».

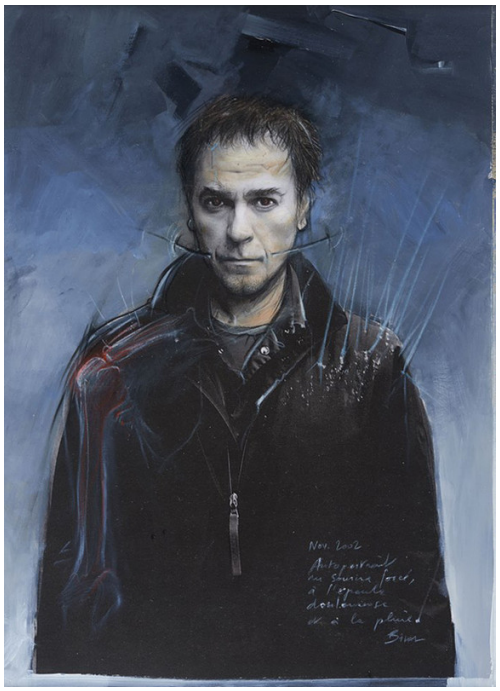


Figure 158 : Autoportrait, 2002. Mouchart, Akyüz, *Mécanhumanimal*, p. 18

La triple caractérisation fournit une explicitation diégétique aux principaux lieux graphiques d'altération de la photographie (les deux traits noirs symétriques du « sourire forcé », l'articulation de l'épaule dessinée au pastel et rehaussée de rouge et les traits

verticaux bleuâtres qui figurent la pluie sur l'épaule droite), tout en isolant les traits formels qui, au plan textuel comme au plan visuel, fonctionnent comme des éléments signés de l'effet-monde bilalien. La poésie mi-ironique mi-mélancolique du titre, doublée d'un léger effet de surprise par le zeugme final, n'est pas sans rappeler en effet la tonalité singulière que les versets atmosphériques de *Bleu sang*, associés au jeu du portrait, confèrent à l'imaginaire de monde. D'autres autoportraits associent ces traits formels à l'archétype du requin marteau rouge, traversant la tête de l'auteur en méditation songeuse[187]. Encore une fois, ce traitement de la figure d'auteur produit un vacillement des frontières de la fiction, où fictionnalisation de l'auteur et artefactualisation de la fiction (qui semble s'arracher à son statut d'invention) se rejoignent pour nourrir un effet de monde invasif généralisé. De cette première option relève spécifiquement un type de photographique retouchée qu'a beaucoup pratiqué Bilal : il réalise de nombreux portraits des acteurs jouant dans ses films et dessine avec cette même technique des affiches de films pour d'autres réalisateurs (en particulier Resnais)[188]. En rassemblant ces portraits réalisés pour *Bunker Palace Hotel* et *Tykho Moon* (*supra*, figure 147), le *Nouvel État des stocks* témoigne d'ailleurs de l'importance de ce geste graphique et lui confère une autonomie visible parmi les autres créations de Bilal. Les affiches des films montrent déjà comment la retouche par le dessin apporte à l'image en prise de vue réelle la matérialité plastique et les *topoï* plastiques du dessinateur, pour insérer plus étroitement les fictions filmiques dans l'imaginaire d'auteur. Dans la figure 159, les rajouts de fumées et de brouillards blancs à la gouache et à l'acrylique étoffent le mystère de l'image en lui conférant quelque chose de la salissure translucide des brumes apparues dans *La Femme piège*, trois ans plus tôt. Ce sont aussi les légers effets de texture ajoutés par le crayonné au pastel, en bas de l'image, et par le travail pictural, sur le bâtiment, qui rapprochent l'image filmique de l'image bédéistique par une convergence des matérialités – comme on a dit que Bilal le fait aussi pour *Immortel*. L'affiche de *Tykho Moon* en 1996 (*supra*, figure 140) accentue cette graphicisation de l'image filmique, avec les cheveux rouges du personnage visiblement redessinés, les hachures de pastel sur les corps pour créer les effets d'ombre et de lumière, et bien sûr l'ajout d'un lézard bleu dessiné, superposé à l'image, comme novum-signature de la nature bilalienne de l'univers. Les illustrations élaborées à partir de portraits retouchés des personnages filmiques (donc des acteurs) prolongent cette logique d'arrachement à l'horizon filmique de la réception des images. Pour *Tykho Moon*, comme on l'a dit, les

[187] *Epok, le magazine de la FNAC*, FNAC, n° 44, mars 2004, quatrième de couverture.
[188] Comme l'affiche de *Mon oncle d'Amérique* en 1980, première collaboration avec Resnais.

tâches et les rehauts de bleu bioskop et de rouge montrent un traitement du trait qui fait écho à l'évolution du style bilalien entre la fin de la trilogie *Nikopol* et le début du Monstre[189].

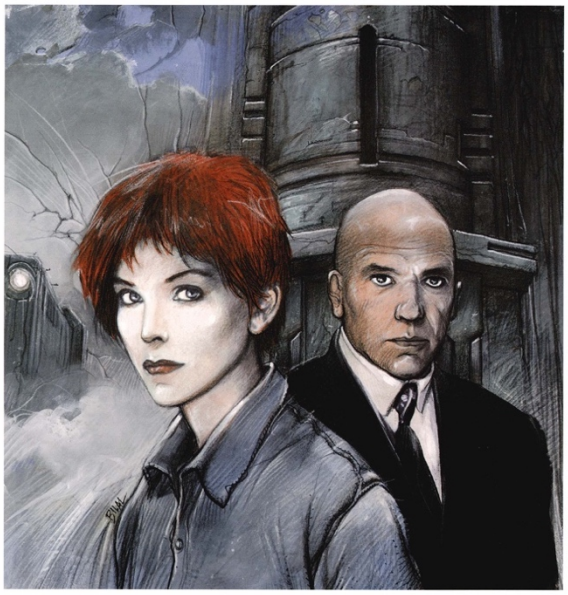


Figure 159 : Affiche, *Bunker Palace Hotel*, 1989.
Bilal, *Nouvel État des stocks*, folio 57r

Figure 160 : Jill, entre cinéma et BD.
Immortel (ad vitam). Le script du film, 2004

Cette homogénéisation unifie, par resserrement du style visuel, la capacité de l'imaginaire d'auteur à s'étendre et à se diffuser à tous les médias, tout en révélant sa polarisation essentiellement graphique, même lorsqu'elle compose avec la pluralité des systèmes sémiotiques. La quatrième de couverture du livre *Immortel. Le script du film* propose ainsi un portrait retouché de la Jill de cinéma, campée par l'actrice Linda Hardy (figure 160). La démarche éditoriale elle-même (le script du film est vendu dans un pack comportant *Le Sommeil du monstre* et *32 décembre*, aux Humanoïdes associés, en 2004) est couplée logiquement à cette image qui ressaisit l'image filmique par le graphisme bédéistique, comme pour faire retour au moule médiatique d'origine, par-delà la transsémiotisation filmique, marquée, elle, en première de couverture, par la reprise de l'affiche d'*Immortel*.

Ces gestes médiatiques, dont on pourrait donner beaucoup d'autres exemples, montrent que le dessin chez Bilal joue un rôle privilégié d'attracteur médiatique de l'effet-monde. Par ce décrochage sémiotique, qui ramène de l'indice vers l'icône, le style graphique

[189] Pour ces traits rouges qui maculent l'image, les portraits des personnages de *Tykho Moon* rappellent vivement certaines images du *Sommeil du monstre*, *op. cit.*, par exemple p. 49.

constitue un déclencheur à la fois science-fictionnalisant et transfictionnalisant. Il est tentant de voir, dans ces portraits et autoportraits retouchés, un retour du refoulé graphique au sein même de la démarche transmédiatique. La dimension ludique de ces captures fictionnalisantes gagne ici une signification sérieuse : l'imaginaire d'auteur s'assimile par ces dispositifs à une matière et une manière spécifiquement plastiques, qui ne sont ni celles du matériau cinématographique, ni celles du matériau vidéoludique, peut-être perçues comme exogènes. Cette reprise en main médiatique vaut réappropriation diégétique et recentrement transfictionnel. Si la manipulation des archétypes diégétiques chez Bilal assure entre tous les supports un « air de famille » des mondes, l'écart entre médias graphiques (bandes dessinées, anthologies de dessins, albums expérimentaux de photographies retouchées) et médias cinématographique et vidéoludique créerait une tension qui se résoudrait plutôt en faveur des premiers. Ceci explique, d'ailleurs, que l'exploitation marchande de son imaginaire fictionnel depuis une vingtaine d'année, à travers la marque d'auteur, se soit spécialisée vers une intermédialité graphique (albums, expositions, peintures, installations, performances) plutôt que cinématographique et numérique : même l'installation *Inbox*, à la Biennale de Venise, comme on l'a vu, élabore son matériau filmique à partir d'un montage de plans représentant une œuvre *peinte* de l'auteur. La graphicisation du photographique, codifiée par le style d'auteur, associée à des dispositifs métaleptiques de fictionnalisation de la trace photographique, soulignent la performativité transfictionnalisante du dessin chez Bilal. L'hybridation médiatique organise l'hybridation du fictionnel et du réel : elle fait de l'imaginaire d'auteur une matrice plastique à convertir l'univers du lecteur en monde de fiction.

3.2.2. Captures fictionnalisantes et artefactualisations du fictionnel

Cette déstabilisation des frontières mondaines se joue aussi en sens inverse : l'artefactualisation des objets imaginaires, plus ou moins discrète ou exorbitante, est un principe de construction des mondes bilaliens que la récurrence du procédé élève au statut de tic xéno-encyclopédique – au point de donner l'impression que ce jeu métaleptique finit par se viser lui-même pour les vertiges transfictionnels qu'il suscite. *La Femme piège*, en 1986, avait offert un premier exemple mémorable de ce dispositif, avec le faux exemplaire du journal *Libération*. Ce que manipulait alors l'objet journal, présenté comme objet fictif tiré du monde de fiction, c'était cette illusion d'un débordement du monde imaginaire dans le réel et incidemment d'une invasion fictionnelle de notre univers que font miroiter tous

les artefacts fictionnels[190]. La reprise plus récente de ce genre de dispositif, systématisée et institutionnalisée dans le cadre de l'exposition muséale (*Mécanhumanimal*, 2006), confère au geste artefactualisant une importance majeure pour l'expansion fantasmée de l'imaginaire d'auteur et pour son opérativité transmédiatique. L'artefactualisation inverse la relation : ce n'est plus le réel qui est attiré dans l'orbite de la fiction par l'effet-monde des stylèmes graphiques mais ce sont les archétypes encyclopédiques qui investissent notre réalité par leur matérialisation concrète. Dans les deux cas, l'hélice transfictionnelle se trouve élargie et relancée au-delà de ses frontières intuitivement supposées, soit par une dynamique centripète (convergence vers le centre) soit par une dynamique centrifuge (dissémination vers les marges). L'exposition *Mécanhumanimal* croise ces deux pratiques dans un même espace institutionnel où figurent aussi bien des planches, des dessins et des peintures de l'auteur (dont plusieurs autoportraits) que des objets tirés des fonds du Musée des Arts et Métiers. Comme on l'a dit, Bilal renomme ces derniers pour leur inventer une existence alternative : il les incorpore à son propre imaginaire de monde élargi tout en rentabilisant la matérialité de l'objet réel pour conférer un effet de présence à ses créations fictionnelles. Rappelons que le « turboréacteur Atar 101 B.2 » construit en 1951-1952 est rebaptisé « hibernateur pénitentiaire satellite (A. Nikopol) » pour faire écho aux infortunes du héros bédéistique[191], comme le fait aussi l'étrange « Titilleur – Déverrouilleur de mémoire[192] ». L'érudition transfictionnelle du visiteur est mise à plus rude épreuve face au « goupillon à monothéisme divergent » sous lequel est renommé un « compas monogyroscopique utilisé dans la marine ». Seul le lecteur averti de Bilal saura l'associer au terrorisme de l'Obscurantis Order, dans le *Sommeil du monstre*, et plus largement à l'imaginaire des conflits identitaires et religieux de la tétralogie, que convoque également l'« appareil d'enregistrement objectif à zoom des Conflits », croisé avec la référence cinématographique à laquelle l'œuvre de Bilal fait une si grande part[193]. D'autres objets projettent un halo transfictionnel nettement plus diffus. Les composantes linguistiques de l'effet-monde sont convoquées dans des jeux de mots et de sonorités proches de *Bleu sang*, comme l'amusant « Sangsue dessous de mise en ordre[194] ». Ses composantes graphiques sont aussi sensibles lorsqu'une « nacelle de ballon stratosphérique » devient un « Ballon –

[190] R. Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo*, *op. cit.*, chap. 8 : « Le texte capturé par sa fiction : réflexions sur les artefacts science-fictionnels », p. 309-340.
[191] B. Mouchart, G. Akyüz, *Mécanhumanimal*, *op. cit.*, p. 120.
[192] *Ibid.*, p. 140.
[193] La définition de Bilal renomme ainsi un « télécinéma » de 1940 semblable à celui que le joueur doit manipuler dans White Birds Productions, *Nikopol*, *op. cit.* Voir *ibid.*, p. 143.
[194] *Ibid.*, p. 98.

annihilateur de mines volantes[195] », rappelant la profusion de câbles et de mines flottantes des décors urbains du « *Monstre* » (*supra*, chapitre 5, figure 23). La rubrique « Astrologie » du faux journal *Aeolus News* proposé au visiteur à l'entrée de l'exposition reprend la « limule », animal ancestral réel à sang bleu[196], renommée « drone furtif des sables » pour composer un court texte truffé de références à « *Nikopol* » :

> Les gens nés « sous le signe de la limule » auront beaucoup de bleus au cœur ces prochains jours. Rappelons que cet animal préhistorique est à sang bleu. Si en plus vous êtes « ascendant zèbre », votre mental rayé vous rendra un peu paranoïaque. Dans ce cas, nous vous conseillons de rester chez vous et d'écrire des poèmes mélancoliques[197].

Le titre de l'album *Bleu sang*, les rayures du zèbre mais aussi de Gogol, le chat paranoïaque, les poèmes de Baudelaire, et le jeu sur le sens propre et le sens figuré des mots : le faux horoscope invite à une ludique lecture à clé du monde fictionnel. D'autres objets de l'exposition, enfin, ne sauraient être situés même vaguement au sein de la cartographie complexe de l'univers d'auteur, mais la contiguïté spatiale et l'effet de collection de l'exposition les transforme, par association, en possibles fictionnels. L'effet-SF verbal vient globalement artefactualiser les novums archétypaux de l'imaginaire d'auteur par l'intermédiaire des éléments tirés du fond muséal, dont le statut encyclopédique est ludiquement réélaboré. Ce va-et-vient entre réel et imaginaire est désigné explicitement dans la section consacrée à la « fabrication » du *script-walker* de Jill Bioskop. Le texte du catalogue d'exposition affirme ainsi : « Les limites entre monde réel et imaginaire se brouillent momentanément[198] ». Or, de manière surprenante, le jeu d'incarnation du novum ne passe ici ni par le détournement d'un objet réel, ni par une artefactualisation de l'objet fictif qui implique, comme le définit Saint-Gelais, que l'artefact se donne pour réel depuis le monde fictif. L'exposition présente la modélisation et la création du *script-walker* comme le résultat des « créations virtuelles 3D interactives » que Dassault-Systèmes, dans son programme « Passion for Innovation », met à disposition d'artistes désireux d'« enrichir leurs univers »[199]. Le script-walker est ici modélisé informatiquement, projeté dans un univers virtuel, et disponible pour une impression 3D. Ce n'est pas un artefact, puisqu'il n'est pas donné comme l'objet fictif lui-même mais seulement comme une représentation de l'objet fictif dans et depuis notre monde. C'est donc là où le discours de l'exposition insiste le plus sur le brouillage des frontières de

[195] *Ibid.*, p. 153.
[196] *Ibid.*, p. 67.
[197] « Astrologie », *Aeolus News*, Musée des arts et métiers, lundi 3 juin 2013, p. 4.
[198] G. Akyüz, B. Mouchart, *Mécanhumanimal*, *op. cit.*, p. 10.
[199] *Ibid.*, p. 10.

mondes, pour faire la publicité d'une entreprise bien connue, que le geste créatif se trouve le moins pourvu d'une signification transfictionnelle métaleptique. À l'inverse, celle-ci est pleinement exploitée avec la tête de zèbre qui ouvre l'exposition. Cette véritable tête empaillée, accrochée d'ordinaire dans l'atelier du dessinateur et prêtée pour l'exposition, est l'un des supports réels de l'invention relative à cet animal dans « *Nikopol* » et dans d'autres œuvres comme *Animal'z*[200]. Or, ce zèbre réel qui a inspiré le réseau des motifs fictionnels est converti en novum par l'assignation verbale, dans un second tour science-fictionnalisant – ou une nouvelle rotation de l'hélice de monde – qui le désigne comme « tête de zébhryde pur-sang[201] ». Dans le catalogue, le texte d'Ono-dit-Biot pousse cet entrecroisement jusqu'à produire l'illusion d'une *inversion* entre les mondes, qui emprunte aux jeux métaleptiques bilaliens :

> CONFIDENTIEL. An 2 du règne d'Obscurantis Order. Affaire Enki Bilal. Rapport d'activité du Comité d'Accouchement Contraint de Vérité (CACV). Transcription de l'interrogatoire de CODB. Séance 1 d'accouchement contraint – 2e partie[202].

Dans cette séance de torture imaginaire, la victime n'est autre qu'Ono-dit-Biot, interrogé pour révéler aux sbires de l'organisation terroriste, tirée de l'univers du « Monstre », la localisation d'un Bilal fictionnalisé, présenté comme un individu dangereux et subversif en lutte contre le régime. L'auteur y devient à la fois Nike et Nikopol, protagoniste des aventures de ses propres bandes dessinées, archétype actanciel de sa propre manière (et même *manie*) xéno-encyclopédique. Dans l'artefact *Aeolus News*, Jill Bioskop figure en plus allusivement comme l'auteure d'un ouvrage auquel Ono-dit-Biot fait sérieusement référence, *L'Âge de femme*, et s'émancipe à l'inverse de son univers imaginaire. Ono-dit-Biot mobilise ici une porosité des mondes typiquement bilalienne, où l'infraction ne touche plus les frontières entre les fictions mais celles entre la fiction et le réel, pour une complication métaleptique transfictionnellement étourdissante tant la figure d'auteur a canalisé les effets ludiques de ces décrochages inter-mondains au profit d'une illusion d'ubiquité de son univers.

On en veut pour dernière preuve la manière dont ces intersections métaleptiques servent, chez White Birds, à thématiser le geste créatif à l'origine du monde. Dans le jeu vidéo *Nikopol*, malgré l'esthétique visuelle plus proche d'*Immortel* que de *La Foire*, une convergence graphique émerge avec l'imitation intermédiatique des codes bédéistiques

[200] Enki Bilal, *Animal'z*, Casterman, p. 29 pour la première occurrence.
[201] Avec la mention « [collection privée E. B.] », *in* B. Mouchart, G. Akyüz, *Mécanhumanimal*, *op. cit.*, p. 16
[202] *Ibid.*, p. 134.

dans les cinématiques, dont on a parlé, et la représentation diégétique de l'activité picturale, qui transfère à l'avatar vidéoludique les caractéristiques de l'auteur Bilal : Nikopol fils est peintre, comme en témoigne l'atelier dans son appartement, que le joueur peut explorer et manipuler, et les toiles tirées de *Bleu sang* qui y figurent. Ces dernières, dont le joueur sait qu'elles représentent Nikopol et Jill dans leur contexte d'origine, ne sont pas présentées dans la diégèse vidéoludique comme des portraits de ces personnages.

Figure 161 : Atelier de Nikopol fils. White Birds, *Nikopol*, niveau 1

La citation graphique ne cherche pas l'approfondissement transfictionnel par le respect du réalisme diégétique, en ajoutant par exemple, au récit centré sur Nikopol fils, des informations concernant son père et « la femme piège » ainsi représentés. Elle vise le plaisir de la reconnaissance, chez le joueur, en même temps qu'un vacillement suggestif des frontières de mondes. Cette manière de mettre en abyme l'origine auctoriale de la fiction dans la fiction elle-même est un moyen de convoquer un Bilal globalement peu investi dans la création du jeu, tout en palliant, par clin d'œil, l'écart plastique entre les décors numériques du jeu et la bande dessinée bilalienne renouvelée par le tournant pictural. Cette thématisation du pictural investit d'ailleurs aussi les leviers ludiques : dans le niveau 1, le joueur manipule un kit de peinture et doit résoudre une énigme consistant à peindre un portrait de Nikopol père. Dans le cimetière (niveau 2), il doit dessiner dans le bon ordre des symboles sur les murs. L'habillage diégétique de plusieurs des réussites ludiques signifie une compétence picturale qui dénude la relation intermédiatique d'où provient le jeu.

Chez Bilal, les mirages transfictionnels sont en permanence nourris par ces citations intermédiatiques, ces mises en abyme de la création graphique, ces intersections métaleptiques, qu'elles soient visuelles (dans les portraits) ou verbales (dans les légendes

des œuvres et les discours d'escorte). Resserrant le réseau intermédiatique des œuvres, elles raffermissent l'unité expansive de l'univers d'auteur en alimentant son jeu composite et son mouvement hélicoïdal par complication, par surcroît et par excès des inférences transfictionnelles – lesquelles, démultipliées, projettent le fantasme d'un effet-monde maximal englobant toute la production de Bilal. Cette transfictionnalité du *comble* xéno-encyclopédique, ménagée par archétypification, réagencements et déplacements de novums et d'estrangements signés, invite à considérer en regard, tout aussi composite et attachée au principe d'auteur, une transfictionnalité du *manque* xéno-encyclopédique dont « *Arzach* » est emblématique.

Chapitre 10
Mondes à jouer

Dans son élaboration transmédiatique, l'univers d'« Arzach », comme celui de « Nikopol », pose un défi transfictionnel au récepteur. L'effet-monde n'y est guère préétabli par la cohérence matérielle, médiatique, temporelle des productions, mais il y est *mis en jeu* et y fait *enjeu*. Du fait de disséminations sérielles expansives, entre la première bande dessinée (1975) et ses réactualisations récentes, le monde « Arzach » joue lui aussi d'un élargissement du trompe-l'œil transfictionnel à l'ensemble d'une œuvre d'auteur avec laquelle il vient fantasmatiquement se confondre et dont les traits reconnaissables impliquent, là encore, une transfictionnalité composite et matricielle. Ce que Mœbius affirme du monde du « Garage hermétique » vaut ici tout autant pour « Arzach » :

> « Le Garage hermétique » [ou « Arzach »] n'est pas une œuvre fermée. Elle recèle des ouvertures et des correspondances vers d'autres systèmes. Les univers en expansion permettent de tout imaginer, par exemple que toutes les histoires que j'ai dessinées appartiennent au monde Grubert [ou au monde Arzach], ou à un monde régi par les mêmes règles, l'univers Mœbius[1].

Figure 162 : Arzach métonymique.
Le Monde mœbiusien, Kyoto, 4 mai-7 juin 2009

[1] Mœbius, *Le Garage hermétique*, Les Humanoïdes associés, 2006, p. 6. Les détournements entre crochets sont de notre fait.

Le monde « Arzach » signifie bien, comme « Nikopol », un univers d'auteur qu'il désigne métonymiquement. La proximité des trajectoires l'explique. Associés aux transformations du média impulsées par *Métal hurlant*, ces univers ont été dès le départ été valorisés à travers une figure de créateur – *Arzach* marquant l'avènement d'un Giraud devenu pleinement « Mœbius » pour ses œuvres de science-fiction, *La Foire aux immortels* étant consacré comme premier album complet d'un Bilal scénariste et dessinateur. Ces univers ont tous les deux connu dans la longue durée des réappropriations transmédiatiques multiples, autographes et unifiées par l'autorité discursive de l'auteur, dont elles ont renforcé réciproquement l'importance interprétative pour l'effet-monde. Toutefois, dans l'ensemble « *Arzach* », le jeu combinatoire auquel invite la lecture transfictionnelle repose, non sur des *surplus*, mais sur des *défauts* de monde, des lacunes, des vides, à l'opposé des (trop-)pleins de l'anticipation dystopique bilalienne dont la densité diégétique (personnages, lieux, objets, structures sociales et politiques, langages, conflits religieux, mythes, etc.) maintient la pertinence d'une lecture documentariste de la xéno-encyclopédie, notamment par l'élucidation de ses rapports avec le contemporain. En contrepoint des « fictions-mondes » alternatives totalisantes, animées par une pulsion de complétude, par contraste aussi avec des univers obsessionnels d'auteur comme le monde en hélice de « Nikopol », par différence enfin d'avec des mondes comme celui du « post-exotisme » de Volodine, qui incitent à l'enquête transfictionnelle pour mieux la décontenancer mais en maintenant toujours sa légitimité herméneutique[2], l'ensemble « *Arzach* » propose une autre logique transfictionnelle : celle d'un effet-monde fonctionnant *à vide*, manipulant une xéno-encyclopédie trouée et fuyante, qui se refuse à toute complétion et qui écarte même l'horizon de la complétion comme mode d'engagement pertinent dans l'univers science-fictionnel. À l'image du désert mœbiusien qui puise dans l'onirisme d'*Arzach*, la rhapsodie transfictionnelle et transmédiatique de l'ensemble rend particulièrement suggestive cette logique du vide qui met en partage un mirage de monde. Elle en systématise les composantes minimales sous forme d'une combinatoire ludique qui invite à jouer le monde plus qu'à le construire.

[2] Voir l'analyse qu'en propose Besson, par opposition aux univers « à la Tolkien », dans *Constellations*, *op. cit.*, p. 231-234.

1. Le monde à vide – avide

1.1. Rhapsodie médiatique et transferts culturels

Constitué à travers les supports sur des dizaines d'années, l'ensemble « *Arzach* » manifeste une tendance massive à la dispersion et à l'ubiquité des motifs fictionnels par le jeu de la migration transmédiatique. Son architecture pousse cette logique davantage encore que dans « *Nikopol* », où les relations diégétiques hétérogènes entre les séries médiatiques (bande dessinée, album, film, jeu vidéo) organisent malgré tout un paysage de monde balisable, dont l'historique architextuel, sous forme de spires transfictionnelles successives, reste lisible. Avec plus de complexité dans « *Arzach* », la production des œuvres diffuse de manière globale, sérielle, et sur tous les fronts médiatiques, le personnage reconnaissable à son chapeau conique et à son ptérodactyle blanc, qui incarne et résume son monde, sans proposer pour autant d'articulations transfictionnelles lisibles. Pour reprendre le nom que Mœbius donne à sa série animée en 2004, le réseau des œuvres constitue une « rhapsodie » transmédiatique, composée de morceaux divers, mal liés entre eux, désordonnés. La dissémination et la diversification des occurrences montrent l'invasion de l'imaginaire mœbiusien par l'omniprésence protéiforme de l'archétype Arzach[3], qui va jusqu'à la colonisation des imaginaires collectifs de la culture visuelle du genre.

La pierre angulaire et inaugurale de l'ensemble est la série de bande dessinée muette que Mœbius fait paraître en cinq livraisons dans *Métal hurlant* en 1975-1976[4]. Dès l'origine, elle impose la formule sérielle, au niveau éditorial et narratif, comme moule de l'univers fictionnel, tout en déliant largement celle-ci des exigences de la transfictionnalité narrative, puisque chaque épisode se présente comme un récit graphique complet présentant, avec une interprétation plus ou moins incertaine, une aventure menée par le cavalier au chapeau conique, sur son volatile préhistorique, dans un désert profondément onirique. Cette option sérielle va de pair avec une expérimentation au niveau des techniques graphiques et de la construction narrative, au profit d'une logique poétique d'engendrement des images donnant lieu à autant de « rêveries graphiques[5] » autonomes :

> Quand Arzach fut publié, l'impact public a été étonnant. Ces pages firent l'effet d'une bombe, d'une petite révolution dans le monde de la bande dessinée. Le fait qu'il n'y ait pas le moindre texte dans ces pages a d'abord beaucoup surpris. En outre, l'histoire ne correspondait à aucun

[3] Comme indiqué en introduction, nous choisissons systématiquement cette orthographe prototypique pour le nom du personnage, conformément au titre choisi pour la parution en album (*Arzach*, Les Humanoïdes associés, 1976).
[4] Respectivement intitulées « Arzach », « Harzak », « Harzack », « Arzak », « Harzakc » et « Arrzak », art. cité.
[5] Mœbius, « Arzak. Le journal de l'Arpenteur. Les pages bonus », *Arzak. L'arpenteur*, Glénat, 2010, p. 65-79, p. 68.

> des schémas narratifs classiques, du moins dans le domaine de la bande dessinée […]. Enfin, graphiquement, je n'avais pas ménagé ma peine et j'avais consacré à chaque image une somme de travail et une énergie comparables à celles qui, d'ordinaire, sont réservées à un tableau ou à une illustration[6].

L'impact qu'a eu ce premier *Arzach* sur la culture graphique de science-fiction en France comme aux États-Unis n'a pas déterminé directement, ni immédiatement, ses réapparitions ultérieures en bande dessinée – peut-être parce que la singularité marquée de cette première version laissait mal voir comment des extensions transfictionnelles auraient pu la modifier à rebours, la prolonger ou l'étoffer, sans lui faire perdre le privilège d'exceptionnalité à laquelle elle prétendait et que lui avait accordé la réception. De manière significative, le retour du monde « Arzach » à la bande dessinée ne s'est fait que très récemment, en fixant l'une des déclinaisons onomastiques jouées par la série d'origine (« Arzak »), et sous la forme d'un épigone nettement plus classique au niveau graphique, médiatique et narratif, né à l'origine d'un scénario de dessin animé pour un projet d'adaptation à l'écran[7]. En 2009 et 2010 paraissent deux versions d'une même bande dessinée, *Arzak. Destination Tassili* (version collector) et *Arzak. L'arpenteur*, dont on a envisagé les différences iconotextuelles. Cette double parution signale avec plus d'évidence la verbalisation acquise des bandes dessinées de l'univers graphique qu'avait initiée un court récit de bande dessinée intitulé « Arzach », paru pour la première fois dans l'édition américaine d'*Arzach* (1987) et inséré en 2000 dans la réédition française aux Humanoïdes associés[8].

Figure 163 : Arzach mystique. Mœbius, *40 Days dans le désert B*, p. 52

[6] Mœbius, « Introduction » [1991], *Arzach*, Les Humanoïdes associés, rééd. augm., 2000, p. 3-5.
[7] Voir Mœbius, « Arzak. Le journal de l'Arpenteur. Les pages bonus », art. cité, p. 70.
[8] Mœbius, « Arzach » [1987], art. cité.

Au-delà de ce noyau dur, Arzach, en tant que personnage, « semble vivre aussi ailleurs que dans les pages des aventures dont il est le héros[9] » : dans *Inside Mœbius*[10], par exemple, il est l'une des figures de sa création auquel se confronte l'auteur-personnage. Dans *40 Days dans le désert B* (1999), « ouvrage de sorcellerie graphique[11] » constitué d'une série de dessins au trait en noir et blanc, Arzach apparaît sous les traits d'un sage méditant, assis en tailleur, au cœur du « désert B » (dont *Arzak Rhapsody* reprend le nom en 2004), vêtu d'une coiffe oblongue encadrant fermement le visage et d'une cape aux motifs abstraits, entouré de visions mystiques matérialisés par le crayon du dessinateur (figure 163). C'est que la présence d'Arzach dans l'œuvre de Mœbius déborde largement le cadre de la bande dessinée pour s'imposer plus visiblement encore et de manière précoce dans les recueils d'illustrations, les portfolios, les sérigraphies, les ex-libris et les objets de la culture matérielle commercialisés en masse à partir de 1980[12] pour conférer à l'œuvre mœbiusienne une nouvelle image de marque. Le recentrement stratégique sur l'illustration en constitue le paradigme ; il vise à faire connaître (c'est-à-dire à vendre) l'univers graphique de l'auteur sous une forme matérielle d'emblée morcelée par la sérialité non séquentielle des images fixes et invite ce faisant à une consommation du composite fictionnel sur le mode de la collection. Ces ouvrages ne sont jamais consacrés uniquement aux motifs diégétiques cristallisés par la bande dessinée de 1975-1976, mais Arzach y revient de manière récurrente, à la marge comme au centre des images, rythmant de ses réapparitions cette mise en forme réticulaire non-narrative de l'imaginaire mœbiusien. Il figure ainsi dans les recueils et les portfolios publiés aux éditions Gentiane[13] et Ædena[14], co-fondées en 1980 et 1984 par Mœbius et Annestay pour infléchir la stratégie éditoriale et organiser la carrière internationale du dessinateur après l'expérience que celui-ci mène à Tahiti en 1983-1984 au sein de la communauté spirituelle qu'y dirige le gourou Appel-Guéry :

[9] Charles Berbérian, « Préface », Mœbius, *Arzak. Destination Tassili*, *op. cit.*
[10] Jean Giraud Mœbius, *Inside Mœbius*, *op. cit.*
[11] Mœbius, *40 Days dans le désert B ou La stratégie de la démence*, Stardom, 1999, 4e de couverture.
[12] Date de parution du recueil *Folles images* aux Humanoïdes associés (coll « 30 x 30 »), qui donne lieu à un tirage de luxe à 999 exemplaires numérotés et signés, sous coffret avec un portfolio de 8 planches.
[13] Le livre d'images *La Mémoire du futur* (1983) et le portfolio *Futurs magiques* (1986), comportant 8 illustrations en couleurs, tiré à 1 500 exemplaires. Les images ou les couvertures des recueils d'illustrations de Mœbius peuvent être consultés sur *BD Gest* [en ligne], rubrique « (AUT) Jean Giraud / Mœbius – Le Para-BD », URL : https://www.bedetheque.com/parabd-4669-BD-AUT-Giraud-Mœbius-type-1__10000.html (13/06/2018).
[14] Les recueils *Venise céleste* (1985), *Starwatcher* (1986, réédition de *La Mémoire du futur*, Gentiane, 1983) dans la collection « Trajets », et les portfolios *Internel Transfer* (1984, 10 cartes sur papier cartonné, 500 exemplaires), *Un après-midi à Bruxelles* (1984, coll. « Portable », 500 exemplaires) et, dans une moindre mesure, *Cristal Saga* (1986, coll. « Portable », 10 illustrations sur papier cartonné, 650 exemplaires).

> La « période tahitienne » vit un ralentissement de sa production et ce furent des livres d'images qui eurent à charge d'occuper le marché, tandis qu'il marquait le pas côté BD et que les parutions entre les « Incal » s'espaçaient de plus en plus[15].

Ce désancrage narratif permet la réitération sérielle des apparitions du personnage, parfois dans des images de grande taille en couleurs, au travail graphique profus, destinées à l'impression en sérigraphies, parfois dans des dessins et des croquis en noir et blanc ou en aplats de couleurs, au schématisme plus visible, diffusés en cartes de petit format ou insérés au fil des recueils pour les scansions décoratives qu'ils produisent.

Figure 164 : Arzach en sérigraphie.
Mœbius, *Starwatcher*, p. 78

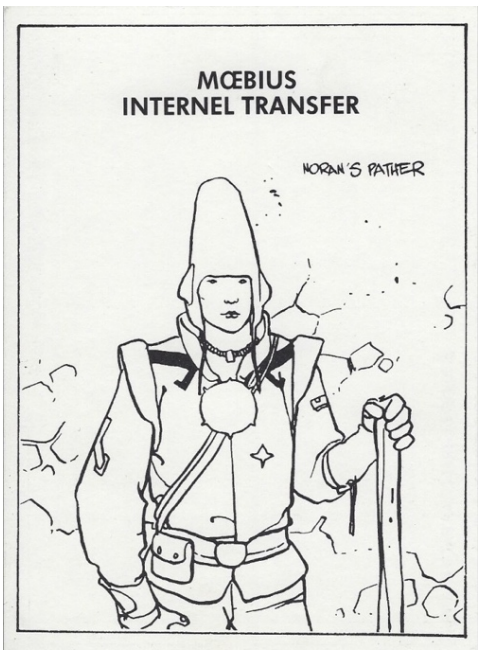


Figure 165 : Arzach en portfolio.
Mœbius, *Internel Transfer*, carte 01

Cette dissémination des occurrences va de pair avec une diversification visuelle poussée du personnage, émancipé de coordonnées fictionnelles déterminées. Il est en même temps de plus en plus étroitement associé à des traits prototypiques schématisés sur lesquels nous reviendrons (couvre-chef, vêtement, étoile, cristal, ptérodactyle, désert…) et dont la réalisation concrète ménage une certaine latitude iconique sans menacer l'effet de reconnaissance. Le devenir-matriciel d'Arzach pour l'œuvre de Mœbius et sa plasticité croissante sont particulièrement visibles dans les deux recueils *Starwatcher* (1986) et *Made in L.A.* (1988). Ils témoignent du travail réalisé aux États-Unis par la formule du livre d'images, organisé en sections thématiques tissées de courts textes philosophiques et poétiques en prose, de la main de Mœbius[16]. Ces ouvrages montrent comment la réception américaine d'Arzach a été configurée à travers l'avatar du Starwatcher qui en propose une

[15] Annestay dans Mœbius, Numa Sadoul, *Mœbius. Entretiens avec Numa Sadoul*, Casterman, 1991, p. 97.
[16] Mœbius, *Starwatcher*, *op. cit.*, 1986 ; *Made in L.A.*, *op. cit.*

déclinaison androgyne, sous l'effet du travail d'épuration graphique que Mœbius mène au même moment pour le début du cycle « *Le Monde d'Edena* », en publiant *Sur l'étoile* en 1983[17]. Par le jeu d'une « solidarité diégético-graphique » caractéristique de l'expressivité mœbiusienne pour Marion[18], imaginaire et graphisme connaissent alors conjointement une mutation profonde, nourrie par la rencontre spirituelle avec Appel-Guéry[19], et par celle, plus ancienne, avec Jodorowsky[20]. Cette évolution est indissociable de la quête personnelle qui amène plus résolument Mœbius, à partir de 1980[21], à rechercher une vie communautaire, plus saine du point de vue physique et métaphysique, une spiritualité positive, sublimée voire prophétique, ce qui l'amène à changer sa façon de manger[22], de s'habiller ou de communiquer. La préface, datée de 1991, à la deuxième édition d'*Arzach* (2000), fait part de l'impact de ce tournant mystique pour l'évolution de la fiction et de ses images :

> Arzach a un côté très négatif. […] La mort est très présente. L'oiseau est un bon exemple de ces symboles morbides : il ressemble à un saurien préhistorique, espèce éteinte, et paraît fait de béton. […] Il faut que les images positives rejoignent celles du bas, pour former un tout harmonieux entre la peur et l'espoir. On doit puiser de l'énergie en haut pour illuminer les profondeurs. Ainsi, lorsque l'esprit cesse d'être directif, on ne voit plus surgir des images de mort mais de vie. Je n'y suis parvenu qu'après de longs efforts, un véritable travail portant sur la totalité de mon être, sur mes comportements. J'ai changé mon alimentation, ma façon de communiquer avec les autres ou de m'habiller… Et je continue à travailler sur « Arzach »[23].

En 1983, l'exposition à Venise officialise la rupture et exhibe la valeur fortement ésotérique et cosmique de ces recherches artistiques, menées sous le nouveau pseudonyme de « Jean Gir[24] », où se multiplient les représentations géométriques aux significations symboliques (cristal, pyramide, étoile, sphère). Comme l'écrit Smolderen, Mœbius cherche alors à

> « nettoyer » son dessin de sa part de pulsion, de désir, d'inconscient pour en faire quelque chose de cristallin. Le mot avait valeur de métaphore, mais aussi d'enjeu graphique : le cristal, avec ses formes géométriques épurées, son plan d'organisation pyramidal, devait prendre la

[17] La simultanéité entre l'évolution d'Arzach vers le Starwatcher et le début du travail sur le « *Le Monde d'Edena* » apparaît tout particulièrement dans *La Mémoire du futur*, *op. cit.*, dont l'une des sections est intitulée « Vers Edena ». *Sur l'étoile* est à l'origine un album promotionnel réalisé pour Citroën.
[18] Philippe Marion, « Nomadisme et identité graphique. Mœbius, une poétique de l'errance », *Mei*, n° 26 : « Poétiques de la bande dessinée », 2007, p. 89-108.
[19] Qui se fait à Paris en 1978, par l'intermédiaire du dessinateur Sergio Macedo. Le déménagement effectif à Tahiti, avec l'ensemble du groupe Iso-Zen dirigé par le maître « Ios » (comme se faisait appeler Appel-Guéry) a lieu en 1983. Sur toute cette expérience biographique, voir Mœbius, N. Sadoul, *Mœbius. Entretiens avec Numa Sadoul*, *op. cit.*, p. 48-58.
[20] Voir Jean Giraud, *Mœbius-Giraud. Histoire de mon double*, Éditions 1, 1999, p. 196 *sqq.*
[21] Moment où il quitte Paris et déménage avec sa famille dans les Pyrénées à Castet d'Ossau.
[22] À partir de son arrivée aux États-Unis, il s'intéresse notamment aux théories de Guy-Claude Burger sur l'instinctothérapie. Voir Mœbius, N. Sadoul, *Mœbius. Entretiens avec Numa Sadoul*, *op. cit.*, p. 79-83.
[23] Mœbius, « Introduction » [1991], art. cité, p. 3 et 5.
[24] Mœbius, section « Jean Gir, le nouveau Mœbius. Tahiti », *Venise Céleste*, *op. cit.*, p. 33-60.

> succession du désordre minéral brut, ce labyrinthe de lignes fracturées, tellement caractéristique du style Giraud-Mœbius[25].

La « pure jouissance du trait[26] » que Mœbius évoque à ce sujet est étroitement liée pour lui à une « pulsion intérieure qui est la recherche d'un état androgyne[27] » : celle-ci oriente visiblement l'écriture du « *Monde d'Edena* » – où les deux protagonistes, Stel et Atan, débarqués sur une planète étrangère, et d'abord asexués, recouvrent leur identité sexuelle après y avoir consommé des nourritures naturelles[28], expérimentant conjointement la nutrition et la sexualité, les deux espaces de l'intériorité qu'explore alors personnellement Mœbius. Elle modifie tout aussi profondément l'archétype arzachien[29].

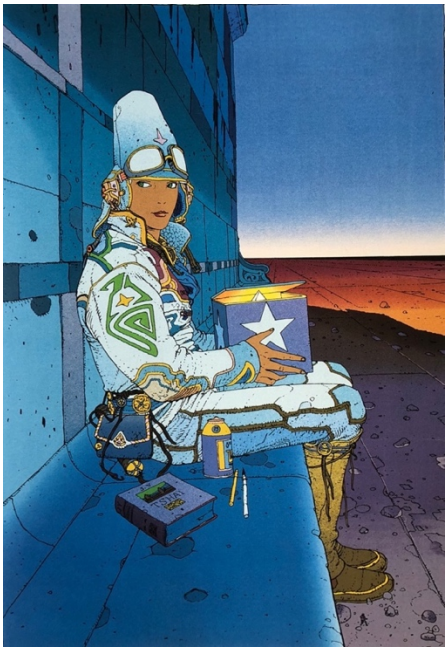


Figure 166 : Arzach-Starwatcher (1).
Mœbius, *Starwatcher*, p. 85

Figure 167 : Arzach-Starwatcher (2).
Mœbius, sérigraphie *Starwatcher IV*, 1989

Il n'est guère anodin que ce soit précisément cet Arzach féminisé qui donne son nom à la maison d'édition fondée en 1985, lorsque Mœbius quitte Tahiti et s'installe à Los Angeles, pour devenir l'*alter ego* de Gentiane et Ædena aux États-Unis et y « exploiter l'ensemble du fonds Mœbius[30] ». Starwatcher Graphics est à l'origine une « société d'édition de sérigraphies » destinée à « inonder le marché américain » des « magnifiques

[25] Thierry Smolderen, « La galaxie Mœbius », *in* Thierry Groensteen (dir.), *Trait de génie. Giraud-Mœbius* [catalogue d'exposition, Angoulême, Musée de la bande dessinée, du 26 janvier au 3 septembre 2000], Musée de la bande dessinée, 2000, p. 39.
[26] Mœbius, *La Mémoire du futur*, *op. cit.*, p. 52.
[27] *Ibid.*, p. 53.
[28] Voir Mœbius, *Les Jardins d'Edena*, Paris, Casterman, 1988.
[29] La sérigraphie de la figure 167 est éditée par Stardom/Diagonale, en format 60 x 80 cm.
[30] Voir les explications fournies par Mœbius dans « Entretien Jean-Luc Cochet / Mœbius», *in* Mœbius, Stan Lee, *Le Surfeur d'argent*, Casterman, 1990, p. 60-63, p. 60.

affiches » de Mœbius – pour reprendre la rhétorique commerciale du dessinateur[31]. Il s'agit alors de rentabiliser l'imagerie codifiée et fortement suggestive d'un Arzach-Starwatcher en mutation, dont le mystère est accentué par son ambiguïté de genre. Face à ce qui s'avère, selon Mœbius, un « succès moyen » du fait de la protection et de l'exploitation massives que connaît aux États-Unis le marché de la sérigraphie, le travail de Starwatcher Graphics est réorienté sous l'impulsion de Randy et Jean-Marc Lofficier vers l'exploitation plus classique de la production bédéistique de l'auteur. À partir de 1987, celle-ci est directement publiée aux États-Unis par un éditeur majeur du marché, Marvel, dans la collection « Graphic Novel » de sa maison Epic Comics, en association avec Starwatcher Graphics. La série « *The Collected Fantasies of Jean Giraud* » (9 vol., 1987-1994) fait connaître auprès du grand public l'ensemble des bandes dessinées alors publiées, y compris « *Blueberry* » signé en France du nom de Jean Giraud. La campagne de publicité nationale associée, les tirages importants[32] et les réimpressions fréquentes font sortir ces œuvres du statut jusqu'alors encore confidentiel que leur conféraient, pour le versant science-fictionnel, les traductions de *Heavy Metal* et celles d'« éditeurs de second plan ». Selon J.-M. Lofficier, par comparaison avec les résultats mitigés suscités par cette politique d'exportation de la bande dessinée franco-belge dans les années 1980[33], l'opération est extrêmement rentable pour *Arzach* qui réalise plus de ventes aux États-Unis que pour toutes les éditions françaises réunies[34]. Les années 1985-1987 marquent donc un tournant crucial pour la carrière américaine de Mœbius dont le pseudonyme unique se trouve converti en véritable marque graphique. Celle-ci s'identifie de plus en plus à l'image du Starwatcher du côté de l'illustration et s'entrelace avec succès à l'avatar Arzach du côté de la bande dessinée, imposant ainsi une figure hybride, omniprésente voire obsessionnelle dans les publications de l'époque. Les voies de cette « starisation[35] » américaine expliquent comment, bien au-delà du choc esthétique de la bande dessinée originelle, l'Arzach-Starwatcher est devenu l'ambassadeur transculturel et le symbole de la science-fiction de Mœbius aux États-Unis :

[31] Mœbius, N. Sadoul, *Mœbius. Entretiens avec Numa Sadoul*, *op. cit.*, p. 69. Même référence pour le développement qui suit.
[32] Autour de 20 000 exemplaires selon Mœbius pour chaque album publié par Marvel.
[33] On pense aux tentatives peu fructueuses de Dargaud dans les années 1980 pour éditer et diffuser directement, sur le marché américain, son catalogue de bandes dessinées franco-belges. Voir Anne-Isabelle Baron-Carvais, « Les publications de BD franco-belges aux États-Unis », *in* Claude-Jean Bertrand, Francis Bordat (dir.), *Les Médias français aux États-Unis*, Presses universitaires de Nancy, coll. « Univers anglo-américain », 1994, p. 151-177.
[34] Didier Pasamonik, « Jean-Marc Lofficier (Hexagon Comics) : "Nous avons choisi de court-circuiter le système" », *in Actua BD* [en ligne], mis en ligne le 26 juillet 2013, URL : http://www.actuabd.com/Jean-Marc-Lofficier-Hexagon-Comics (14/06/18).
[35] Mœbius, N. Sadoul, *Mœbius. Entretiens avec Numa Sadoul*, *op. cit.*, p. 70.

> […] les contours de la galaxie Mœbius sont encore difficiles à définir. À travers une série d'albums – *Sur l'Étoile*, puis les épisodes du *Monde d'Edena* chez Casterman – le dessinateur a généré une véritable cosmogonie graphique dont la figure centrale est le *starwatcher*, personnage contemplatif qui communique un message simple et cristallin d'harmonie avec l'univers. On le retrouvera sous forme de logo, décliné de mille et une manières, et le site web consacré à Mœbius aux États-Unis montre à quel point l'aura du dessinateur, là-bas, est solidaire de ce thème finalement assez méconnu en France[36].

Motif structurel plus que « thème », le Starwatcher proposerait une interprétation singulière du super-héros américain[37], caractérisée par l'ambiguïté, l'onirisme, la rêverie en « demi-teinte » ou en « demi-ton », plus typiquement européens selon Mœbius[38] – certainement plus mœbiusiens en tous cas. À partir de cette période, un filon spécifiquement américain exploite l'adaptabilité médiatique de cette ligne graphique simplifiée, la signature visuelle et l'efficacité publicitaire garanties par l'Arzach-Starwatcher, et *destine* ainsi le nom « Mœbius » à une carrière internationale[39], comme le résume Smolderen :

> […] la nouvelle voie choisie avait d'autres avantages […]. D'une part, cette ligne simplifiée et cristalline était beaucoup plus apte à être adaptée au dessin animé ; d'autre part, elle ne devait plus rien à la tradition de la bande dessinée francophone (Mœbius se voyait désormais comme un dessinateur de rang mondial). Enfin, elle se prêtait à toutes sortes de transferts dans le domaine du *merchandising* (création de logos, etc.)[40].

Dès 1988, Starwatcher Graphics fait de ce personnage schématisé l'icône de son matériel promotionnel (figure 168).

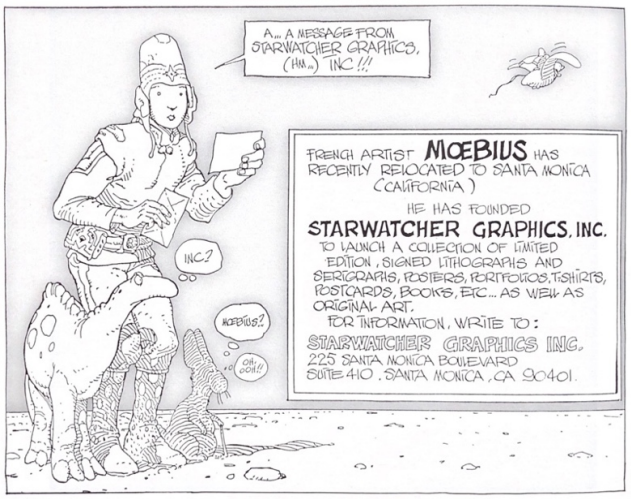


Figure 168 : Arzach promotionnel. Mœbius, *Made in L.A.*, p. 58, détail

[36] Thierry Smolderen, « La galaxie Mœbius », art. cité, p. 41.
[37] Mœbius insiste sur l'horizon de lecture quasi exclusif que le modèle du super-héros impose à la consommation de bandes dessinées aux États-Unis au moment où il s'y impose lui-même, notamment par la collaboration avec Stan Lee pour l'écriture d'un épisode des aventures du Surfeur d'argent (*Silver Surfer : Parable*, Marvel Comics, coll. « Epic Comics », 1988, 2 vol.). Voir Mœbius, N. Sadoul, *Mœbius. Entretiens avec Numa Sadoul*, *op. cit.*, p. 70.
[38] *Ibid.*, p. 71.
[39] J. Giraud, *Mœbius-Giraud. Histoire de mon double*, *op. cit.*, p. 164.
[40] T. Smolderen, « La galaxie Mœbius », art. cité, p. 38 et 41.

En 1989, le portfolio *The Art of Mœbius*, publié par Byron Preiss[41] et préfacé par Lucas, reprend l'image désormais emblématique que la couverture du recueil *Starwatcher*, en France, avait fait connaître trois ans plus tôt. Trois ans plus tard, l'actualité d'Arzach aux États-Unis est relancée par la série américaine des *Legends of Arzach*[42] : chacun de ces six portfolios est constitué d'illustrations de Mœbius, d'une nouvelle écrite par les frères Lofficier et située dans l'univers d'Arzach, et de huit illustrations d'art réalisées par des dessinateurs et des peintres américains en hommage à Mœbius. Le recueil *Visions of Arzach* les rassemble l'année suivante dans un grand format rigide à l'européenne[43]. Œuvre canonisée par l'empreinte qu'elle a eue sur la science-fiction graphique américaine, faisant l'objet d'appropriations allographes de grande ampleur, donnant lieu à des extensions narratives littéraires inédites – parmi lesquelles la novellisation plus récente d'*Arzach* (2000), non traduite en français, n'est pas la moins surprenante[44] : le sous-ensemble proprement américain d'« Arzach » démultiplie la sérialité et la transmédialité dispersive du personnage et témoigne de son impact profond sur les imaginaires. À ce massif éditorial visible, s'ajoutent des couvertures, des affiches, des posters, des flyers[45], des cartes à jouer ou à collectionner[46], des timbres et d'autres supports matériels où le Starwatcher figure plus qu'en bonne part, doté d'une forte capacité à convoquer *tout un univers*. Sa récurrence sérielle et son morcellement en une myriade d'images l'affranchissent en effet des coordonnées d'un récit (voire d'un monde) singulier. Ils le défont de toute appartenance transfictionnelle précisément situable.

Figure 169 : Arzach en timbres. *Starwatcher*, Stamp, 1995

L'investissement de la culture matérielle et ludique est confirmé par la commercialisation d'objets comme cette figurine de collection à l'effigie du guerrier

[41] Collectif, *The Art of Mœbius*, Byron Preiss, 1989.
[42] Mœbius, « *Legends of Arzach* », Tundra Publishing, 6 vol. 1992.
[43] Collectif, *Visions of Arzach*, Kitchen Sink Press, 1993.
[44] Jean-Marc Lofficier, *MœbiusArzach*, iBOOKS, 2000 (roman illustré).
[45] Tel celui diffusé à l'occasion de l'exposition *Giraud Mœbius*, Liège, Grand Manège Caserne Fonk, 16 novembre-31 décembre 2003.
[46] Ainsi des 90 cartes à collectionner commercialisées par Comic Images en 1993 par pochettes de 10 cartes, ou des séries de cartes vendues dès 1983 par Gentiane et Ædena.

solitaire, en 1997, par Starwatcher Graphics et Bowden Designs[47] – pratique que l'on observe aussi comme type d'appropriation fanique de l'univers mœbiusien[48].

Figure 170 : Arzach en figurine. Bowen Designs/Starwatcher Graphics, 1997

Nourrie par cette dissémination au sein de la culture matérielle, infléchie par la trajectoire américaine, la figure de l'Arzach-Starwatcher est devenue, en l'espace d'une dizaine d'années (1983-1993), la matrice fictionnelle, médiatique et publicitaire de l'imaginaire mœbiusien. Il n'est guère étonnant qu'elle ait alors nourri l'intérêt de Mœbius pour les autres médias visuels, en particulier pour l'animation à laquelle il s'essaie à de nombreuses reprises. Au début des années 1980, après « l'amorce » de la période américaine avec le travail sur le story-board et le design de *Tron*[49], Mœbius travaille à la réalisation d'un long métrage d'animation qui emprunte à son univers graphique antérieur. Pour l'écriture du scénario, Mœbius travaille avec Appel-Guéry et Salomon[50] et collabore avec Wrong, réalisatrice rencontrée lors de l'expérience sur *Tron*[51] : il envisage cette expérience comme la continuation artistique de la quête métaphysique qu'il entame au début de la décennie. « Dessin animé de science-fiction mystique[52] », récit d'une « aventure intérieure[53] » – slogan que reprend en 2004 l'édition DVD d'*Arzak Rhapsody* (« La plus

[47] Figurine en porcelaine, d'après des dessins de Mœbius, 1997, produite à 2 000 exemplaires.
[48] Voir par exemple les figurines réalisées par Bruno Frenkel, présentées sur son site personnel : « Arzach d'après Mœbius », *L'atelier de Bruno. Créations bustes et figurines* [en ligne], mis en ligne le 15 janvier 2009, URL : http://brunofrenkel.unblog.fr/2009/01/15/arzach-dapres-mœbius/ (16/06/2018).
[49] Mœbius, N. Sadoul, *Mœbius. Entretiens avec Numa Sadoul*, *op. cit.*, p. 68.
[50] Dont il illustre le livre *La Parapsychologie et vous*, Albin Michel, 1980.
[51] Voir Mœbius, *Venise céleste*, p. 70, et toute la section « Internel Transfer. Los Angelès *[sic]* » pour la genèse du projet.
[52] *Ibid.*, p. 66. Dans le même ouvrage, Appel-Guéry parle du film comme d'un « voyage transdimensionnel » (*ibid.*, p. 34).
[53] Annestay dans Mœbius, *Made in L.A.*, *op. cit.*, p. 26.

grande aventure est intérieure[54] ») – *Internal Transfer*[55] devait couronner le passage de Mœbius au statut d'« artiste sacré[56] » selon Annestay. La signification symbolique du projet dans la trajectoire biographique du dessinateur fait l'objet d'une mise en scène discursive appuyée[57], par exemple dans la section dédiée de *Venise céleste* (1983) où plusieurs peintures créées pour le film font apparaître Arzach[58]. Certaines d'entre elles sont éditées en sérigraphies par Casterman en 1988 et les originaux affichés lors de l'exposition « Back from L.A. » à Bruxelles en 1989. Au sein des quelques séquences qu'il juxtapose, le pilote réalisé en 1984[59] fait de la figure d'Arzach un levier visuel majeur de l'effet-SF, dans une version proche de son interprétation originelle puisque le guerrier solitaire reparaît avec sa cape, son couvre-chef conique, son teint jaunâtre et son ptérodactyle, dans un décor flamboyant de volcans en éruptions dont la gamme chromatique (jaune vif, ocre et rouge) rappelle celle du désert et des nuages richement modelés de l'œuvre originelle.

Extrait 37 : Arzach animé. *Internal Transfer*, pilote, 1984

Les autres motifs symboliques récurrents (l'étoile, le cristal, le rayon, la pyramide) reconfigurent déjà ici l'imaginaire d'Arzach vers son avatar Starwatcher plus ésotérique. Le projet n'aboutit pas mais connaît une médiatisation notable et les images élaborées à cette occasion sont reproduites dans les recueils d'illustration[60]. Par le jeu des commentaires, l'inachèvement récurrent des projets, dus aux aléas de la production, se

[54] Mention portée sur la jaquette de la version DVD d'*Arzak Rhapsody*, *op. cit.*
[55] L'orthographe du titre, même dans les ouvrages publiés sous le nom de Mœbius, est variable : le portfolio *Internel Transfer* publié par Ædena en 1984 privilégie le *-e-* tandis que *Venise Céleste* intitule la section dédiée « *Internal Transfer* » – option qui semble aujourd'hui la plus retenue, notamment par les maisons de vente aux enchères qui commercialisent les illustrations originales réalisées par Mœbius pour le film.
[56] Annestay dans Mœbius, *Made in L.A.*, *op. cit.*, p. 26.
[57] Mœbius, *Venise céleste*, *op. cit.*, p. 66.
[58] *Ibid.*, p. 70, 72 et 74.
[59] Visionnable dans « Incal, Arzach, & Internal Transfer animation reels », *YouTube* [en ligne], mis en ligne par popjellyfish le 17 juillet 2006, URL : https://www.youtube.com/watch?v=OBktKOQGBYA (14/06/2018), à partir de 3:13. Pour l'extrait 37 : 03:28-03:46.
[60] Dans *Venise céleste*, comme on l'a dit, mais aussi dans *Made in L.A.*, *op. cit.*, p. 27-37.

trouve ressaisi comme valeur distinctive de cette matrice fictionnelle intrinsèquement équivoque, suggestive et séduisante par ses lacunes mêmes :

> Internal Transfer est sans doute, avec le Dune version Jodorowsky, un des projets cinématographiques inachevés de Mœbius dont la presse a le plus rendu compte. Plus qu'un dessin animé de science-fiction mystique, il s'est agi d'une aventure intérieure. […]
> Internal Transfer reste une porte ouverte sur le rêve et le merveilleux pour les enfants et les adultes d'aujourd'hui. Et son inachèvement même renforce son pouvoir de suggestion[61].

La construction bio- et autobiographique fait d'ailleurs nettement le départ entre ce film et d'autres projets d'animation, comme *Les Maîtres de l'univers*, pour lesquels le rôle de Mœbius est ramené à celui de simple professionnel du dessin, en des termes qui promeuvent par antithèse l'imaginaire d'auteur distinctif configuré par le Starwatcher :

> De toutes ses collaborations cinématographiques, la participation de Mœbius aux MAÎTRES DE L'UNIVERS, pour le groupe Canon, reste la plus classique. De toute évidence, il s'agit d'un travail très professionnel mais sans investissement personnel. […] Ces dessins constituent un exemple de la technique de Mœbiustravaillant en « mercenaire » sur un projet : rapidité et économie des moyens, impact et efficacité[62].

Par contraste, la présence d'Arzach vient comme garantir à *Internal Transfer*, ainsi qu'au projet en images de synthèse 3D *Starwatcher* qui prend sa suite en 1991, l'authenticité artistique de la création d'auteur. Les pilotes des deux projets inaboutis présentent de fortes similarités dans la manière de mettre en scène Arzach[63] : un paysage de désert montagneux, aux reliefs et canyons rouges, oblige le ptérodactyle et son cavalier à des manœuvres périlleuses. La dernière incarnation d'Arzach à l'écran, en 2003, donne lieu à *Arzak Rhapsody*, une série d'animation télévisée, diffusée sur France 3, entièrement écrite, dessinée et réalisée par Mœbius. La technologie Flash, simple d'utilisation, permet aussi de rendre hommage à l'esthétique de la bande dessinée en conservant une grande fidélité aux dessins originaux, tout en privilégiant une animation minimaliste qui donne à la série l'aspect d'une bande dessinée animée – avec, par exemple, un traitement très hiératique du ptérodactyle qui semble glisser à la surface du décor comme un grand planeur. Excepté ces choix visuels qui prennent acte de l'évolution de long terme du graphisme de l'auteur, cette version animée d'Arzach, la seule qui ait été achevée, renoue à de nombreux égards (organisation sérielle des récits, atmosphère onirique, rêverie graphique) avec l'empreinte de la bande dessinée originelle, exemplifiant le va-et-vient transfictionnel joué par la rhapsodie médiatique de ce complexe réseau sériel.

---

[61] Annestay dans Mœbius, *Made in L.A.*, *op. cit.*, p. 26.
[62] Annestay dans *ibid.*, p. 50.
[63] Visionnables dans « Incal, Arzach, & Internal Transfer animation reels », art. cité et « Starwatcher Mœbius from Imagina Computer Graphics Museum », *YouTube* [en ligne], mis en ligne par computergraphicsmuseum, le 17 novembre 2011, URL : https://www.youtube.com/watch?v=OS_IiUqlBcE (14/06/2018), à partir de 1:07.

Comment, marqué par cette dispersion constitutive, l'ensemble transmédiatique met-il alors en partage une diégèse commune, unie par un architexte diégétique ? Si on veut l'appeler ainsi, la *logique de monde* impliquée par cette sérialité rhizomatique est particulièrement troublante en ce qu'elle refuse le plus souvent au lecteur l'établissement de certitudes fictionnelles. L'indécidabilité qu'elle reconduit à loisir et à plaisir interdit de cerner ici l'effet-monde par les lectures transfictionnelles déjà envisagées : par l'expansion, la déclinaison, la réécriture ou le brouillage – lequel implique *a minima* des hypothèses xéno-encyclopédiques à poser, pour pouvoir ensuite les dérouter. L'extension considérable du réseau médiatique ne semble pas produire ici cet « effet croissant de fragmentation » du monde impliqué, selon Letourneux, par une accumulation et une diversification des occurrences qui conduit la « constitution d'univers de plus en plus encyclopédiques » à une inévitable *désagrégation* de l'unité diégétique[64]. Dans « *Arzach* », la dissémination transmédiatique des œuvres ne fait fond sur aucune *agrégation* préalable, au contraire : elle systématise une logique de la sape, du blanc (désertique) et du vide encyclopédiques, où la décomposition en éléments-types résulte de sérialisations qui réactivent chaque fois la transfictionnalité fuyante imposée comme horizon de lecture dès la bande dessinée de 1975.

1.2. Une construction de monde fuyante et trouée

La sérialité structurelle d'« *Arzach* » fait dysfonctionner les trois piliers de la transfictionnalité que sont le personnage, le récit et l'architexte xéno-encyclopédique. Elle les refuse à toute lecture d'enquête, mue par une stratégie abductive, vis-à-vis d'un univers à décrypter, à comprendre, à organiser (ou tout simplement à stabiliser) du point de vue des savoirs qui le composent. Tandis que l'effet-monde en hélice, chez Bilal, engage un plaisir du repérage transfictionnel, invite à goûter les jeux d'échos nés de la profusion des translations, réécritures, fusions et reconfigurations du monde, l'ensemble « *Arzach* » garde de la série originelle qui l'a créé l'exigence d'un lâcher-prise transfictionnel, mobilise un effet de monde perpétuellement « troué » et organise une xéno-encyclopédie rétive à toute complétion. Dès 1975, les récits « Arzach », « Harzack », « Harzac », « Harzak », « Arzak » et « Harzakc », en même temps qu'ils affichent un refus d'assignation orthographique, incarnent le projet mœbiusien dont on a parlé d'une bande dessinée « sans

[64] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 488. Voir plus globalement la section « Fragmentation, appropriation et *media-mix* », p. 487-493.

scénario[65] », aussi bien au niveau des récits eux-mêmes qu'entre les épisodes qui ne disposent aucune balise narrative claire. La déclaration d'intention de Mœbius – « imaginer une histoire en forme d'éléphant, de champ de blé, ou de flamme d'allumette souffrée *[sic]* » –, creusée par les discours (auto-)biographiques, a configuré sur le long terme le prisme interprétatif d'*Arzach* et par extension du monde « Arzach ». L'acte créatif y est systématiquement décrit non comme l'expression d'un projet narratif prédéterminé, mais comme un geste pulsionnel où s'engendrent d'elles-mêmes les images :

> Pour moi, Arzach fut une sorte de passage à l'acte, une plongée dans des mondes étranges, au-delà du visible. Pour autant, il ne s'agissait pas de produire une histoire bizarre de plus, mais de révéler quelque chose de très personnel, de l'ordre de la sensation. J'avais comme projet d'exprimer le niveau le plus profond de la conscience, à la frange de l'inconscient. Cette histoire fourmille donc d'éléments oniriques. Lorsqu'on s'engage dans ce type de travail, les vannes de l'esprit s'ouvrent soudain, laissant apparaître les formes, les images, les archétypes que l'on porte en soi. Dans la première image, par exemple, la tour gigantesque est un symbole phallique évident, de même que le chapeau d'Arzach et quantité d'autres formes disséminées dans ces pages[66].

Arzach, archétype onirique, fulgurance graphique, surgissement incontrôlé de l'inconscient : l'imaginaire de la genèse mystique, véhiculé au fur et à mesure des paratextes, impose le mythe de l'improvisation, de la non-préméditation fictionnelle. Pour Mœbius encore, « [l]es aventures de l'homme au chapeau pointu ont commencé par un simple dessin exécuté presque sur un coin de table, sans idée préconçue autre que celle de planer un moment au-dessus d'une page blanche[67]. » Le tropisme psychanalytique, articulé à cette pensée du dessin quasi *automatique*[68], interprète le cheminement graphique à l'aune du parcours personnel spirituel, le « procès de *graphiation* » comme construction identitaire[69] plus que comme construction diégétique. Selon les mots de Marion :

> L'œuvre de Mœbius, véritable sculpteur de planches, ressemble à un nomadisme créatif sous l'emprise d'une authentique transformation dans et par le dessin. Quête graphique indissociable d'une quête identitaire[70].

Construction d'univers, certes, mais alors d'un monde *intérieur*. Interprété comme expérience existentielle, *Arzach* ne saurait guère être lu comme amorce à la construction d'un monde *extérieur*, autonome, cohérent, fournissant par sa structuration xéno-encyclopédique l'illusion d'une complétude semblable à celle du réel. La transmédialité massive à laquelle il donne naissance est alors interprétée comme la cristallisation de la

[65] Mœbius, « Éditorial », art. cité.
[66] Mœbius, « Introduction » (1991), art. cité.
[67] Mœbius, « Arzak. Le journal de l'Arpenteur. Les pages bonus », art. cité, p. 68.
[68] Ph. Marion, « Nomadisme et identité graphique. Mœbius, une poétique de l'errance », art. cité, p. 104.
[69] *Ibid.*, p. 107.
[70] *Ibid.*, p. 89.

fiction-source en « pseudopode inouï[71] », doté par la singularité de sa naissance psychique d'une capacité à se prolonger et à se mouvoir à travers les supports – où se confirmerait l'universalité de sa révélation spirituelle. Ainsi s'impose, à propos de l'œuvre, une conception de l'errance et du nomadisme, une isotopie du « vertige » et de l'égarement[72]. Le discours critique souligne l'incertitude intrinsèque qui caractériserait la science-fiction graphique de Mœbius et pour laquelle *Arzach* peut faire office de parangon selon Smolderen : « errance dans un monde pulsionnel et gothique, en forme de quête muette, ou phase de sommeil paradoxale interrompue en laboratoire ? Gags ou énigmes métaphysiques[73] ? » La marque distinctive de cet univers, c'est d'emblée celle d'un indécidable et d'un non-savoir.

Cette instabilité provient d'abord de celle qui touche Arzach lui-même, dont le caractère protéiforme à tous niveaux met en doute le statut même de personnage. Symptomatique ici est le jeu de variation orthographique qui affecte le signifiant et qui refuse au personnage, si c'est bien lui qu'il désigne, l'institution fictionnelle traditionnelle par l'affirmation du *nom*. La relation de référenciation est également incertaine dans l'œuvre de 1975, et Mœbius veut qu'elle le soit puisqu'il continue à brouiller les pistes en 2010 dans *Arzak. L'arpenteur* : « En effet, qui est Arzak ? Est-ce le personnage ? Est-ce l'oiseau ? Est-ce le monde dans lequel ils évoluent[74] ? » En réalité, on voit qu'il s'agit moins de savoir *qui* est Arzach, quelle histoire et quelle vraisemblance la fiction lui invente par l'« effet-personne[75] », que de repérer *où* il surgit et comment ses occurrences disséminées témoignent de son fonctionnement matriciel pour l'imaginaire : il est d'autant plus offert aux réapparitions et aux réappropriations qu'il se trouve faiblement déterminé au plan diégétique, d'autant plus efficace pour la suggestion de monde qu'il se prête aux vacillements xéno-encyclopédiques. En témoignent exemplairement les profonds changements qui affectent l'apparence physique d'Arzach, au point que le lecteur peut hésiter parfois à opérer l'identification, comme le suggère Mœbius :

> Arzach n'est pas totalement humain. Ses traits sont par moments très vilains, inquiétants, presque reptiliens. À d'autres moments, sa forme s'angélise, se préraphaélise, jusqu'à se

[71] J. Giraud, *Mœbius-Giraud. Histoire de mon double*, *op. cit.*, p. 21.
[72] Ph. Marion, « Nomadisme et identité graphique. Mœbius, une poétique de l'errance », art. cité.
[73] Thierry Smolderen, « Les années Métal Hurlant », *in* T. Groensteen (dir.), *Trait de génie. Giraud-Mœbius*, *op. cit.*, p. 26.
[74] Mœbius, « Le journal de l'Arpenteur. Les pages bonus », art. cité, p. 68. Les propos du narrateur, en voix-off, dans le premier épisode d'*Arzak Rhapsody*, y font écho : « Arzak est une planète, un monde, un système. Mais c'est aussi et surtout : un homme. »
[75] V. Jouve, *L'Effet-personnage dans le roman*, *op. cit.*, p. 82.

> réclamer, dans son incarnation « Starwatcher », d'un lointain classicisme de statuaire grecque[76].

Cette plasticité physique consigne l'évolution du graphisme qui se cherche *par* Arzach. L'aspect quasi monstrueux du visage, en 1975, est cohérent avec une esthétique globale de la « boursouflure » minéralisée[77], une « picturalité striée » doublée d'une « épaisseur sculpturale »[78] selon Marion.

Figure 171 : Arzach, profil grec. Mœbius, « Harzak », p. 31, détail

Figure 172 : Starwatcher aviateur. Mœbius, *Starwatcher*, p. 19, détail

En regard de cette version masculine et guerrière, au faciès sévère voire grimaçant, au profil antique (nez grec, casque et jugulaire), au teint et au regard jaunâtres – et dont le pilote d'*Internal Transfer* (1984) reprend toute la posture dédaigneuse et hiératique[79] – le Starwatcher androgyne, aux traits plus lisses et hiératiques, fait glisser la représentation vers un imaginaire de l'aviatrice ou de l'astronaute tout en maintenant la continuité sérielle par la systématisation des attributs emblématiques (couvre-chef conique au premier plan) au sein desquels les symboles géométriques prennent une place croissante (étoile, cristal, pyramide, rayon) et le ptérodactyle se trouve légèrement minoré. D'autres travaux de l'époque, comme le projet publicitaire autour de la boisson Pocari Sweat, confirment que l'expérimentation graphique autour d'Arzach se focalise au milieu des années 1980 sur

[76] Michel Cassé, Alberto Mangel, *Mœbius Transe Forme* [catalogue d'exposition, Paris, Fondation Cartier pour l'art contemporain, du 12 octobre 2010 au 13 mars 2011], Actes Sud/Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2010, p. 27.
[77] Ph. Marion, « Nomadisme et identité graphique. Mœbius, une poétique de l'errance », art. cité, p. 98-99.
[78] *Ibid.*, p. 100.
[79] « Incal, Arzach, & Internal Transfer animation reels », art. cité, à partir de 3:34.

l'invention d'un avatar féminin[80]. L'épurement des formes et des lignes, au sujet duquel Marion évoque la « mystique du trait[81] » repérée par Groensteen, intègre pleinement la mutation d'Arzach aux ambitions d'Ædena et privilégie un dépouillement visuel qui indique peut-être, en même temps que « l'évidement[82] » du dessin, celui d'un monde intérieur et d'un monde imaginaire réunis par l'image du désert. Emblématique de ce territoire onirique, le ptérodactyle connaît une semblable évolution – entre son avatar saurien préhistorique, à la morphologie osseuse hybride (minéral et organique), et ses réinterprétations contemporaines, liées au Starwatcher, qui en stylisent la forme, en épurent les lignes, en simplifient les courbes au profit d'une iconographie plus proche du véhicule aérien que de l'animal volant. L'appellation de « ptéroïde », dans *Arzak Rhapsody* (2003), confirme par les connotations du mot-fiction ce que l'évolution graphique implique dès le début des années 1980[83] : la nature de plus en plus technologique du volatile, que l'épisode récurrent de la panne, constitué en noyau narratif du monde comme on l'a vu, a pleinement formalisée. Le ptérodactyle devient bolide ou vaisseau dans *Arzak. L'arpenteur*, blanc planeur immobile dans le pilote *Starwatcher* et dans la série *Arzak Rhapsody* où l'animation minimaliste redouble ce graphisme épuré.

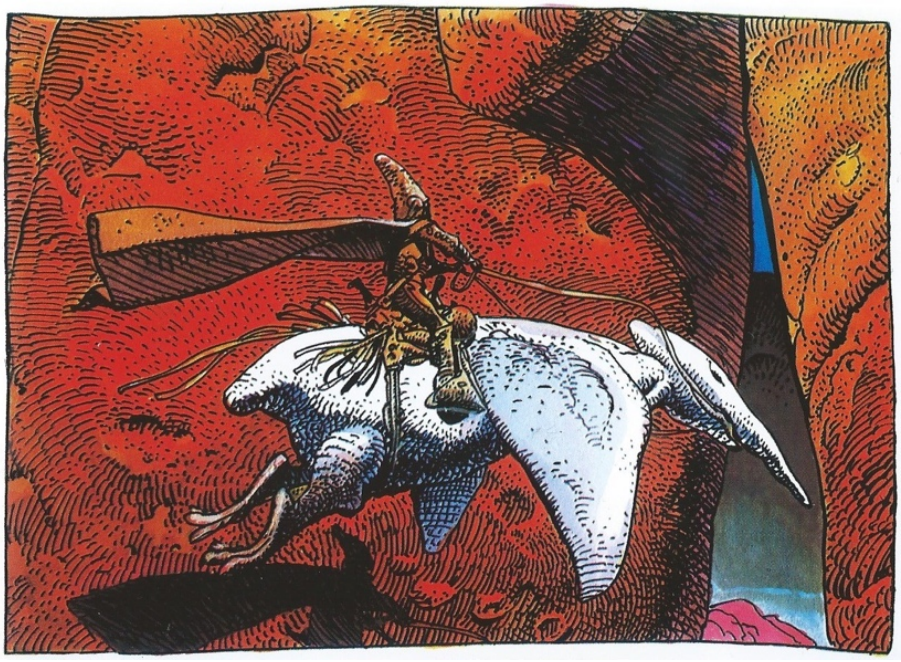


Figure 173 : Ptérodactyle préhistorique. Mœbius, « Arzach », p. 18, case 1

[80] Mœbius, *Made in L.A.*, *op. cit.*, p. 54.
[81] Ph. Marion, « Nomadisme et identité graphique. Mœbius, une poétique de l'errance », p. 102.
[82] *Ibid.*, p. 101.
[83] Mœbius, *Arzak Rhapsody*, épisode 1 : « Arzak Rhapsody », *op. cit.*

Figure 174 : Oiseau bolide.
Mœbius, *Starwatcher*, p. 88

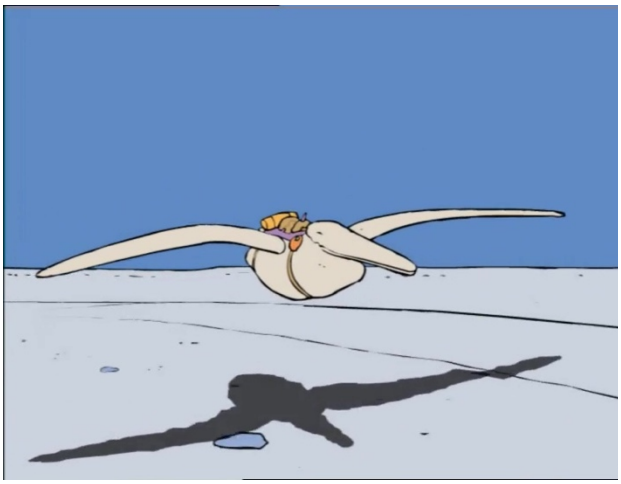


Figure 175 : Grand ptéroïde blanc.
Mœbius, « Arzak Rhapsody », épisode 1, 00:49

Ces mutations graphiques, qui touchent aussi bien Arzach que sa monture, ne dessinent pas d'histoire linéaire. Elles produisent plutôt un faisceau de versions distinctes, accumulées, qui peuvent dégager une dominante à un moment donné, mais se conjuguent toujours en réseau et au pluriel pour susciter l'impression de monde. La série *Arzak Rhapsody*, en 2003, retourne ainsi à une représentation plus proche de l'Arzach initial.

Figure 176 : Arzach reptilien. Mœbius, « Arzak Rhapsody », épisode 1, 02:19

L'équivocité de la figure ne se résume pas à cette seule dualité entre l'Arzach reptilien et le Starwatcher angélique : Mœbius expérimente de nombreuses interprétations graphiques qui mobilisent d'autres référents génériques et les approprient à l'univers arzachien par le retour de traits stéréotypés du personnage-type. À l'ouverture de *Mémoires du futur*, c'est un clown blanc « arzachisé » qui invite le lecteur à un voyage dans

l'imaginaire graphique de l'auteur[84]. Dans *Venise céleste* (1983), la figure Arzach se trouve par moments actualisée uniquement par le retour du fameux couvre-chef, tandis que le costume vénitien inscrit la représentation dans une version italianisante bien différente des avatars antérieurs, mais cohérente avec l'unité thématique du recueil (figure 177). S'agit-il encore d'Arzach ici ? Oui, non pas en tant que personnage, mais comme matrice de l'imagination fictionnelle, réduite à ses traits schématiques, par définition appropriable et malléable en fonction des contextes.

Figure 177 : Arzach vénitien. Mœbius, *Venise céleste*, p. 76

Un avatar mineur – par rapport aux lieux de publication – mais significatif de cette typification d'Arzach est introduit dès le troisième épisode de la série d'origine (« Harzack ») et prolongé par l'ensemble des interprétations comiques et gaguesques que proposent à la marge les recueils d'illustration. Arzach s'y trouve décliné à travers de petits personnages espiègles, aux traits juvéniles, avec une gestuelle mutine et des postures comiques, dont le rôle est plutôt décoratif par rapport aux reproductions de grande taille qu'ils peuvent contribuer à mettre en valeur : leur rôle est d'amuser et de rythmer la lecture d'images par des scansions plaisantes, parfois mobilisées pour clarifier la sérialité interne des ouvrages. On repère cet emploi ludique dans le recueil *Starwatcher* de 1986 (figures 178 et 179).

[84] Mœbius, *La Mémoire du futur*, *op. cit.*, page de garde d'ouverture. Repris dans Mœbius, *Starwatcher*, *op. cit.*, p. 76.

Figure 178 : Arzach, en marge et dans l'image. Mœbius, *Starwatcher*, p. 92-93.

Dans la poétique matérielle des *Chroniques métalliques* en 1991, cet Arzach-lutin, aux attitudes et aux mimiques variées, ouvre chaque section du recueil et fonctionne comme un clin d'œil para-iconique réitéré aux leitmotivs de l'univers d'auteur. La représentation atteste d'une interprétation ludique précoce de la figure puisque la source indique « Inédit extrait des carnets de Mœbius (1977-1979)[85] ».

Figure 179 : Arzach lutin et mutin (1).
Mœbius, *Starwatcher*, p. 66, détail

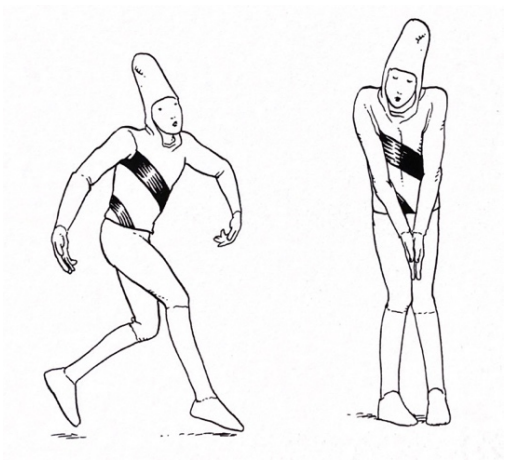


Figure 180 : Arzach lutin et mutin (2).
Mœbius, *Chroniques métalliques*, p. 46, détail

Ces différentes versions d'Arzach coexistent au sein de l'espace médiatique plutôt qu'elles ne se substituent les unes aux autres, même si l'épuration androgyne du Starwatcher influe visiblement sur les occurrences ultérieures. Il n'y a pas de glissements diégétiques réglés par l'évolution progressive d'*un* personnage de fiction, mais diversification graphique, fictionnelle et générique d'un type en avatars, unis par un même

[85] Mœbius, *Chroniques métalliques*, Les Humanoïdes associés, 2011 [1992]. Les sources sont données en fin de volume.

air de famille que le nom propre vient désigner comme une classification catégorielle. En témoigne, en sens opposés, l'élargissement du spectre fictionnel que le type Arzach permet d'explorer, d'une part vers un anonymat qui le fait fonctionner comme une *persona* collective et un rôle à *jouer*, d'autre part vers des actualisations locales singulières qui construisent à partir de lui des personnages individuels. La courte bande dessinée « Venise Céleste » (1983) donne ainsi vie et verbe à Arzach sous l'apparence du personnage très italien de Sincero, qui débarque avec son compagnon Tridion sur les rives d'une Venise littéralement « céleste », pour apporter à la ville l'âme dont elle a besoin pour éviter la destruction. Le décor diégétique (paysage de bord de mer, soleil couchant et mouettes) et le contexte narratif s'éloignent des repères associés à l'univers d'Arzach. Néanmoins, les signes graphiques que forment le chapeau du personnage, l'étoile à son front et la cape sur son dos, ainsi que les leviers verbaux de l'effet-novum qui valident l'hypothèse xéno-encyclopédique d'une mission spirituelle[86] dont le cristal magique, construit par le mot-fiction « cristâlame », est logiquement le symbole, organisent un faisceau d'indices cohérent avec l'imaginaire ésotérique du personnage-type. Dans *Chaos* (1991), un récit inachevé de deux planches actualise à l'inverse la veine humoristique du *space opera* mœbiusien, en convoquant la silhouette d'Arzach (couvre-chef conique orné et cape) pour construire une scène cocasse motivée principalement par le jeu onomastique lié à ses protagonistes : Jean-Louis Chautemps, affecté comme l'Arzach dont il dérive d'une versatilité orthographe (« Chautant » plus loin), et les symétriques Gblandin et Bgarage[87].

À ces procédés de la sérialisation externe d'Arzach, au sein d'une multitude d'images, s'ajoutent aussi des jeux de sérialisation graphique interne, dans des images qui démultiplient les apparitions de la figure en la simplifiant au maximum. En reprenant un scénario stéréotypé de l'architexte fictionnel (l'envol sur le ptérodactyle vers une tour phallique surplombée d'un symbole mystique), la scène du bas (figure 181) élargit le personnage-type au groupe tout entier et fait reconnaître, sans hésitation possible, *des* Arzach pluriels[88]. La réplication visuelle produit une antonomase graphique qui transforme

[86] Le prologue verbal est ainsi présenté comme une citation d'un ouvrage fictif (*Chroniques de l'Anneau*) : « Mais… comment une ville peut-elle s'envoler dans l'espace ? Il faut d'abord que ce soit une Venise ! Parfois, une Venise doit se poser sur une planète… Si elle n'est pas dotée d'une nouvelle âme, elle est condamnée à s'engloutir peu à peu jusqu'au centre planétaire. » Mœbius, *Venise céleste*, *op. cit.*, p. 87.

[87] Mœbius, « Gblandin et Bgarage », *Chaos*, Les Humanoïdes associés, 2011 [1991], p. 58-59.

[88] Reconnaissance explicitée dans la description que la galerie Huberty Breyne fait de l'image sur la page de son site Internet dédiée à la vente de l'original, édité par Casterman en 1988 : « Cette illustration retranscrit parfaitement cette période [celle d'*Internal Transfer*]. Au centre, une figure géométrique et un personnage happé par un rayon, expression graphique de la transformation qui lui était si précieuse [à Mœbius]. À gauche comme à droite, on distingue nettement des Arzach en plein vol. » Voir « Mœbius. Internal Transfer », *Huberty Breyne Gallery* [en ligne], URL : https://www.hubertybreyne.com/fr/mœbius/illustration/internal-transfer (15/06/2018).

implicitement le nom propre (au statut incertain, comme on l'a vu) en nom commun désignant alors d'emblée un groupe d'individus. La reprise du patron graphique d'Arzach sert ailleurs chez Mœbius à créer des sous-types diégétiques. La silhouette reconnaissable du personnage-type s'accompagne d'une légende descriptive qui suscite l'estrangement verbal (mots-fictions) pour rentabiliser l'image comme matrice de possibles fictionnels – ainsi, dans *Starwatcher*, d'un dessin d'Arzach légendé « Chercheur de liberace avec son pendule d'Onix[89] ».

Figure 181 : Arzach au pluriel.
Mœbius, *Made in L.A.*, p. 35, détail (bas)

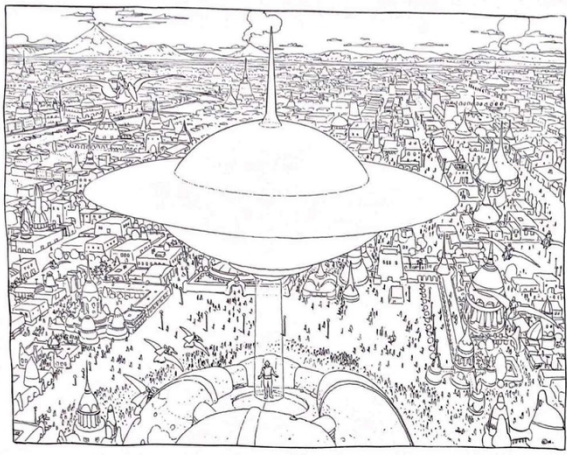


Figure 182 : Arzach et repérage ludique.
Mœbius, *Made in L.A.*, p. 35, détail (haut)

Lorsqu'elle ne sature pas l'image par la colonisation des figures, la silhouette d'Arzach peut inviter à une reconnaissance moins aisée mais plus ludique, au sein de décors profus qui dissimulent la citation graphique pour en faire, plus qu'un élément du décor, un clin d'œil adressé au spectateur attentif (figure 182). Ce plaisir du repérage exige une posture attentionnelle, sur un motif ludique bien connu : « Où est Arzach ? »

Pour plus de miroitement transfictionnel, Mœbius double ailleurs cette question d'une mise en abyme discrète, par un investissement significatif du détail qui exhibe la nature imaginaire du personnage (figure 183). L'« ombre du grand ptéroïde blanc[90] » plane sur la feuille volante à droite du personnage, tout comme le chapeau conique d'Arzach se repère discrètement dans celle qui gît au sol au premier plan. La mise en abyme témoigne ici d'un plaisir pris à jouer avec le monde en entrelaçant, à des niveaux de réalité différents, les deux avatars d'une seule et même figure pour produire un vertige transfictionnel détaché de toute exigence de cohérence diégétique.

[89] Mœbius, *Starwatcher*, *op. cit.*, p. 33.
[90] Mœbius, « Arzak Rhapsody », épisode 1, art. cité.

Figure 183 : Arzach en abyme. Mœbius, *Starwatcher*, p. 84

Le réseau sériel exhibe donc « l'incertitude totale quant à l'identité du personnage, du sens de ses actes, de la qualité de sa fonction[91] », au profit de l'élaboration d'une figure matricielle qui supporte toutes les mutations, accueille toutes les interprétations, autorise toutes les versions, sans perdre sa force constituante et sa capacité à faire reconnaître l'imaginaire d'auteur à travers cette rhapsodie d'images équivoques dont les récurrences réticulaires constituent le soubassement de l'univers fictionnel. Au centre de la cosmogonie mœbiusienne[92], suggestif par son indétermination définitoire, Arzach-Starwatcher désigne par métonymie l'intégralité du domaine fictionnel que sa figure projette à chaque réapparition médiatique. Principe d'engendrement dynamique du réseau sériel, il produit l'effet-monde comme mirage xéno-encyclopédique, d'après une logique rhizomique et un principe cyclique qui décontenancent l'organisation narrative des récits.

1.3. Récits en rhizome : le monde comme tonneau des Danaïdes

L'articulation entre eux des récits de l'ensemble « *Arzach* » confirme que la logique transmédiatique cumulative qui préside d'ordinaire à la construction de l'encyclopédie des

[91] Pierre Sterckx, « Les silences du lieutenant Arzach », *in* T. Groensteen (dir). *Trait de génie. Giraud-Mœbius*, *op. cit.*, p. 35.
[92] T. Smolderen, « La galaxie Mœbius », art. cité, p. 41.

mondes de science-fiction se détache ici de toute synthèse architextuelle stabilisée. Au contraire, elle donne naissance à une profusion de *mondes possibles* du monde, dont les rapports ne sont pas tant tus – ce qui implique la possibilité d'une élucidation – que *non prévus* et *non présupposés* par les œuvres. Notons déjà que, dans « *Arzach* », la masse des représentations iconiques non séquentielles (croquis, illustrations, publicités…) par opposition à la narrativité iconique sérielle des récits en images proprement dits (bédéistiques ou filmiques) et, pour ces derniers, la part notable des projets inachevés n'ayant donné lieu qu'à de courts pilotes ou de brèves séquences illustrées, systématisent plutôt une *narrativisation* des productions que des *narrations* effectives. Pour reprendre Baroni, la familiarité avec l'iconographie prototypique d'« *Arzach* », constituée au fur et à mesure de la fréquentation des œuvres, permet alors de reconnaître dans l'image unique l'évocation allusive d'un récit. Cette « narrativité iconique intertextuelle » repose sur « l'illustration d'une scène que le spectateur est capable de rattacher à un récit connu en se basant sur des indices iconiques[93] ». Les multiples images qui représentent ainsi l'envol d'Arzach, sur sa monture, vers une tour dressée au milieu du désert, convoquent, par référence à l'architexte arzachien, une séquence narrative implicite mais restituable, celle que l'*Arzach* originel disposait dans un paysage rocheux préhistorique. La narrativisation de l'image dépend alors effectivement de conventions architextuelles qui encadrent l'interprétation et relèvent à la fois des contenus encyclopédiques (attributs sériels d'Arzach) et des formes graphiques (style du dessin) de la fiction. Dans « *Arzach* », parce que l'illustration a été très tôt déterminante pour la diffusion de l'imaginaire science-fictionnel, l'image se présente le plus souvent « comme le catalyseur d'un récit potentiel plutôt que comme un récit actuel[94] ». La réception des récits en images ultérieurs en a été marquée.

En effet, alors même qu'elles offrent à l'univers des prolongements complets et remobilisent l'imaginaire arzachien en direction d'une pratique *narrative* du monde, les déclinaisons récentes en bande dessinée (*Arzak. L'arpenteur*) et en dessin animé (*Arzak Rhapsody*) ne présentent pas d'attaches narratives claires : elles ne permettent pas de déduire une organisation surplombante des récits par rapport à la bande dessinée de 1975. En plus d'être parfois eux-mêmes profondément équivoques, ces nouveaux récits se rejoignent mal (ou pas), font surgir des discordances ou des incompatibilités diégétiques, mais surtout s'ignorent mutuellement, ce qui crée un effet de myopie interne à l'ensemble.

[93] R. Baroni, « Le récit dans l'image : séquence, intrigue et configuration », art. cité, p. 112.
[94] *Ibid.*, p. 113.

Ordonner l'ensemble des histoires d'« *Arzach* » selon une chronologie donnée, les situer dans une cartographie lisible de l'espace fictionnel, les lire comme construction d'une biographie du personnage est impossible, d'autant que les œuvres écartent les formules médiatico-narratives habituelles : extension autographe monomédiatique, *Arzak. L'arpenteur* ne semble guère prolonger le récit de l'*Arzach* originel, tandis que la transposition à l'écran, avec *Arzak Rhapsody*, n'en propose pas non plus une adaptation. Cette matière narrative fragmentée, elliptique, non raccordée, enraie les mécanismes de la lecture xéno-encyclopédique à hauteur transmédiatique. Elle dispose des récits plus ou moins compossibles, dont l'articulation relève moins du domaine indéterminé (mais présupposé existant) que d'un domaine *indéterminable* de la fiction qui empêche toute conclusion xéno-encyclopédique.

En plus de proposer des récits complets, ces deux œuvres récentes ont pour caractéristique de recourir au verbal, à la différence de la bande dessinée muette de 1975. Or, ce vecteur sémiotique privilégié de la consommation encyclopédique des univers de fiction, selon Besson[95], ne produit guère dans « *Arzach* » l'élucidation et la stabilisation des savoirs sur le monde que l'œuvre-source refusait avec force. Plusieurs raisons peuvent l'expliquer. L'utilisation du texte, parlé dans *Arzak Rhapsody*, écrit dans *Arzak. L'arpenteur*, soit déconcerte encore davantage la pulsion explicative par des énoncés verbaux volontairement énigmatiques, soit introduit des ruptures stylistiques et génériques qui circonscrivent l'apport diégétique à une élucidation purement locale de l'effet-monde, restreinte à l'œuvre, sans généralisation transmédiatique aux règles de fonctionnement de l'univers, soit enfin minore symboliquement l'œuvre au sein du réseau médiatique par comparaison avec le privilège diégétique et esthétique dont jouit l'*Arzach* originel muet. L'épisode supplémentaire daté de 1987 et inséré dans l'intégrale de 2000 illustre ce dernier cas : au sein de la série des récits bédéistiques, il est vu par les commentateurs comme un ajout marginal, voire illégitime, en ce qu'il trahit l'équivocité de l'œuvre-source en faisant parler Arzach pour des raisons rien moins qu'artistiques. Annestay y décrit un épisode emblématique d'un début de carrière américaine « truffée de faux pas » au niveau des projets de bande dessinée :

> Dans la même foulée, il [Mœbius] a accepté de faire parler Arzach pour donner à cinq illustrations (réalisées pour accompagner une tentative de commercialisation cinéma (ou télé) du personnage) une forme de BD après coup (il n'y a pas de petits profits). […] On peut se

[95] A. Besson, *Constellations*, *op. cit.*, p. 286.

> demander s'il n'y a pas quelque chose de suicidaire chez un des « Maîtres » de la BD actuelle à accepter de laisser ainsi se dégrader son univers par le mauvais goût et la médiocrité[96].

La critique est tranchante et la condamnation entière. Elle intéresse en ce qu'elle associe la dégradation du riche imaginaire arzachien à son devenir-verbal. Ce court récit, intitulé « Arzach », raconte une histoire très disparate dont il constitue le seul liant narratif puisque l'enchaînement des images présente plutôt des tableaux successifs au style hétérogène qu'une séquentialité narrative ordonnée. La stylistique hyperbolique du texte, à grand renfort de points d'exclamations (« Je suis Arzach, dernier des ptéroguerriers[97] ! » ouvre le récit), d'antithèses caricaturales (le « magicien blanc » contre « le vil sorcier[98] ») et d'expressions aux connotations mystiques (« la pierre écarlate, embryon divin qui tira du chaos le monde[99] »), confère tant bien que mal une cohérence globale à l'ensemble. Toutefois, elle présente des accents si singuliers par rapport à l'ambiguïté allusive du récit-source qu'on peine à inscrire dans l'encyclopédie architextuelle d'« Arzach » les informations xéno-encyclopédiques qu'elle fournit – et ce malgré le raccord explicite de l'incipit à la dernière planche du dernier épisode de la série originelle (« Harzakc »), par le retour de l'énigmatique parallélépipède rouge en lévitation[100]. Ni l'origine de la « pierre écarlate », ni la rencontre entre Arzach et « John Gérard », incarnation transparente de l'auteur dans la diégèse, ni enfin la rencontre avec la déesse « Elaine » dans le « grand vaisseau enterré de Westerlaine » ne sont sérieusement considérés par les lecteurs comme des entrées fiables de la xéno-encyclopédie : malgré sa localisation matérielle dans l'intégrale française, qui l'inscrit dans la continuité sérielle des récits originels, malgré aussi la clarification visée ici par le vecteur verbal ou plutôt *à cause* de cette exhibition didactique, cet épisode annexe ne saurait être *lu comme* une élucidation des énigmes de l'*Arzach* de 1975, dont la singularité, en terme d'effet-monde, a précisément été située dans ce *défaut* xéno-encyclopédique lié à la restriction sémiotique – ce que Groensteen marque en ces termes : « Mœbius affirma qu'une bande dessinée pouvait être comme un poème, comme une musique ; que la puissance narrative du dessin se suffisait à elle-même, que le recours au texte n'était pas indispensable[101] ».

---

[96] Annestay, propos datés de septembre 1989, dans Mœbius, N. Sadoul, *Mœbius. Entretiens avec Numa Sadoul*, *op. cit.*, p. 98-99, note 1.
[97] Mœbius, « Arzach » [1987], art. cite, p. 49.
[98] *Ibid.*, p. 50.
[99] *Ibid.*, p. 49.
[100] Mœbius, « Harzakc », *Arzach*, Les Humanoïdes associés, rééd. augm., 2000, p. 41-48, p. 48.
[101] Thierry Groensteen, « Giraud-Mœbius: l'étoile double », *in* T. Groensteen (dir.), *Trait de génie. Giraud-Mœbius*, *op. cit.*, p. 3-7, p. 6.

Cet exemple montre le plus clairement que les récits verbalisés d'« *Arzach* » ne bénéficient guère, dans la constellation des œuvres, d'une prévalence explicative pour la construction de l'architexte xéno-encyclopédique, voire se trouvent privés de toute légitimité à *dire le monde* dès lors que les coordonnées contextuelles de l'œuvre, au sein du réseau sériel, semblent trahir une mise à profit « trop » commerciale du personnage-type. Par rapport à ce bref épisode de bric et de broc, *Arzak. L'arpenteur* et *Arzak Rhapsody* constituent *a priori* des propositions diégétiques plus abouties et plus cohérentes pour prolonger les aventures du ptéroguerrier en les enrichissant des apports de l'estrangement verbal. Néanmoins, les défamiliarisations narratives, stylistiques et génériques par rapport au passé de la fiction produisent un même effet de distanciation puis de recentrement dans un monde *possible* « Arzach », distinct de ceux que projettent d'autres territoires du réseau sériel. Comme on l'a vu, l'ouverture d'*Arzak. L'arpenteur* expose une scène typique de *space opera*, aux novums ultra-technologiques dont l'effet-futur est vectorisé par les forgeries verbales et par la poétique visuelle du vaisseau spatial[102]. Si la séquence suivante fait apparaître le personnage éponyme dans un paysage rocheux et désertique, en compagnie du mémorable ptérodactyle, ce décentrement inaugural malmène la continuité transfictionnelle en réorientant l'imaginaire du monde vers un territoire subgénérique très éloigné de l'atmosphère onirique de la fiction-source. L'histoire raconte, dans un cadre de civilisation intergalactique, l'affrontement entre le peuple humain et le peuple Werg, dont l'enjeu décisif se concentre sur la planète Tassili. Arzak, l'arpenteur, « le guerrier solitaire chevauchant son infatigable ptérodelphe[103] », y traque l'anomalie et est appelé à jouer un rôle crucial dans les événements du conflit. La densité narrative des péripéties, la multiplication des personnages, la diversité des lieux de l'action (l'espace, le vaisseau spatial, le désert et ses canyons, la ville de western) et la profusion des mots-fictions, des noms propres et des toponymes connotant l'esthétique du *space opera* posent une majorité d'éléments nouveaux mais par là même *supposent* trop de faits fictionnels absents de l'œuvre d'origine pour que le récit soit admis comme une complétion transfictionnelle vraisemblable. Saint-Gelais le formule à propos des interpolations transfictionnelles mais l'analyse est aussi valable pour *Arzak. L'arpenteur*. Afin d'« être reçus sur le même plan que la fiction première, et non comme une fabulation au second degré[104] », les inserts transfictionnels doivent fonder la pertinence de leur extrapolation. Ils doivent éviter

[102] *Supra*, chapitre 6, 2.1.1. « Un incipit de *space opera* ».
[103] Mœbius, *Arzak. L'arpenteur*, *op. cit.*, p. 6-7.
[104] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 87.

d'entrer par « effraction[105] » dans le récit d'accueil et d'en produire une expansion agressive par la manière dont elle supposerait tues par l'œuvre-source des informations narratives pourtant cruciales. Pour « lever le voile » sur la fiction[106], il est donc nécessaire de motiver les apports diégétiques par des ellipses vraisemblables dans le récit-source, c'est-à-dire des ellipses qui ne remettent pas en cause le postulat de « saturation diégétique » qui préside à la lecture romanesque : « On admet tacitement que l'auteur ne triche pas et qu'il nous a transmis (il a signifié) tous les événements pertinents pour la compréhension de l'histoire[107] ». Comme *Arzach* inverse ce présupposé, *Arzak. L'arpenteur* ne saurait fonder sa vraisemblance transfictionnelle sur ce genre d'ellipses accueillantes qu'il pourrait alors combler, au profit d'un effet-monde étoffé. Les éléments diégétiques qu'il invite à élaborer s'arriment mal au souvenir cognitif d'*Arzach* – ou plutôt, il n'est pas question de les y arrimer. Le prolongement bédéistique jouit d'une autonomie au sein du réseau transmédiatique. Il détermine un sous-ensemble xéno-encyclopédique dont la validité est restreinte aux limites du texte. La sérialité ici fait dysfonctionner le principe même d'une transfictionnalité qui suppose la généralisation des données de monde à hauteur xéno-encyclopédique globale. *Arzak. L'arpenteur* n'est qu'un récit possible d'Arzach et non la continuation des aventures antérieures. Sa canonicité, qui détermine sa force de loi pour la cohérence d'univers, n'est pas garantie d'ailleurs par la nature autographe du prolongement.

Si la série télévisée *Arzak Rhapsody* à l'inverse s'avère plus compatible avec les leviers de l'effet-monde originel, c'est parce qu'elle renoue avec l'esprit, les thèmes et la structure de l'*Arzach* source. L'avatar du personnage, renommé « Arzak », y affiche des traits reptiliens proches de ceux de 1975. La formule sérielle, en quatorze épisodes, opte pour des récits complets indépendants, où seuls Arzach, ses attributs prototypiques, et le monde du désert B reviennent pour tisser une forme de continuité. La cohérence diégétique repose surtout sur les quelques éléments fournis par l'épisode 1 : Arzach, gardien du désert B, a pour mission d'y maintenir l'harmonie et l'ordre magique[108], ce qui l'amène à se confronter à des dangers divers, tantôt spirituels, tantôt matériels. Cette communauté formelle avec la bande dessinée, confirmée par l'imitation intermédiatique du média source, adapte au support animé les modalités de l'équivocité xéno-encyclopédique, faisant tourner à vide l'imaginaire du désert, en particulier dans l'usage qui est fait du verbal. Tout d'abord, la

[105] *Ibid.*, p. 89.
[106] *Ibid.*, p. 87.
[107] Tzvetan Todorov, « La lecture comme construction », *Poétique*, n° 24, 1975, cité par Saint-Gelais, *ibid.*, p. 92.
[108] Mœbius, « Arzak Rhapsody », épisode 1, art. cité, 01:02. Nos italiques.

narration en *voice-over* est majoritaire par rapport aux dialogues intradiégétiques, au moins pendant la première moitié des épisodes, si bien que Mœbius ne fait pas tant *parler* Arzach qu'il n'ajoute au récit en images une énonciation verbale, laquelle laisse place par moments à de longues séquences sans paroles. Ce récit verbal se dote volontairement d'un statut indécis puisque, dans le premier épisode, elle semble faire entendre la voix d'un énonciateur extradiégétique qui présente l'univers, tandis que dès l'épisode 2, elle glisse imperceptiblement vers une narration au discours indirect libre focalisée sur Arzach[109], puis fait place à l'expression des paroles (« Je m'appelle Arzak[110] ») et des pensées du personnage à la première personne mais avec la même voix masculine. Dans d'autres épisodes, le récit en *voice-over* est explicitement attribuable à un Arzach narrateur de sa propre histoire[111]. Paroles et pensées d'Arzach, récit intra- et homodiégétique ou récit extradiégétique : l'alternance continue des régimes énonciatifs rend confuse la source des discours et déstabilise les inférences de monde induites, tout en motivant les énigmes que le texte diffuse par un point de vue toujours situé plus ou moins dans l'univers imaginaire.

Comme l'image dans *Arzach*, la matière verbale dans *Arzak Rhapsody* vise souvent à suspendre ou à mettre en doute les conclusions du spectateur sur le fonctionnement du monde de fiction. La narration en *voice-over* exhibe cette indétermination dès l'ouverture de la série. Elle convoque l'immédiateté explicative de la définition pour mieux l'ébranler, la disqualifier et la faire tourner à vide : « Arzak est un monde, une planète, un système. Mais, en ce temps-là, c'était autre chose encore : un homme, un guerrier du désert, devenu une légende à demi oubliée. Le désert B était son royaume[112] ». L'énumération initiale non conclusive, la multiplication des indéfinis (« un », « autre », « c' », « là ») et la conjonction centrale, qui construit une étonnante concession, visent syntaxiquement un surcroît de précision que l'accumulation des substantifs vient en réalité dissoudre dans une indistinction insurmontable. La clôture en miroir reconduit cette définition paradoxale tout en désignant la singularité de l'effet-monde arzachien : « Arzak est un monde, une planète, un système. Mais c'est aussi et surtout un homme. C'est le guerrier solitaire du désert B. Le gardien du silence[113]. » C'est à dessein que l'isotopie lexicale du vide se diffuse dans l'ensemble des épisodes. Elle thématise la dynamique fuyante de l'engendrement xéno-encyclopédique et l'ignorance fictionnelle qui en découle, comme le formule la « belle

[109] Mœbius, *Arzak Rhapsody*, épisode 2 : « L'ombre du matin », *op. cit.*, 1:17.
[110] *Ibid.*, 1:47.
[111] *Ibid.*, 2:12.
[112] Mœbius, « Arzak Rhapsody », épisode 1, art. cité, 00:15.
[113] *Ibid.*, 02:43.

réparatrice », narratrice intradiégétique de l'épisode 4 : « personne ne sait si le désert B existe vraiment, ni toutes ces légendes à propos d'un guerrier solitaire chevauchant un blanc ptéroïde dans le *vide du silence*[114] ». La stylistique littéraire propose fréquemment une appréhension poétique de l'univers et récuse la pertinence d'une approche documentaire de la diégèse. Les maximes spirituelles qui ouvrent certains épisodes imposent ce regard anti-encyclopédique sur le monde et invitent à un voyage onirique plus qu'à une enquête déductive : « Le temps ne détruit pas tout. Il n'est qu'une route sans fin, une trace à peine visible dans la poussière du souvenir » expose ainsi le narrateur au début de l'épisode 3[115]. Ces rêveries philosophiques rappellent les courts textes des recueils d'illustrations. Elles proposent un parcours métaphorique du monde où l'image, comme trope, est toujours susceptible de basculer vers la description littérale (« La route sans fin, la poussière, tout y était ce jour-là[116] ») et où l'objet décrit, à l'inverse, invite à multiplier les synesthésies poétiques (« Ce regard bleu, c'était comme une musique[117] » s'écrie Arzach un peu plus loin). Le discours verbal exploite ainsi le pouvoir suggestif des images, sans fonder leur signification xéno-encyclopédique mais en démultipliant le jeu évocateur, comme ici à partir du motif sériel des herbes tueuses : « Certaines nuit hivernales, le désert B voit ressurgir les champs d'herbes serpents. Sous les deux lunes de la planète étrange, les colonnes de corail lancent alors dans l'atmosphère parfumée des milliards de flocons de vie[118]. » C'est la suggestivité sonore de la phrase – « les colonnes de corail » et « l'atmosphère parfumée des milliards de flocons » tissant les allitérations en [l] et [k], puis en [m] et [f] –, les connotations d'étrangeté associées génériquement aux « deux lunes » et la portée métaphorique des images qui engendrent ici le tableau science-fictionnel, plutôt qu'un souci de balisage référentiel. La phrase amène d'ailleurs une séquence visuelle très poétique autour de la métamorphose de ces graines lumineuses étoilées.

Ce désancrage xéno-encyclopédique du discours verbal est renforcé par l'insistance sur la (ou plutôt *les*) dimension(s) irréelle(s) de l'univers. Comme *Arzach* mais aussi comme la plupart des œuvres de Mœbius, en particulier l'emblématique *Garage hermétique*, *Arzak Rhapsody* met en scène des passages entre les mondes et entremêle les niveaux de réalité, ne serait que dans l'épisode initial, où Arzak pénètre dans « la tour de l'âme des vents, avec son œil noir ouvert comme une porte sur les dimensions invisibles[119] » et avance ensuite

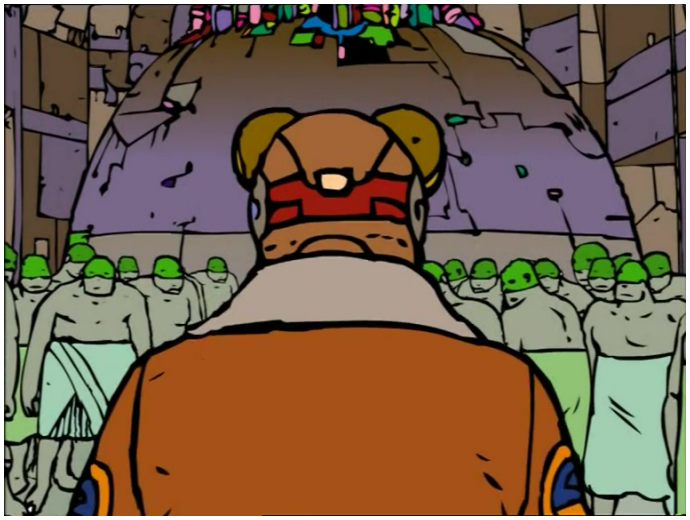
[114] Mœbius, *Arzak Rhapsody*, épisode 4 : « La Belle réparatrice », *op. cit.*, 0:17. Nos italiques.
[115] Mœbius, *Arzak Rhapsody*, épisode 3 : « Station Stardust », *op. cit.*, 00:18.
[116] *Ibid.*, 00:27.
[117] *Ibid.*, 00:50.
[118] Mœbius, *Arzak Rhapsody*, épisode 6 : « Cœur de singe », 00:15.
[119] Mœbius, « Arzak Rhapsody », épisode 1, art. cité, 01:17.

dans un tunnel vrillé qui produit l'effet-novum visuel par le basculement vers une représentation abstraite géométrique et par la suggestion d'une dimension onirique. D'autres épisodes donnent à voir les rêves et les hallucinations d'Arzak, provoqués par les dangers du mystérieux désert B, comme lors d'un épisode où le ptéroguerrier, touché par la morsure venimeuse d'un « serpent-flèche », fait l'expérience de la dissociation de son corps réel et de son corps astral et s'observe lui-même en train d'être préparé pour la cuisson par deux individus décidés à le dévorer[120]. Ailleurs, des séquences intercalées représentant une figure féminine sont d'abord impossibles à rattacher à l'histoire et marquent leur singularité par la rupture chromatique (noir et blanc, halos de jaune, touches rose pâle). Le montage des deux trames répond alors à une fonction principalement esthétique et suggestive : il sert surtout à dramatiser les scansions narratives du récit principal, à savoir la chute du grand singe rouge (repris de l'*Arzach* originel) depuis une arche immense au milieu des herbes-serpents tueuses. Ce n'est qu'au terme de l'épisode que la narration intradiégétique assumée par Arzach identifie, dans l'image de la femme mystérieuse, « l'âme des étoiles[121] » qui visite le guerrier en rêve pendant l'agonie du monstre. Cette proximité avec l'effet-monde de la bande dessinée d'origine a amené les commentateurs à considérer *Arzak Rhapsody* « plus [comme] un carnet de croquis, un travail de recherche expérimentale, [que comme] un dessin animé achevé dans le sens classique du terme[122] » – alors qu'à l'inverse *Arzak. L'arpenteur* a été considéré comme une bande dessinée assez traditionnelle. Dans l'ensemble « *Arzach* », l'effet transfictionnel ne mobiliserait donc pas de répartition médiatique des manières d'élaborer l'univers, selon une logique habituelle de complétion diégétique par complémentarité des capacités expressives des supports. Il n'y a pas de mode xéno-encyclopédique commun aux œuvres de bande dessinée, mais au contraire de fortes convergences thématiques, esthétiques et graphiques entre la bande dessinée muette d'origine et la série animée récente. La matrice-monde « Arzach » s'avère assez indifférente aux spécifications sémiotiques de l'effet-novum.

Si l'énonciation verbale vectorise l'effet-SF par une écriture globalement poétique et métaphorique, qui redouble la dimension onirique des histoires, elle joue ailleurs des ressources de la forgerie lexicale typique du genre, sans apporter davantage de certitudes xéno-encyclopédiques au spectateur, mais pour le pur plaisir des connotations produites par le signifiant-fiction. L'épisode 4 le montre exemplairement, qui reprend le propos

[120] Mœbius, *Arzak Rhapsody*, épisode 5 : « La perle du venin », *op. cit.*, 01:46.
[121] Mœbius, « Cœur de singe », épisode 6, art. cité, 2:03.
[122] Emmanuel Denis, « Arzak Rhapsody », *DeVilDead* [en ligne], URL : http://www.devildead.com/indexfilm.php3?FilmID=967 (16/06/2018).

narratif de la réparation du ptérodactyle dans « Arzak[123] ». La narration en *voice-over* intradiégétique est assurée par le personnage féminin de la réparatrice qui se rend jusqu'à une tour similaire à celle de la bande dessinée. Or, la séquence qui suit décalque fidèlement les planches de la bande dessinée originelle[124] en montrant la réparatrice traverser l'immense salle intérieure du bâtiment, au milieu d'un groupe d'individus masqués de vert au comportement agressif.



Extrait 38 : Réparation mystique. Mœbius, « La belle réparatrice », épisode 4, 1:49-2:16

L'énonciation intradiégétique livre les réflexions du personnage en nommant ces individus étranges (« les triclos »), en mentionnant leur comportement imprévisible, mais sans élucider les questions que la bande dessinée laissaient béantes : qui sont ces personnages, pourquoi sont-ils là, quelle est la raison de leur agressivité ? Les commentaires sur la réparation exploitent ensuite les connotations spirituelles et les images ésotériques de l'architexte mœbiusien sans clarifier vraiment ce *topos* narratif qu'est dans « *Arzach* » la panne d'oiseau, mais pour un plaisir verbal qui suscite l'effet de genre – en l'occurrence, l'effet-Mœbius plus que l'effet-SF : « C'est bien ce que je pensais : la pointe de jonction s'est émoussée et le cristal a viré au bleu[125]. » Comme le montre Minne, la science-fiction mœbiusienne gagne sa singularité par cette manipulation évocatrice du langage. L'apport du texte à l'univers « Arzak », dans *Arzak Rhapsody*, relève fréquemment d'un jeu d'esquisse et de suggestion générique où le plaisir pris à l'invention verbale ne répond à aucune exigence xéno-encyclopédique – à la différence de l'anticipation linguistiquement ciselée d'un Bilal par exemple :

[123] Mœbius, « Arzak », art. cité.
[124] En particulier p. 34, case 3 ; p. 35, case 2 ; p. 36 ; p. 37 ; p. 38, cases 1 et 2.
[125] Mœbius, « La belle réparatrice », épisode 4, art. cité, 02:25.

> Cette imprécision place ces récits loin des dystopies politiques de Bilal, les éléments de science-fiction paraissant n'être que de purs signifiants pour un signifié fuyant et évasif. Cette dimension est particulièrement évidente dans la jubilation avec laquelle les mots-fictions sont créés pour donner un « effet science-fiction » qui signale le genre sans nécessité de construire un référent imaginaire, pour le seul plaisir de générer des dialogues parodiques ou des situations étranges […][126].

On l'a vu avec évidence pour le traitement de la réparation du ptérodelphe dans *Arzak. L'arpenteur*[127]. Dans *Arzak Rhapsody*, les épisodes sont aussi parsemés de ces mots-fictions qui s'arriment surtout à l'imaginaire verbal technologique du genre (le « four à nano-ondes[128] », le « scooter pendulaire[129] », les « diamants neutrons[130] ») quand le traitement onirique du monde convoque plutôt une écriture du trope et de la poésie sonore. De ce point de vue, le début de l'épisode 8 reconduit la stylistique qui ouvre *Arzak. L'arpenteur* : le dialogue laisse la signification obscure mais vaut par le script reconnaissable qu'il convoque – une situation de crise technologique dans un cadre exotique.

> — Le tore est-il en vue ?
> — Pas encore Master Xnobol.
> — Cessez de musarder !
> — Je ne musarde pas, Master Delano. Je survole le vaisseau. Ne perdons pas de temps. Cette attaque de protoglobos m'inquiète.
> — Nous reprendrons la communication par la console du sarcophage[131].

Les instructions suivantes transmises à Arzach, en mission pour sauver la neuvième déesse des « protoglobos », accentuent cette stylistique quasi parodique de la science-fiction technologisante – « enclenchez les machinos[132] » ou encore « injectez la formovasine[133] » – sans permettre de stabiliser aucun savoir sur l'étrange univers du désert B. La terminologie technique se mêle aux connotations du multivers dans l'épisode 11, où Arzach demande « les coordonnées de la clé inter-plan du Djinn[134] ». La singularité lexicale du novum va de pair ici avec une singularisation extrêmement locale des étrangetés, valables pour la diégèse le temps d'un épisode seulement, jamais reconduites d'un récit à l'autre, sans incidence globale à l'échelle de l'architexte de monde.

---

[126] Samuel Minne, « Notes sur la science-fiction de Mœbius », carnet de recherche *Res Futurae* [en ligne], mis en ligne le 17 mars 2012, URL : https://resf.hypotheses.org/570 (26/06/2018).
[127] *Supra*, chapitre 6, 2.1.2. « Les effets-SF de la panne de ptérodactyle ».
[128] Mœbius, « La perle du venin », épisode 5, art. cité, 01:05.
[129] Mœbius, « La belle réparatrice », épisode 4, art. cité, 00:57.
[130] Mœbius, *Arzak Rhapsody*, épisode 8 : « La neuvième déesse », *op. cit.*, 02:15.
[131] *Ibid.*, 00:15-00:30.
[132] *Ibid.*, 00:59.
[133] *Ibid.*, 01:20.
[134] Mœbius, *Arzak Rhapsody*, épisode 11 : « Noshka », *op. cit.*, 00:28.

Cette fragmentation de l'effet-monde par compartimentation xéno-encyclopédique des novums, sous l'effet la structure sérielle fermée, est renforcée par la logique narrative réitérative qui préside au retour de récits et de scènes reconnaissables à travers les œuvres. L'épisode de la panne du ptérodactyle laisse ainsi persister le doute dans l'œuvre originale quant à la nature organique ou technologique de l'animal. La fertilité de ce suspense xéno-encyclopédique pour l'imaginaire de monde explique sans doute le nombre des reprises ultérieures et les variations de l'effet-SF. Dans le pilote du projet d'animation *Starwatcher* (1991), l'incipit montre un Arzach tournoyant sur une monture inerte, qu'une instruction lancée par les boutons de commande de la combinaison spatiale permet d'activer. L'actualisation du scénario de la réparation, dans un paysage interstellaire, confère à Arzach comme à sa monture une nouvelle signification spatiale, cohérente avec l'évolution de l'animal vers l'iconographie du vaisseau, mais discordante en même temps avec l'interprétation mystique construite par *Arzak Rhapsody* (réparation grâve au pouvoir magique du cristal) et l'interprétation mi-organique mi-synthétique fournie par *Arzak. L'arpenteur* (effet-SF entre mécanique et bionique).

Extrait 39 : Réparation spatiale. Mœbius, *Starwatcher*, pilote, 1991, 00:00-01:03

Ces modulations transfictionnelles et transmédiatiques de la scène ne complètent jamais la xéno-encyclopédie en imposant *la* vérité diégétique du ptérodactyle. Elles révèlent un goût pour la variation des leviers de l'estrangement, verbal (jargon science-fictionnel, métaphores mystiques ou suspens du verbe) ou visuel (imagerie de *space opera*, formes géométriques symboliques), qui décline des versions possibles du novum, au sein d'un jeu de réverbérations narratives qui confèrent à l'effet-monde son allure kaléidoscopique.

Figure 184 : Combat contre le monstre simiesque. Mœbius, « Harzak », p. 31

En témoignent d'autres sérialisations d'épisodes, comme l'attaque des herbes tueuses[135], associées au motif de la panne, ou l'épisode du monstre simiesque rouge, issu d'« Harzak » (figure 184). *Arzak Rhapsody* réinterprète la séquence bédéistique d'origine : Arzach n'affronte pas le monstre mais assiste, impuissant, à sa lente agonie qu'il accompagne de la mélodie de sa flûte. Néanmoins, le traitement filmique du récit reprend la mise en page originelle et originale de la bande dessinée dont le multicadre orné, qui sertit l'image dans un cadre arrondi et utilise l'incrustation pour cerner les détails du corps du singe, sert à dramatiser le combat et à renforcer le gigantisme du monstre par une utilisation à la fois rhétorique et esthétique de la planche. L'épisode 6 de la série, intitulé « Cœur de singe », reprend de la bande dessinée l'insistance visuelle que produit l'incrustation de la case montrant en gros plan la patte du singe en train de glisser de l'arche. Elle inverse toutefois la stratégie de construction du novum en retardant le dévoilement visuel du monstre simiesque à partir de ce détail qui passe d'abord inaperçu, dans le coin inférieur droit de l'écran au terme d'un plan d'abord cadré sur Arzach devant son feu, puis élargi par travelling arrière à l'ensemble du toit de l'arche[136].

Extrait 40 : Agonie du monstre. Mœbius, « Cœur de singe », épisode 6, 01:01-02:24

L'alternance avec les séquences oniriques consacrées à « l'âme des étoiles » retarde l'apparition du singe, amenée ensuite par un gros plan sur la patte en train de glisser : le travelling arrière, accentué, dévoile l'ensemble du corps du singe suspendu à l'arche et déjà colonisé par les herbes carnivores. La révélation visuelle culmine d'ailleurs avec la désignation verbale du « monstre » par Arzach, narrateur intradiégétique. Le montage

[135] À deux reprises dans *Arzak Rhapsody* : « L'ombre du matin », épisode 2 et « Cœur de singe », épisode 6 ; dans « Harzak », art. cité, p. 16.
[136] Mœbius, « Cœur de singe », épisode 6, art. cité, 01:06-01:12.

rythme le glissement progressif du singe par la réitération des plans serrés sur la patte et sur le visage du singe, avec un écho à une autre incrustation graphique, celle de la vignette ronde au centre de la dernière planche[137]. À la fin de l'extrait, le plan large qui montre le singe vu de dos, l'arche tout entière et Arzach à son sommet, utilise un travelling avant vertical qui exploite l'effet monumental de la contre-plongée mais qui récupère aussi très clairement la rhétorique spatio-topique de la dernière planche du récit bédéistique, en faisant alterner cette perspective (dans la bande dessinée, cases 1 et 4) avec les plans cadrés sur Arzach au sommet de l'arche (cases 2 et 3). Ces récurrences formelles et narratives montrent comment le *topos* narratif est cristallisé et réinterprété par le jeu d'imitation sémiotique auquel se livre la série d'animation.

Dans « *Arzach* », ces faisceaux de scènes récurrentes ne sont pas étroitement motivés par la chronologie intradiégétique comme dans l'*Atlantis* de Bordage. Comme dans « *Nikopol* », ils ne proposent pas d'adaptations proprement dites mais surimpriment plusieurs versions d'un récit et disposent autant d'échos légèrement décalés d'une même scène narrative mémorable. Ainsi se constitue une mémoire fictionnelle qui revient sans cesse sur elle-même, qui se nourrit d'elle-même pour engendrer d'autres œuvres sur d'autres supports. À travers le réseau médiatique d'« *Arzach* », ces réactualisations successives revivifient les données narratives fondatrices du monde tout en inventant un univers où les événements se répètent, où les aventures se succèdent et se ressemblent, où la temporalité est abolie dans son perpétuel retour sur elle-même. Chaque récit de l'ensemble vient alors en quelque sorte *refonder* et *réinstaurer* l'univers de fiction, pour des contextes stylistiques et génériques variables, sans tisser par cette structure répétitive d'interrelations transfictionnelles. L'architecture narrative d'« *Arzach* » est l'image du désert qu'elle met en scène : elle ne dessine aucune évolution diégétique mais ménage une temporalité cyclique, en boucle, ou en anneau de Mœbius – comme le suggère, immuable, l'Arzach archer de *40 Days dans le désert B*. Plutôt qu'une architecture, c'est d'ailleurs une texture narrative qui domine : celle de la quête et de l'errance toujours reconduite dans un espace mystique. La fiction thématise cette cyclicité réitérative du monde dans les descriptions du désert mœbiusien, territoire fictionnel et onirique, lieu de nomadisme, de l'abolition des frontières, où l'absence de repères matérialise spatialement un insituable temporel. Le désert B est « sans début ni fin[138] », il métaphorise un vagabondage narratif

[137] Mœbius, « Harzak », art. cité, p. 32.
[138] Mœbius, « L'ombre du matin », épisode 2, art. cité, 00:15.

constitutif de l'effet-monde que le narrateur de l'épisode 13 signale ainsi : « tout est redevenu normal : le désert B à l'infini, et ses histoires sans queue ni tête[139] ».

Équivalent sonore du vide désertique, le « silence » est le signifiant paradoxal de ce retour à l'identité qui abolit l'événement, exclut toute évolution du monde et donc toute progression *dans* le monde : « Le désert B pouvait retourner à sa nature cruelle : le silence[140]. » Il renvoie métaphoriquement à l'ignorance constitutive à laquelle nous condamnerait le monde d'Arzach tout en rappelant le prisme imposé par la nature muette de l'œuvre-source. Dans ce monde figé, l'oubli consacre chaque dénouement et configure une matrice-monde qui ne peut qu'être *sans mémoire*, comme l'affirme l'épisode 8 : « Le silence du désert B recouvre déjà le souvenir de la neuvième déesse d'un linceul d'oubli[141] ». La fonction ésotérique d'Arzach y est explicitement de garantir que jamais l'espace du désert ne se *remplisse* : « la mission du guerrier était de rétablir l'ordre magique, l'harmonie, et le vide parfait qui devait régner en ce lieu[142] » – que jamais donc l'appétit xéno-encyclopédique ne trouve à se rassasier. Cette logique du vide *avide* invite à penser un autre modèle de fonctionnement de l'effet-monde, où la transfictionnalité rhapsodique, hétérogène et instable du réseau transmédiatique s'affranchirait des présupposés de la construction encyclopédique.

2. La combinatoire ludique de l'effet-monde

2.1. L'effet-monde par le désert : une transfictionnalité sans xéno-encyclopédisme

Réseau fictionnel qui s'étend sans se compléter, qui ajoute sans accumuler, qui se fragmente sans s'être au préalable composé, qui se dissémine sans jamais se situer : l'effet-monde dans « *Arzach* » naît des béances qui président à l'engendrement fictionnel. Il n'y pas à *comprendre* ni *à conclure* dans « *Arzach* » : les œuvres programment le suspens xéno-encyclopédique généralisé, au profit d'une dissémination sérielle *suggestive* plus que *décisive* pour l'effet-monde. Il est impossible d'en compléter l'architexte car la modalité transfictionnelle empêche d'en retrancher toute part de possible. L'« appel du vide » y est

[139] Mœbius, *Arzak Rhapsody*, épisode 13 : « L'anneau des cœurs brisés », *op. cit.*, 2:56.
[140] Mœbius, « La perle du venin », épisode 5, art. cité, 02:54.
[141] Mœbius, « La neuvième déesse », épisode 8, art. cité, 02:55.
[142] Mœbius, « Arzak Rhapsody », épisode 1, art. cité, 01:02.

particulièrement productif : il modèle un « mirage » d'univers, par définition ondoyant et insaisissable, fondé sur la réitération d'un petit nombre d'objets et de récits. S'il y a puzzle de monde dans « *Arzach* », à la manière dont nous l'avons pensé pour Bilal, celui-ci se joue alors avec un nombre plus que restreint de pièces – bagage fictionnel si léger qu'il est particulièrement exportable, diffusable, rejouable à travers les médias, les époques, les auteurs. La métaphore du désert clarifie cet engendrement transfictionnel centrifuge en abolissant tout principe centralisateur. Par opposition à des ensembles transmédias eux aussi très dispersés, où l'ajout de tout nouvel élément contribue pourtant à resserrer les relations entre les parties du tout (logique centripète), la multiplication des prolongements médiatiques conduit dans « *Arzach* » à repousser toujours plus loin l'horizon désertique du monde.

Obsession graphique, principe poétique, matrice esthétique, le désert-monde de Mœbius est en tous points opposé à la pulsion de saturation xéno-encyclopédique qui anime d'ordinaire la lecture de science-fiction. Bien plus, il exige pour fonctionner un abandon de la vigilance xéno-encyclopédique qui reste à l'inverse tout à fait active pour la riche intertextualité des œuvres bilaliennes. Dans « *Nikopol* », la lecture en termes de versions accumulées, feuilletées, recombinées, ne se défait pas d'une attention encyclopédique à l'égard du monde, quitte à produire un trop plein diégétique dont les discordances internes exigent un surcroît de vigilance quant à l'architecture des savoirs du monde. La multiplication sérielle transmédiatique y produit des stabilisations locales, qui actualisent à chaque fois un puzzle xéno-encyclopédique complet et cohérent à partir des pièces de l'imaginaire d'auteur. C'est d'ailleurs par cette mise en ordre des données du monde que le récepteur est invité à goûter l'habileté de Bilal à jouer avec les composantes de son univers pour imposer, à travers toutes les variations possibles, l'unicité d'une signature. « *Arzach* » en revanche offre l'exemple d'un effet-monde – en déplaçant les connotations de cohésion et de cohérence attachées au mot *monde* – qui se refuse à l'érudition généralement convoquée par la logique interne des univers imaginaires lorsque leur complexité et leurs complications déstabilisent la construction xéno-encyclopédique.

Par rapport à l'activité de « classification documentaire[143] » à laquelle appellent la production et la réception des mondes de l'imaginaire comme le montre Besson, l'univers « Arzach » invite à une *appropriation* du monde qui ne soit pas déterminée par son *apprentissage*. La transfictionnalité n'y conduit pas à une « autoconstitution du monde en

[143] A. Besson, *Constellations*, *op. cit.*, p. 284.

documents et par les documents » mais programme la mise en échec de tout « effort pour constituer un point de vue documentaire sur les données fictionnelles[144] ». Autrement dit, l'ensemble « *Arzach* » ne fait pas transmédiatiquement monde par le plaisir d'une érudition qui vient consacrer l'illusion d'autonomie de la fiction : il permet de penser une transfictionnalité fragmentée et combinatoire qui exclut tout xéno-encyclopéd*isme* – c'est-à-dire toute lecture ayant pour horizon d'attente le souci d'élaborer abstraitement les savoirs du monde.

Le travail de Besson suggère d'interpréter cet « effet-désert » du monde par le rapport distant ou hétérogène que les œuvres de l'ensemble entretiennent avec le verbal, « vecteur obligatoire de l'encyclopédisme[145] » en ce qu'il constitue traditionnellement la forme sémiotique du geste définitoire et classificatoire. Selon Besson, les restrictions textuelles en bande dessinée ou dans le jeu vidéo limiteraient l'activité cognitive consistant à consommer les univers de fiction en établissant les concordances diégétiques qui fondent leur encyclopédie :

> Les spécificités médiatiques les affectent aussi très directement [les informations sur le monde]. Les univers textuels se prêtent en effet très aimablement au jeu encyclopédique, qu'ils anticipent souvent, la mimesis formelle empruntant le véhicule commun du langage écrit […]. En revanche, cette majorité de jeux qui ne s'appuient pas sur un épais descriptif écrit […] a beaucoup de mal à traduire ainsi leur logique, essentiellement pratique[146].

Certes, les composantes verbales de l'effet-SF jouent un rôle central chez Bilal pour baliser le substrat documentaire des anticipations dystopiques, notamment dans leurs rapports avec l'actualité. En même temps, la récurrence des signifiants archétypaux graphiques (cheveux bleus, salle de bain verte) ou verbaux (Baudelaire, le franglais de Nike dans « *Le Monstre* », le faux journal) entrelace cette visée classificatoire à une autre logique, celle du composite transmédiatique de l'univers d'auteur, fondée sur la sérialité plus libre des motifs obsessionnels, et qui échappe à la marge à la conversion du discours narratif en discours xéno-encyclopédique. C'est cette seconde dynamique qui prime dans « *Arzach* ». La disparité intermédiatique et intertemporelle des moteurs verbaux de l'effet-novum – écritures métaphoriques, altérités lexicales et scripts narratifs surcodés par le mega-text, ampleur des segments textuels, variation des niveaux énonciatifs, des registres littéraires, des référents génériques, etc. – et, structurellement, l'importance des œuvres non

[144] *Ibid.*, p. 285. Voir aussi l'article de Benoît Berthou « Fiction et forme encyclopédique : *Wookieepedia*, *Dragon Ball Wiki* et Cie. », *Strenæ* [en ligne], 2011, n° 2, mis en ligne le 21 juin 2011, URL : http://strenae.revues.org/420 (15/03/2015).
[145] A. Besson, *Constellations*, *op. cit.*, p. 288.
[146] *Ibid.*, p. 286. Pour la bande dessinée, Besson parle plus spécifiquement des *comics* et des limites à l'archivage encyclopédique pour ce type de corpus (p. 187).

verbales dans la constitution du réseau, expliqueraient en grande partie que l'effet-monde, dans « *Arzach* », ait précocement expurgé la prétention xéno-encyclopédiste, qu'elle soit sérieuse ou ludique. Ce qui est bien ludique dans « *Arzach* » en revanche, c'est cet autre paradigme de l'effet-monde qu'une telle rhapsodie médiatique impose : une transfictionnalité envisagée comme une combinatoire ludique qui programme l'agencement et le réagencement des éléments matriciels de la fiction incorporés au sein de la base de données du monde.

2.2. De l'encyclopédie à la base de données

Comme on l'a dit, la logique fictionnelle mise en œuvre par le réseau « *Arzach* » fonctionne à partir d'un petit nombre d'éléments diégétiques isolables, autonomisables et recombinables, centrés autour du personnage-type d'Arzach, avec lequel ils entretiennent des relations plus ou moins étroites qui déterminent leur degré de prototypicité à l'égard de la signature architextuelle du monde. On peut d'ailleurs chercher à les organiser selon cette importance, corrélée à leur fréquence d'actualisation sérielle dans les œuvres, même si les différents moments du réseau médiatique font voir des dominantes fictionnelles distinctes selon l'époque, notamment entre Arzach et le Starwatcher. L'objet qui emblématise avec le plus d'évidence la nature combinatoire de l'architexte arzachien, c'est le couvre-chef conique qui institue par définition Arzach comme « l'homme au chapeau pointu[147] ». Rares sont les avatars de la figure qui s'en passent et, lorsqu'ils le font, ils recourent à un couvre-chef de substitution, comme le bonnet d'aviateur. Point de chevelure pour Arzach en tous cas. Le fonctionnement matriciel de l'objet implique que la présence du chapeau oblong vient automatiquement identifier *un* Arzach ou plutôt actualiser localement un trait identificatoire de la figure pour des utilisations variées. Les autres caractéristiques vestimentaires organisent une panoplie plus variée pour les déclinaisons du personnage, entre longue cap au col serré, blouson et bottes d'aviateur, combinaison intégrale ou encore costume de lutin – avec la récurrence notable de la flûte magique : les réappropriations successives de la figure s'apparentent à un jeu de poupée où Arzach sert à décliner à loisir les accoutrements pour évoquer (pour *jouer*, comme nous le verrons) des imaginaires narratifs variés. Le « ptérodactyle blafard[148] » est un autre attribut majeur de cet Arzach « figurine », lui aussi ouvert à une grande malléabilité graphique et diégétique, entre

[147] Mœbius, « Arzak. Le journal de l'arpenteur. Les pages bonus », art. cité, p. 68.
[148] *Ibid.*

système machinique, extension psychique, version organique du vaisseau, etc. Contrairement à ce qu'évoque Marion, ces avatars ne multiplient pas des ersatz du « ptérodactyle blanc et boursouflé[149] » de 1975, mais proposent des réitérations reconfigurantes du novum. Ce dernier est organisé en modèle assez souple pour engendrer de nouvelles inventions narratives et iconiques, mais assez typé aussi pour garantir derrière la variété des réalisations la reconnaissance d'une seule et même pièce de puzzle du monde. L'attribut animal peut d'ailleurs varier au fur et à mesure que la présence d'Arzach s'émancipe du nécessaire retour du ptérodactyle : dès 1981, le guerrier monte un gigantesque saurien rouge[150], que le premier recueil d'illustrations *Folles images*, aux Humanoïdes associés en 1979, constituait déjà en avatar possible de la monture arzachienne[151]. Ce que définit alors le ptérodactyle, pour Arzach, c'est le principe de l'acolyte animal et le statut de cavalier du personnage (ou de pilote, comme l'actualise le Starwatcher aviateur). Les archétypes du monde ne correspondent pas seulement à des objets autonomisés diégétiquement et narrativement (le personnage, le ptérodactyle) mais aussi aux unités inférieures qui composent les objets de monde eux-mêmes (le vêtement, la peau jaunâtre) et aux spécifications quasi syntaxiques qui prévoient leurs interrelations (Arzach et sa monture) et programment des agencements préférentiels entre les traits stéréotypés du monde – autrement dit des vectorisations diégétiques. Ainsi, les rapports entre Arzach et l'espace désertique qui forme son biotope fictionnel sont définis par deux postures privilégiées, particulièrement visibles dans *Arzak Rhapsody* : celle de l'Arzach cavalier dans les airs et celle de l'Arzach méditant assis en tailleur sur le sable. La première s'organise par association au ptérodactyle, la seconde par articulation à la flûte magique ou à d'autres objets mystiques – l'arc dans *40 Days dans le désert B* par exemple.

L'imaginaire onirique du désert détermine d'ailleurs certains de ces agencements diégétiques typés du puzzle de monde : il organise la représentation spatiale autour des lieux symboliques que sont les tours, généralement rocheuses, les portes dimensionnelles qui y sont fréquemment associées et surtout les novums géométriques à signification ésotérique qui y marquent les frontières entre les mondes (pierre rectangulaire dans l'*Arzach* source, puis étoile, pyramide, cristal, sphère). L'articulation de ces trois traits – l'immensité plane du désert, le surgissement vertical de la tour, la polarisation au sommet par un objet magique symbolique – détermine une combinaison proprement arzachienne,

[149] Ph. Marion, « Nomadisme et identité graphique. Mœbius, une poétique de l'errance », art. cité, p. 97.
[150] Illustration pour une brochure publicitaire d'Europe-Assistance, reproduite dans Mœbius, *Chaos*, *op. cit.*, p. 56-57.
[151] Reproduit dans Mœbius, *Chroniques métalliques*, *op. cit.*, p. 69.

et mœbiusienne, des novums. Celle-ci fait signe en codifiant les représentations mystico-chamaniques de l'imaginaire d'auteur, particulièrement dans les séquences d'*Arzak Rhapsody* et du pilote *Starwatcher* où l'envol vers la tour est traité par des plans en contre-plongée et des travellings verticaux qui dramatisent la monumentalité du paysage.

Figure 185 : Premier portail, sphère et triangle. Mœbius, *Starwatcher*, pilote, 1991, 2:05

Figure 186 : Deuxième portail, pyramide. Mœbius, *Starwatcher*, pilote, 1991, 2:25

Figure 187 : Troisième portail, lotus et cristal. Mœbius, *Starwatcher*, pilote, 1991, 2:56

Suivant le vol d'Arzach, les séquences animées emboîtent ici pas moins de trois dimensions successives et matérialisent les passages entre les mondes par des formes géométriques surplombantes : au sommet d'une tour rocheuse naturelle, une sphère où s'ouvre une porte triangulaire (figure 185) amène Arzach au-dessus d'un décor morbide, jusqu'à une pyramide au sommet lumineux (figure 186), dont la traversée débouche sur le spectacle d'une tour en forme de lotus, surmontée d'un cristal (figure 187).

La fonction matricielle des objets géométriques pour le monde « Arzach » se marque aussi à leurs réitérations dans d'autres agencements : l'étoile, la pyramide et le cristal en particulier, parfois intriqués, sont arborés et manipulés par le Starwatcher dans la plupart de ses incarnations graphiques. Comme les autres traits structurels de la matrice-monde, ils sont susceptibles de s'arracher à leur définition par et pour le personnage et de s'autonomiser en formant d'autres agencements graphiques, moins étroitement articulés à l'univers « *Arzach* ». De ce point de vue, l'oiseau blanc de John Difool, dans « *L'Incal* », propose une autre version possible du ptérodactyle d'Arzach – avec lequel il se confond par son cri « Croot » dans *Inside Mœbius*[152]. La page de titre intérieure de l'album *Starwatcher* signifie métaphoriquement cette émancipation de l'élément prototypique, ici la pyramide-cristal isolée par l'image. Elle révèle aussi très littéralement la nature de sa productivité pour l'effet-monde : celle d'une manipulation, littéralement d'une *prise en main* du détail valant tout entier pour le monde.

Figure 188 : Pyramide-cristal. Mœbius, *Starwatcher*, page de titre, détail

L'évidence avec laquelle s'impose la rhétorique de la liste confirme que tous ces objets matriciels, dans « *Arzach* », *composent* l'architextualité du monde sur un mode d'emblée

[152] J. Giraud Mœbius, *Inside Mœbius*, Stardom, volume 1, 2004, p. 49.

segmenté et diffracté, à la différence des mondes transmédias cités par Letourneux qui, à force d'expansion, « se *décomposent* en une multitude de *topoï* et de stéréotypes qui paraissent ne jamais devoir produire de totalité »[153]. Si le fonctionnement combinatoire est le même, cette « logique de fétichisation des imaginaires[154] » qui « tend à saisir le détail pour le tout[155] » est présente dans « *Arzach* » dès l'origine du réseau et instituée précocement par la diffusion des illustrations d'Arzach-Starwatcher. L'effet-monde relève alors non pas d'un *partage* d'univers mais d'une *participation* au jeu combinatoire que promet la base de données diégétique à partir de détails prototypiques fétichisés. Letourneux lit cette mutation du paradigme de consommation des mondes de fiction à travers l'analyse de la culture *otaku* par Azuma[156] :

> Pour lui, les *otakus* seraient sensibles non plus comme autrefois à des genres, ni même à des séries ou des personnages récurrents, mais à des détails fétichisés, des bouts de panoplie (il parle d'« éléments d'attraction »). Dans la culture japonaise, ce sont des objets comme les oreilles de chat, le costume de soubrette ou la jupe d'écolière, la couleur des cheveux, les prothèses cybernétiques, etc. Ces objets apparaissent bien comme les parties composant le costume ou l'apparence de différents personnages, mais détachés de tout corps, et recomposables à l'infini suivant une logique combinatoire dans une multitude d'avatars fétichisés (illustrations, figurines et autres produits dérivés)[157].

L'analyse décrypte tout aussi bien le fonctionnement du monde « Arzach » à partir des traits archétypaux qu'on a listés : ils constituent ces « éléments d'attraction » relatifs au personnage (par inclusion, contiguïté ou causalité), réagençables en combinaisons variables et susceptibles alors de fournir la matrice de nouveaux récits. La figure d'Arzach répond tout à fait au résumé que Letourneux propose de cette construction fragmentaire et combinatoire des personnages, : « définis par les lecteurs comme les concrétions individualisées d'éléments fétichisés, réinvestis fantasmatiquement dans l'architexte[158] ». La panoplie organise la grammaire fictionnelle d'Arzach sur le modèle postmoderne de la « base de données », qui succède selon Azuma au modèle moderne de « l'arbre » :

> Dans la culture Otaku où domine la consommation des récits, l'œuvre n'est pas appréciée pour elle-même mais est évaluée en fonction de la base de données qui est en arrière-fond. Comme ces données peuvent prendre autant de formes que de lectures faites par les utilisateurs, il suffit au consommateur de s'approprier l'« agencement » pour produire autant qu'il le voudra des œuvres dérivées, différentes de l'original[159].

---

[153] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 489. Nos italiques.
[154] *Ibid.*, p. 491.
[155] *Ibid.*, p. 489.
[156] H. Azuma, *Génération Otaku. Les enfants de la postmodernité*, *op. cit.* Voir aussi l'utilisation qu'en fait Besson dans *Constellations*, *op. cit.*, p. 261 *sqq.*
[157] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 490.
[158] *Ibid.*, p. 491.
[159] H. Azuma, *Génération Otaku. Les enfants de la postmodernité*, *op. cit.*, p. 61.

Les deux modèles d'Azuma ne concernent pas la dynamique interne de sérialisation des univers de fiction mais proposent deux types de rapports entre la « couche superficielle » des histoires proposées par les productions culturelles (les simulacres ou « petits récits ») et la « couche profonde » qui correspond aux conceptions globales du monde, aux « grands récits » de la modernité. Néanmoins, ces deux images sont particulièrement suggestives pour distinguer les effets-mondes des ensembles transmédiatiques. L'arbre permet de décrire un effet-monde qui s'étend en se ramifiant, au risque de voir les séries médiatiques entrer en discordance, tandis que la base de données construit synchroniquement le répertoire diégétique du monde sur un mode fragmenté, pour une appropriation active et des interprétations variées. Actualisé à travers la sélection et la combinaison de ses traits fétichisés, ce répertoire est compatible avec la variété des réalisations graphiques au fur et à mesure de l'évolution du style de Mœbius et avec une grande diversité de registres et d'imaginaires génériques qu'explore en particulier la série *Arzak Rhapsody*. Dans l'épisode 3 (« Station Stardust »), l'ouverture ésotérique laisse place à des scènes de western moderne, avec décor de saloon futuriste (robotisé), vautours, paysage du *bush*, imaginaire du Grand Ouest américain (la « route 88 » et le « Stardust café » le connotent) et mélodie de guitare *folk* qui emprunte aux référents musicaux du genre – avant de verser ouvertement dans la course de bolide à la *Mad Max*. *Arzak. L'arpenteur* exploite également l'imaginaire du western, que Giraud a tant pratiqué avec « *Blueberry* », lors de l'arrivée d'Arzach à « Redmond Stacyon » sur le dos d'une étrange monture[160]. À l'inverse, l'épisode 9 de la série (« La tête du guerrier ») mélange les codes du complot *cyberpunk*, puisqu'il s'agit de construisant une réplique androïde docile du ptéroguerrier, et ceux du film de mafieux (le « King » obèse, engoncé dans son trône, avec son éternel cigare). L'épisode 5 (« La perle du venin ») s'ouvre quant à lui sur une course-poursuite dans les gouffres d'un canyon qui évoque le *space opera*, ses courses de module et ses combats de chasseurs. Le décor urbain de l'épisode 7 (« La Cité perdue »), pour sa part très étonnant par rapport au paysage désertique récurrent dans la fiction, développe un imaginaire post-apocalyptique de ville détruite et abandonnée. Le générique de la série désigne cette disponibilité mega-textuelle de la base de données « *Arzach* ». Le plan unique, d'abord centré sur l'œil du ptérodactyle, dévoile progressivement Arzach sur sa monture dans un ciel nuageux par une succession de travellings arrière. Or, à partir de cette structure immuable – que le premier épisode décline sans étrangeté visible en bleu et blanc – la gamme chromatique binaire qui

[160] Mœbius, *Arzak. L'arpenteur*, *op. cit.*, p. 34 *sqq.*

caractérise le ciel et les nuages est modifiée à chaque épisode, pour un effet de reconnaissance qui intègre en même temps cette logique de variation consubstantielle au fonctionnement du monde. Cette mutabilité plastique détermine en réalité souvent les accroches chromatiques de chaque épisode puisque chaque générique ainsi singularisé ménage, par la couleur, une transition visuelle cohérente avec le premier plan du récit filmique à proprement parler et donne ainsi l'indice de l'atmosphère visuelle de l'épisode. Le générique de « Cœur de singe » (épisode 6) adopte ainsi les tons vert sapin du ciel, des nuages et des astres de la nuit d'attente qu'Arzach passe aux côtés du monstre simiesque en train d'agoniser. L'épisode 10 (« La tour nuageuse »), ouvert par un générique aux couleurs beige et sable, affiche d'emblée un paysage désertique où le sol, les rochers, la tour à l'horizon, le ciel et les nuages sont traités par un dégradé de sépias pâles.

La manipulation des paramètres plastiques invite ici à marquer l'importance du matériel graphique pour la constitution de la base de données du monde, par rapport à des effets sciences-fictionnels verbaux qui forment moins des pièces du puzzle arzachien – à l'exception des passages ésotériques caractéristiques – que les leviers de l'actualisation locale de ses composantes visuelles. Les divers mots-fictions utilisés pour désigner l'oiseau blanc d'Arzach témoignent de cette malléabilité fictionnelle verbalement réalisée à partir des avatars graphiques : le « ptérodactyle » actualise les connotations préhistoriques de l'animal saurien et, par extension, de l'univers onirique morbide du désert tel qu'inventé en 1975 ; le « ptéroïde[161] » plus récent mobilise un suffixe caractéristique du genre qui invite à l'interprétation machinique de l'oiseau, tandis que le « ptérodelphe » conserve les connotations antiques de l'oiseau tout en altérant le signifiant réel. Est-ce à dire que les « éléments d'attraction » arzachiens sont principalement graphiques et que leur détermination verbale, au sein d'un récit iconotextuel, réalise cette manipulation des composants de la base de données pour produire une version possible du monde ? On peut en faire l'hypothèse, au vu du rôle matriciel que jouent les images dans l'ensemble « *Arzach* » et compte tenu des sur-effets mega-textuels que Mœbius se plaît à susciter par l'emploi des forgeries, du jargon et des scripts narratifs du genre. La nature perceptive, analogique et non prédicative de l'image la rend particulièrement apte à construire ces types diégétiques qui structurent la base de données, d'autant plus lorsque sa sérialisation transmédiatique multiplie les représentations autour d'un même nombre de traits stables. La référenciation et la caractérisation verbales – que Mœbius fait certes aussi

[161] Mœbius, « Arzak Rhapsody », épisode 1, art. cité.

dysfonctionner en refusant de fixer l'orthographe du signifiant « Arzach » – élaborent en revanche des contenus propositionnels qui fixent certaines caractéristiques des objets de monde et orientent les « bouts de panoplie » visuels vers une singularisation locale. Le riche *fan art* visuel développé autour de la création mœbiusienne confirmerait d'ailleurs que le jeu de puzzle fictionnel active la base de données par son matériau graphique, à l'instar des manipulations autographes du monde. Les innombrables revisites du Starwatcher, en particulier, dans sa version mémorable de 1986 (figure 166), montrent cette « reconfiguration créative[162] » à laquelle invite l'effet-monde combinatoire, pour une transfictionnalité appropriable qui, ici, distingue Mœbius de Bilal. L'hélice composite de l'univers bilalien reste fermement cadrée par la prégnance d'une signature graphique présentée comme inimitable et par la mainmise de l'auteur sur ses productions. La dissémination des avatars fétichisés d'« *Arzach* » dans la culture médiatique et les réinventions collectives auxquelles elle donne lieu montrent un imaginaire d'auteur perméable à la recréation allographe, compatible avec une pratique active du réemploi qui ouvre à la consommation ludique du monde de fiction.

Le modèle de la base de données suggère ici une autre analogie productive : l'effet-monde dans « *Arzach* » pourrait être rapproché d'une logique fictionnelle axiomatique qui implique de poser un certain nombre de propositions supposées vraies *a priori* (« Arzach a toujours un chapeau », « les cristaux sont des objets magiques », etc.) et de dériver de ces axiomes minimaux l'ensemble des possibles acceptables du monde. Selon Caïra, qui envisage pour sa part les fictions axiomatiques au sens strict (comme le jeu d'échecs), une axiomatique se définit en effet ainsi :

> […] un répertoire fini d'*êtres* simplement nommés ; une *syntaxe* des combinaisons possibles de ces êtres ; des *règles de production* permettant de passer d'une combinaison à une autre ; une *procédure de décision* permettant de tester la théorématicité d'une formule[163].

Plus que la transfictionnalité générique dont on a parlé à propos de « *Nikopol* », c'est donc une transfictionnalité pseudo-axiomatique, et par là ludique, qui caractériserait l'effet-monde d'« *Arzach* ». La base de données non seulement intègre un certain nombre de traits segmentés et fétichisés, mais elle détermine aussi leurs combinaisons, si ce n'est *autorisées*, du moins *privilégiées* (le couvre-chef et l'étoile, l'arche et les herbes tueuses, la tour et la porte dimensionnelle…) et les critères de validation de leur efficacité pour l'effet-monde (un couvre-chef conique peut suffire, mais une tour phallique requiert d'autres indices

[162] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 492.
[163] Olivier Caïra, *Définir la fiction. Du roman au jeu d'échecs*, Éditions EHESS, 2011, p. 58.

contextuels, comme le cadre désertique, pour produire du monde « *Arzach* »). Ce faisant, elle configure donc les règles du jeu fictionnel, c'est-à-dire les règles ludiques du monde, et même les règles d'un monde *ludique* auquel invite un Arzach à la fois personnage, archétype et figurine-jouet à large panoplie.

2.3. Monde à parties, monde pour jouer et monde à jouer

Cette panoplie relève pleinement de ce que Besson et Letourneux, à la suite de Walton[164], appellent des « *props* », c'est-à-dire des supports de l'imagination fictionnelle qui suscitent un usage ludique du monde, tout en faisant reconnaître la nature artificielle du jeu[165]. Les traits de la matrice-monde appellent alors à la manipulation subjective par les récepteurs, dans les œuvres de *fan art*, les rêveries mentales, l'activité de collection ou la lecture sérielle[166]. Assurément, « *Arzach* » n'a pas donné lieu à la vaste production de jouets et de figurines que d'autres ensembles fictionnels transmédiatiques, à l'inverse, produisent, invitant le récepteur à « importer » l'univers de fiction dans son propre monde par l'intermédiaire de « fétiches représentatifs », comme l'écrit Besson[167]. Le buste d'Arzach commercialisé en collaboration avec Starwatcher Graphics en 1997 (*supra*, figure 170) est ainsi un objet de collection et non un objet ludique. Le réseau « *Arzach* » ne montre pas l'importance prise dans les univers transmédiatiques par l'objet-jeu concrètement manipulable, dont Brougère rappelle la fonction essentielle : constituer « le vecteur d'un univers qui le dépasse[168] ». Si l'avatar Arzach s'apparente à un jouet et si l'univers « Arzach » est consommé comme un jeu, c'est en raison de la logique architextuelle de la base de données qui fait de l'« expérience d'appropriation de données fictionnelles[169] » le *but du jeu* et sanctionne ainsi le « devenir-jeu[170] » de la fiction. La logique fictionnelle mimétique (plus que narrative) de l'effet-monde, fondée sur la sérialité des images, gagne alors une efficacité ludique. L'imaginaire de monde fonctionne comme une boîte de jeux ou une « boîte de jeux narrative », ainsi que le formule Letourneux[171], et invite à une réception ludique fictionnalisante à partir de fragments diégétiques toujours incomplets et

[164] Kendall Walton, *Mimesis as Make-Believe. On the Foundation of the Representational Arts*, Harvard University Press, 1990.
[165] Voir A. Besson, *Constellations*, *op. cit.*, p. 260 et M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 465.
[166] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 465.
[167] A. Besson, *Constellations*, *op. cit.*, p. 260.
[168] Voir *ibid.*, p. 264 et Gilles Brougère, *Jouets et compagnie*, Stock, 2003, p. 381.
[169] A. Besson, *Constellations*, *op. cit.*, p. 280.
[170] *Ibid.*, p. 361.
[171] M. Letourneux, *Fictions à la chaîne*, *op. cit.*, p. 465-466.

épars. Ceux-ci peuvent être de nature variée (« noms des personnages et des lieux, idiolectes de la série, scènes récurrentes, structures narratives ») mais dans « *Arzach* » ils relèvent avant tout d'une panoplie iconique : formes et couleurs des objets et des décors, apparences et postures d'Arzach, agencements toposyntaxiques dans l'image, scènes visuelles récurrentes sont particulièrement aptes à mettre en branle l'imaginaire par sa diffraction lacunaire et fragmentée. La fin de non-recevoir opposée à la stabilisation encyclopédique implique qu'à chaque nouvelle œuvre, cette panopolie visuelle se trouve « endossée pour "jouer" un nouveau récit[172] » – et c'est par cet usage ludique du monde que le récepteur est invité à donner du sens à sa lecture : Arzach est d'abord un monde *pour jouer*.

Le confirme en particulier la temporalité réitérative du monde de fiction, dont on a parlé, qui abolit toute évolution et toute durée dans l'univers « Arzach ». En effet, au regard de cette appropriation intrinsèquement ludique de l'architexte, ce monde cyclique sans cesse réinstauré se révèle un monde lui-même sériel, *à épisodes*, ou plus exactement *à parties* puisque chaque remise en jeu de la figure Arzach, dans un nouveau récit, propose au lecteur de (re)jouer une nouvelle partition fictionnelle à partir des éléments de la base de données. Brougère a montré comment la logique sérielle au cœur du personnage de Superman, associée à une évolution « par reprises, couches successives qui racontent de façon différente la même histoire[173] », impliquait une « répétition et une négation du temps[174] » qui relèvent précisément de la structure itérative non linéaire de l'activité ludique. Les éléments d'analyse qu'il dégage pour le super-héros mythique s'avèrent particulièrement pertinents pour la compréhension d'Arzach au terme de notre parcours : « par l'importance de la répétition, l'absence de fin mais aussi d'épaisseur historique […], Superman montre sa proximité avec une logique ludique[175] ». De 1976 à 2003, Arzak a changé mais il n'en reste pas moins le gardien infatigable d'un désert mystérieux et y connaît des aventures toujours étrangement identiques. Les œuvres elles-mêmes thématisent la signification ludique de cette jouissance de l'itération[176] en soulignant la proximité d'Arzach avec le personnage-avatar de jeu vidéo. L'analogie est implicite dans la narration verbale d'*Arzak Rhapsody*, qui expose avec insistance dès l'épisode 2 la nature dangereuse du désert B et le risque, à tout moment, de rencontrer une menace à combattre : « Le désert B, sans début

[172] *Ibid.*, p. 466.
[173] Gilles Brougère, « Et si Superman n'était qu'un jeu ? », *in* G. Brougère (dir.), *La Ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Autrement, coll. « Mutations », 2008, p. 140-152, p. 149.
[174] *Ibid.*, p. 148.
[175] *Ibid.*, p. 151-152.
[176] Pour reprendre Umberto Eco, *De Superman au surhomme*, Grasset, 1978, p. 153, cité par Brougère, *ibid.*, p. 148.

ni fin, où la vie se cache sous le moindre grain de sable, où le danger guette sous chaque caillou, parfois dans la forme même d'un rocher[177]. » La clôture du récit reprend en miroir cette construction du désert comme espace de possibles narratifs imminents et illimités : « L'aube se lève sur le désert B. Chaque grain de sable cache un danger, chaque pierre peut être un piège mortel[178]. » En adoptant comme principe cohésif la sérialité diégétique des différentes missions du gardien solitaire, *Arzak Rhapsody* signale ici d'emblée que ses différents épisodes sont ceux du monde cyclique lui-même et proposent autant de *parties jouées* dans l'environnement du désert alors ludiquement polarisé. L'exploration spatiale à laquelle se livre incessamment Arzach, « l'arpenteur », sur son ptérodactyle, ses inspections répétées au sein d'un espace virtuellement infini, construit pour et par l'action qui doit y advenir, le rapport étroit entre cette élucidation topographique et la progression de la narration : tout cela rapproche indubitablement l'univers « Arzach » de l'effet-monde vidéoludique. Un certain nombre de plans semi-subjectifs, cadrés de dos sur Arzach et sa monture en vol[179], reprennent d'ailleurs les codes visuels du simulateur de vol, avec une schématisation géométrique des formes qui convoque dans l'épisode 1 le pacte plastique de l'abstraction pour construire le novum du passage inter-dimensionnel spiralaire.

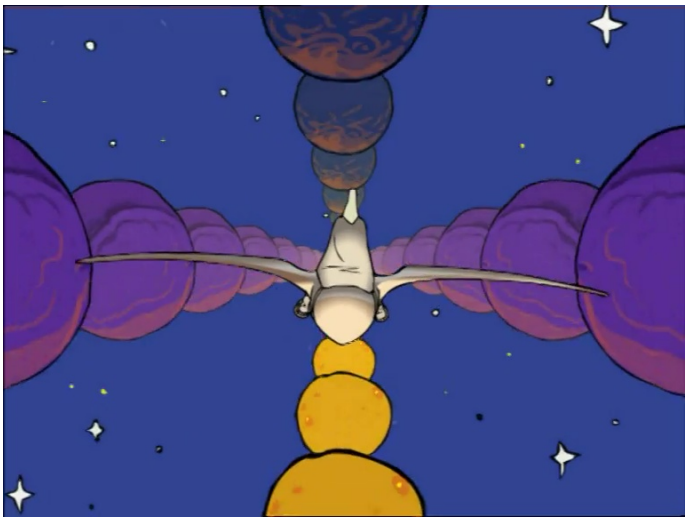


Figure 189 : Tunnel interdimensionnel. Mœbius, « Arzak Rhapsody », épisode 1, 3:32

Mais c'est l'épisode 12 d'*Arzak Rhapsody*, significativement intitulé « L'homme des jeux », qui exhibe la pulsion médiatique du monde vers l'appropriation ludique : Arzach s'y découvre personnage de jeu vidéo et, refusant de poursuivre les périlleux combats au cours desquels il trouve plusieurs fois la mort, il vient demander des comptes au joueur qui

[177] Mœbius, « L'ombre du matin », épisode 2, art. cité, 0:15.
[178] *Ibid.*, 3:01.
[179] Par exemple *ibid.*, 0:50.

le manipule. Cette métalepse motivée (implicitement) par l'activation d'un mécanisme de passage entre les dimensions pousse l'interprétation vidéoludique à son paroxysme, puisque Arzach modifie le jeu dont il est issu au moyen d'un livre de « soluces » intitulé *Arzak le jeu. Tous les trucs*, pour retourner dans le désert B, dont il apprend qu'il se situe « au bout du 25e niveau[180] ». Ce *hack* réussi a une double portée réflexive pour l'effet-monde. Il invite explicitement, non sans vertige et non sans jeu transfictionnel (au double sens du terme), à réinterpréter rétrospectivement toutes les aventures d'Arzach au sein de la rhapsodie fictionnelle comme autant de parties menées dans l'espace ludique et dangereux du désert. Il confirme en même temps l'essence insaisissable et inassignable du monde de fiction, disponible alors pour tout recommencement ludique, puisque le livre de solutions, emporté par Arzach jusqu'au désert B, ne dévoile dans le plan final qu'une succession de pages blanches, à l'image d'un désert-monde sur lequel on ne saurait rien conclure et rien fixer. C'est qu'« Arzach » est sans doute moins un monde *pour* jouer qu'un monde *à jouer*, tant sa structure combinatoire ménage d'incertitudes et programme sa propre incomplétude, tant son substrat diégétique y est fragmenté et minimal, tant sa structure sérielle organise son perpétuel retour au point de départ – celui où l'on peut non *reprendre* le jeu mais le *recommencer*.

*

Ce dernier temps de notre enquête a permis de reconfigurer la notion de « transfictionnalité » pour l'adapter à une réflexion sur les univers transmédiatiques de science-fiction qui s'inscrive dans le biotope français. Notre progression typologique a dégagé deux questionnements majeurs. Premièrement, comment la relation intermédiatique sérialise-t-elle, à travers des œuvres distinctes, et en fonction des médias impliqués, des éléments fictionnels (les novums prototypiques de « *Gandahar* » l'ont montré au chapitre 7) et formels (les stylèmes bilaliens l'ont éclairé au chapitre 9) ? Autrement dit : qu'advient-il des ressorts du novum et de l'estrangement, dégagés en deuxième partie, dans la dynamique transmédiatique, et en particulier dans le jeu transsémiotique ? L'étude suivie d'« *Oms en série* » a montré comment l'adaptation reconfigurait l'effet-SF en réinterprétant

[180] Mœbius, *Arzak Rhapsody*, épisode 12 : « L'homme des jeux », *op. cit.*, 02:20.

une même matière diégétique, à travers des articulations variées entre options sémiotiques, sélections des novums, et ciblage xéno-encyclopédique des estrangements, donnant lieu à *des* constructions de monde et *des* expériences de fiction contrastées (chapitre 8). Deuxièmement, comment ces leviers sérialisés invitent-ils (ou non), à l'élaboration cognitive d'une xéno-encyclopédie partagée à travers les supports, avec quelle diversité d'effets, et en fonction de quels paramètres ? On a montré, ici, l'importance de l'inscription contextuelle des ensembles, différenciée à partir de critères communs (auctorialité, temporalité, coordination, matérialité des productions). Déterminants pour l'horizon d'attente de la réception, ils donnent sens, pour le monde, à la diversité des articulations narratives (coutures des récits) et fictionnelles (coutures des diégèses) en leur conférant une potentialité transfictionnelle variable.

Pour les novellisations de Bordage (chapitres 7 et 8), malgré la différence de la formule transfictionnelle narrative (préquelle et adaptation), c'est l'étoffement articulé du monde vidéoludique ou filmique qui a pu être dégagé, en envisageant la manière dont le récit littéraire se positionne par rapport au récit-source, en reprend des novums ciblés et embranche, grâce à ces embrayeurs, des élaborations xéno-encyclopédiques médiatiquement disjointes au profit d'une unité de monde surplombante. Que, dans un cas, il y ait eu prolongement narratif et, dans l'autre, redondance diégétique, n'empêche pas la proximité des *gestes* transfictionnels, qui dépendent ici des stratégies synergiques du multimédia français dont on a parlé en première partie (chapitre 3), du balisage de la lecture qu'elles impliquent (les couvertures en témoignent), et de l'autonomie relative que Bordage veut y négocier pour l'écriture et l'écrivain de science-fiction. Par contraste, l'adaptation simple, à la sérialité déliée, chez Laloux, désactive l'effet transfictionnel des reprises d'étrangetés, au profit d'une variation intertextuellement sensible des agencements formels et xéno-encyclopédiques (chapitre 8).

Dans cette typologie qui clarifie, pour notre corpus, la ligne entre transmédia et cross-média d'une part (« *Atlantis* », « *Kaena* »), et adaptation d'autre part (« *Oms en série* »), « *Gandahar* » affiche ses singularités et sa formule hybride (chapitre 7) : l'expansion cyclique s'y réalise, narrativement, par le média littéraire seulement, en intégrant transmédiatiquement l'empreinte visuelle conférée par le film à certains novums du monde. L'hétérogénéité des articulations transfictionnelles transmédiatiques (adaptation pour Laloux, expansion pour les romans d'après 1997) persiste en régime monomédiatique (*sequels*, préquelle et nouvelles autonomes). Elle confère à tout l'ensemble « *Gandahar* »

un effet-monde bricolé, ludique, distendu, et une liberté d'auteur comprise comme libre diversification des récits.

Cette transfictionnalité expansive disparate, dans « *Gandahar* », même si elle convoque le bon-vouloir d'auteur (celui d'Andrevon), est faiblement transmédiatique et s'exhibe comme improvisée, voire gratuite – en tous cas, ni *nécessaire*, ni *exclusive*. Le caractère décisif du principe auctorial singularise en regard, dans notre corpus, un autre territoire transfictionnel et science-fictionnel majeur pour cette typologie des effets de mondes transmédiatiques : celui des univers d'auteur, que Mœbius et Bilal exemplifient, où la communauté iconique entre les médias (bande dessinée, illustration et peinture, cinéma, animation, jeu vidéo) alimente une diffraction massive des thèmes et des motifs. La sérialisation des novums et des estrangements s'y réalise par la cristallisation d'archétypes rendus convergents par l'imaginaire d'auteur – et, plus précisément, par l'imaginaire de l'artiste *graphique* – mais avec des inflexions différentes. Chez Bilal (chapitre 9), elle fait se confondre effets-SF diégétiques et formels (le monde comme style, et inversement), pour un effet-monde ubiquiste rapporté à la figure d'auteur et métonymiquement désigné par elle. Chez Mœbius (chapitre 10), elle est nourrie, au contraire, par une variabilité de la réalisation graphique des novums prototypiques, que le double avatar de l'Arzach-Starwatcher affiche. Par contraste avec le monde-style signé bilalien, qui fait miroiter à l'excès ses mirages transfictionnels et joue à s'égaler au réel, la transmédialité d'auteur mœbiusienne configure un monde-matrice schématique, combinatoire et ludique. L'effet de présence démultiplié du monde réside alors non dans l'illusion qu'il peut tout *assimiler*, tout *attirer* à lui par sa force de gravitation transfictionnelle (comme en physique), mais dans l'impression de sa capacité motrice à *exporter* partout ses éléments d'attraction, à les *disséminer* pour inviter à leur appropriation et à leur réagencement ludique – et, avec eux, à celui du monde lui-même.

Conclusion

Notre parcours d'étude sur l'intermédialité dans la science-fiction française (1973-2003) a montré des prises de position sur la théorie de la science-fiction comme sur les théories de l'intermédialité, qui impliquent, à nos yeux, une affirmation majeure sur le corpus. Envisager les croisements médiatiques à tous les niveaux, penser l'effet science-fictionnel des œuvres dans la diversité des agencements sémiotiques, des stéréotypies narratives, des adossements mega-textuels, des constructions discursives et des architectures transmédiatiques, c'est dire la nécessité de mener conjointement l'enquête culturelle et l'enquête poétique pour les fictions de grande consommation du régime médiatique. C'est réaffirmer la valeur de l'étude des textes, tout en marquant les conditions de validité de cette étude : qu'elle soit toujours consciente de l'ancrage dans un ensemble de représentations et d'attentes collectives, qu'elle soit sensible aussi aux postures symboliques, aux enjeux politiques et aux discours idéologiques qui leur donnent sens – qu'elle tire donc toutes les conséquences d'une productivité fictionnelle des œuvres relative à des cultures aussi bien *partagées* que *clivées* et *clivantes*, comme le corpus français de science-fiction l'a exemplairement montré.

Cette poétique des cultures médiatiques, on a voulu en montrer toute la complexité de l'« écriture » – au sens où les œuvres sérielles relèvent, quel que soit le média, d'une mise en signes et d'une forme –, toute la densité des références, tout le ludisme des effets, par l'analyse croisée des novums et des estrangements science-fictionnels. Les « paralittératures » ont fréquemment été définies par l'illusion référentielle de leurs mondes imaginaires et par l'effacement conséquent de la médiation sémiotique et médiatique. En cherchant à circonscrire une *singularité*, ces deux critères ont reconduit l'idée d'une *pauvreté* des fictions de genre[1]. Cette impasse oblige plus que jamais à déconstruire les rouages qui construisent la transparence et codifient l'évidence des lectures. En science-fiction, on l'a montré par l'articulation des architextualités relatives aux étrangetés de monde et aux étrangetés de forme, dont les agencements sédimentés ouvrent la voie à l'étude pleinement historicisée de l'effet de genre.

[1] Voir par exemple Daniel Couégnas, *Introduction à la paralittérature*, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 1992 ; et la déconstruction critique qu'en fait J. Migozzi, *Boulevards du populaire*, *op. cit.*, p. 57-61.

C'est peut-être cette impression d'évidence générique, renforcée par celle d'évidence sémiotique liée à l'analogie (voire à l'indicialité) du signe, qui avait jusque-là freiné les études du novum visuel, tandis que les forgeries lexicales de la science-fiction offraient une prise aisée à l'analyse des écarts opacifiants et des jeux de cryptages sémiotiques, par le prisme du « cognitive estrangement » formalisé par Suvin. On espère avoir montré que la théorie de la science-fiction a tout intérêt à envisager avec autant de complexité et de précision les procédés formels et cognitifs qui encadrent la réception science-fictionnelle lorsqu'elle touche à l'image fixe, à l'iconotexte, ou à l'image mouvante. Ce n'est pas vouloir ramener l'image au fonctionnement textuel (pour l'anoblir ou pour en évincer l'irréductible altérité sémiotique) que de mener cette conceptualisation intermédiatique à partir des concepts de novum et d'estrangement forgés à l'origine pour les productions littéraires (chapitre 4). Au contraire, l'étude de l'effet-SF visuel a confirmé notre thèse générale, à savoir la détermination pleinement mega-textuelle des étrangetés du genre (chapitre 5). La ressemblance iconique a montré, davantage peut-être que l'arbitraire linguistique, la difficulté de penser l'estrangement science-fictionnel indépendamment du rapport à une familiarité construite comme convention, qu'elle soit médiatique, générique ou stylistique. L'enquête sur le novum visuel invite à réaffirmer une analyse des novums textuels qui soit plus sensible aux déterminations contextuelles de l'écriture science-fictionnelle. Il s'agit alors de penser les effets de forme littéraires en tant qu'ils peuvent être massivement architextuels : telle est l'enquête à mener, nous semble-t-il, sur la littérature sérielle. Il y a style en science-fiction, mais pas nécessairement au sens d'arrachement autotélique aux codifications formelles – comme l'imaginaire du texte a pu le sédimenter à travers une conception absolue de la littérarité et de la figure, en particulier dans la culture française. Ce retour au novum verbal par le novum visuel imposerait aussi une enquête sur le novum sonore, qu'on n'a pu réaliser ici, mais que le cadre théorique intermédiatique qu'on a posé doit permettre de mener. Ainsi, dans notre corpus, la poétique surréaliste des images lalousiennes se nourrit de toute l'interaction avec des estrangements sonores associés, dans les années 1970 et 1980, à l'expérimentation des nouvelles techniques synthétiques de production des sons et des musiques. Sur *La Planète sauvage* de Laloux, la défamiliarisation constante du son de la guitare électrique, par de nombreux effets de distorsion, indique l'influence du rock psychédélique et vient scander et renforcer

l'étrangeté visuelle du monde draag[2]. Dans *Immortel*, la musique originale, réalisée par le compositeur serbe Vejvoda avec qui Bilal a souvent travaillé[3], incorpore des mélodies mi-parlées mi-chantées aux intonations yougoslaves : elles accentuent le novum de la femme mutante (Jill) tout en rattachant l'anticipation new-yorkaise dystopique à l'imaginaire des pays de l'Est, structurant pour l'univers d'auteur. Mœbius, dans *Arzak Rhapsody*, accorde quant à lui le style musical à la variation générique des épisodes (accents de guitare électrique inspirés de Morricone pour le *western*, flûte ou harmonica pour les expériences oniriques, rendu plus synthétique pour les passages entre les mondes…) et oriente ainsi l'interprétation des novums pour la xéno-encyclopédie. La manière dont les estrangements de science-fiction sont culturellement et technologiquement datés, dont ils peuvent donc se démoder, gagnerait une confirmation éclatante avec le novum sonore, en particulier pour la musique de film dont l'étrangeté ou la familiarité ne sauraient passer par des représentations référentielles mais relèvent tout entières des codifications de l'effet-SF.

C'est cette enquête-là, historiquement, culturellement mais aussi politiquement, idéologiquement et économiquement *située*, que les travaux sur l'intermédialité doivent prendre en charge. Les efforts théoriques et les positions conceptuelles gagnent à être confrontées à des corpus spécifiques et contrastés (du point de vue des aires nationales comme des périodes temporelles) pour voir comment ceux-ci déplacent les catégories et obligent à réévaluer le sens des termes. L'enquête intermédiatique, telle qu'on l'envisage, doit offrir un prisme descriptif des pratiques, singularisé en fonction des contextes, tout comme elle doit mener la déconstruction critique de la manière dont l'intermédialité elle-même est investie par les acteurs, comme objet prescriptif et lieu de négociation symbolique. Notre parcours a ainsi montré qu'il existe *des intermédialités* science-fictionnelles dans le corpus français, en relations conflictuelles. Notre typologie a voulu les prendre en charge en reformulant le sens en contexte des termes *cross-média*, *transmédia*, *adaptation*, *hybridation* ou encore *multimédia* – plutôt : en les *formulant pour* le biotope de la science-fiction française d'avant le tournant des années 2000.

Cette ambition nous a permis de reposer la question des mondes transmédiatiques pour un corpus qui semble bien échapper au paradigme de « l'acharnement totalisant[4] » xéno-encyclopédique fondé sur la convergence maximale des sérialités. Le cas de la science-

[2] Olivier Pernot, « La bande-son culte du cinéma SF français La Planète Sauvage racontée par son créateur, Alain Goraguer », *Trax* [en ligne], mis en ligne le 13 août 2018, URL : http://fr.traxmag.com/article/48073-la-bande-son-culte-du-cinema-sf-francais-la-planete-sauvage-racontee-par-son-createur-alain-goraguer (17/09/2018).
[3] Notamment pour *Le Sommeil du monstre. Bande originale*, *op. cit.*
[4] Genette, *Palimpsestes*, cité par Migozzi à propos du roman populaire, dans *Boulevards du populaire*, *op. cit.*, p. 108.

fiction française incite à ne pas analyser les mondes des fictions de grande consommation comme un ensemble homogène ; davantage, même, il a montré la nécessité de prendre conscience des enjeux qui le structurent d'emblée en territoire hétérogène. Si le terme de *monde* a rencontré un succès incontesté, depuis les théories des mondes possibles, imposant l'analogie ou la métaphore dans tous les domaines du travail critique, l'unité du vocable invite précisément à analyser la diversité des phénomènes concrets qu'il sert à englober. La question « du monde » montre toute sa pertinence en tant qu'elle permet de dégager des effets de mondes pluriels, variables, relatifs. Ce n'est pas remettre en cause ce qui a été solidement établi, et de manière générale, à propos des mondes fictionnels des cultures médiatiques : la thématisation des logiques sérielles, la tendance à la typification, la pulsion d'expansion et de complétude, le jeu des réécritures, les appropriations actives et les usages ludiques. Au contraire, c'est tirer tout le profit de cette théorisation pour envisager que la diversité des corpus diffracte tout aussi diversement les paramètres de la transfictionnalité transmédiatique d'univers.

« *Kaena* », ici, peut résumer l'ambition de décentrement de notre recherche en montrant ce qui, du point de vue des catégories habituelles de la pensée des mondes peut être qualifié d'intermédialité « ratée » : un projet inachevé de déclinaisons transmédias complémentaires ; une novellisation voulue comme une initiative médiatique originale, mais confrontée au défaut de légitimité et désavouée par son auteur – ou justifiée par la distinction du littéraire, ce qui revient au même ; un *storytelling* de la French Touch qui ne parvient pas à convertir en capital symbolique les insuffisances techniques et scénaristiques ; ou tout simplement un échec commercial international à la hauteur des effets d'annonce. Or, en plus d'analyser « *Kaena* » à travers cet ensemble de *manquements* et d'*écarts*, il est aussi fécond de l'envisager à travers les *concordances* qu'il dessine par rapport à ce qui était possible, pensable et légitimable à la fin des années 1990 en France, en matière de transmédialité des mondes multimédias de science-fiction. Les novellisations de Bordage, aussi bien *Kaena* et *Atlantis*, montrent que la science-fiction française de la fin de notre période a voulu tenter l'expérience des univers franchisés de la transmédialité industrielle, mais que cette expérience n'a pas fait sens dans le paysage français, pour des raisons certes économiques et technologiques, mais aussi idéologiques, politiques et culturelles. D'ailleurs, les œuvres de notre corpus ayant fait l'objet d'une labellisation discursive proche de la théorisation critique du transmédia (avec le « proto-transmédia » de « *Kaena* ») ou du cross-média (« multiloisirs » pour « *Atlantis* », « merchandising géant

[…] à la Disney[5] » pour « *Les Maîtres du temps* ») n'ont impliqué qu'une sérialisation limitée, quantitativement et temporellement, et n'ont pas contribué à forger un paradigme dominant de la construction de monde. Au contraire, ce que la science-fiction française a fourni de plus culturellement visible et signifiant oriente vers des univers graphiques d'auteurs comme « *Arzach* » et « *Nikopol* ». La transfictionnalité transmédiatique, qu'elle joue la saturation ou la lacune, y amène l'effet-monde, l'effet-style et l'effet-auteur à se confondre dans une temporalité de long terme qui alimente le fantasme d'expansion. Le rhizome, la rhapsodie, l'hélice transmédiatiques constituent d'emblée la matrice science-fictionnelle du monde sur un principe combinatoire qui convoque la distinction symbolique de l'hybridation artiste (pour Bilal) ou le bon-vouloir ludique d'un créateur protéiforme (pour Mœbius). Dans les deux cas, la dissémination transmédiatique est d'autant plus associée à la mainmise de l'auteur sur son monde qu'elle autorise et multiplie les discordances transfictionnelles. Le tropisme auctorial cible une singularité de l'intermédialité dans notre période. La réévaluation ultérieure du transmédia par Damasio, à partir du domaine vidéoludique, opère d'ailleurs dans le même sens, comme si l'écrivain de science-fiction français s'accommodait mal d'un autre geste transmédiatique que celui qui renforce et l'auteur et l'imaginaire démiurgique du verbe – Bordage l'atteste tout autant. En contrepoint, la pratique transfictionnelle improvisée d'Andrevon confirme l'importance de la fonction-auteur – non plus par le prisme totalisant (comme chez Bilal), mais par la déliaison narrative et stylistique menée à sauts et à gambades. L'adaptation allographe, enfin, circonscrit un dernier type d'intermédialité important pour notre corpus, qui est à la fois le signe et le levier des processus de légitimation internes à la littérature du genre : Andrevon et Wul (par Laloux) mais aussi Bordage (par l'adaptation bédéistique des *Guerriers du silence*) montrent la cristallisation historique et discursive autour de certaines figures d'auteur, mobilisées pour défendre une « qualité française » de l'écriture du genre, positionnée par rapport au corpus américain.

La diversité de ces exemples impose deux constats. Premièrement, aucun de ces ensembles ne répond vraiment au paradigme dominant des mondes transmédiatiques (expansion, cohérence, densité, pulsion de complétude, autonomisation). Ce par quoi ils s'en écartent – ou, pour respecter le sens méthodologique de la démarche, ce par quoi ils y *échappent* – amène à organiser une grille de lecture intermédiatique spécifique pour notre corpus et notre période. On retiendrait alors : l'adaptation d'œuvres littéraires, entre

[5] Ph. Casoar, J.-P. Jeunet, A. Igwal, *Les Maîtres du temps. Le Livre du film !*, *op. cit*, p. 55.

hommage et appropriation, doublement légitimante pour l'écrivain qui en fait l'objet (Wul, Andrevon) et pour l'auteur qui s'y livre (Laloux) (chapitres 1 et 8) ; l'intermédialité graphique d'auteur et le mirage transfictionnel qu'elle suscite à partir d'architextes de monde hétérogènes, fragmentés et recomposés (Bilal, chapitres 3 et 9 ; Mœbius, chapitre 10) ; l'intermédialité polygenre, transpublic et bricolée de l'écriture science-fictionnelle, celle d'un Andrevon (chapitre 7) mais aussi d'un Pelot (littérature de jeunesse, cinéma et télévision). En contrepoint se situerait l'intermédialité comme défense du littéraire, chez Bordage, qui mobilise effectivement la différence spécifique (et notamment sémiotique) du média pour étendre et étoffer l'expérience du monde (*Atlantis* et *Kaena*, chapitres 7 et 8), mais qui n'a pas réussi culturellement à faire reconnaître une écriture de novellisation trop associée aux pratiques de la *sci-fi* (chapitre 3). Cette étude invite à être prolongée après le tournant des années 2000 pour interroger l'impact du régime numérique de consommation des fictions sur la structuration intermédiatique du genre. Il s'agirait de prendre en compte notamment l'influence du jeu de rôle, laissé dans l'ombre par les choix de corpus dominants de notre période, et celle du jeu vidéo sur l'écriture du genre, en tant que références médiatiques partagées et revendiquées par de jeunes auteurs venus à l'écriture dans ces années-là (Colin, Kloetzer, Gaborit).

Deuxièmement, ce réaménagement des catégories intermédiatiques est éclairant au-delà du domaine science-fictionnel, pour les clivages intriqués qu'il indique et auxquels il donne sens dans le contexte français : le clivage industriel (lié à la prégnance de la figure d'auteur), le clivage national (lié au modèle américain), le clivage stylistique (lié au problème de la valeur culturelle). Notre recherche a montré la convergence et la pertinence durable de ces trois lignes de front pour la science-fiction française de notre période d'étude. Elle soulève la question plus large des représentations des cultures. Le tropisme anti-industriel, qu'on a abordé avec l'animation artisanale de Laloux, artistiquement riche de sa pauvreté économique, concerne aussi Bilal, qui le réalise par l'artification muséale, Bordage, qui l'incarne par la difficulté d'un positionnement littéraire symbolique, ou la French Touch du jeu vidéo et de l'animation, qui l'adapte rhétoriquement à la montée en charge industrielle. Druillet et Mœbius ont certes montré un intérêt pour le déploiement sérigraphique, animé, télévisé, vidéoludique et numérique de leurs mondes graphiques. Leur reconnaissance artistique mondiale peut fournir une explication à l'absence de

reproche industriel ou commercial[6], en même temps qu'elle conduit les critiques érudites à valoriser plutôt des initiatives pionnières, notamment en matière de numérique 3D.

Cette intermédialité défendue contre l'industrialisation des circulations médiatiques implique aussi toute la complexité du positionnement de la science-fiction française par rapport à la science-fiction américaine. Les revendications anti-capitalistes, anti-industrielles, anti-machine à rêves de Kesselring montrent, certes radicalement, un clivage structurel du genre en France, particulièrement actif dans son domaine littéraire. La défense de l'engagement critique et politique du genre s'est souvent accompagnée de l'expression d'un élitisme culturel, médiatique et social, qui rejette les formes les plus populaires du genre – en particulier celles dotées d'une force de frappe indéniable par des médias de masse comme le cinéma ou le jeu vidéo – et la domination culturelle américaine qu'elle y lit. Blanc en témoigne contre *Star Wars* en 1977, Nicot l'exprime contre l'*heroic fantasy* en 1983, et contre la *sci-fi* cinématographique en 1996. Si les avatars ciblés changent, la posture reste la même. Lorsqu'il ne s'exprime pas par une opposition frontale, le clivage franco-américain, rejoignant le clivage industriel, est mobilisé par la rhétorique de la distinction et de l'essentialisation des cultures (Damasio sur la French Touch du jeu vidéo, par exemple).

Ces lignes de front politiques et idéologiques des cultures nationales, dont l'intermédialité est un déterminant majeur, impliquent pour le contexte français une question connexe : celle l'inscription dans le champ de la valeur culturelle. Le problème du style a amené à interroger le rapport au *mainstream* de la littérature générale (pour Limite, en 1986) tout comme le problème de l'acceptabilité subculturelle des écarts formels, prise dans le double étau d'une injonction à écrire dans le genre (par et pour un mega-text élaboré *ailleurs*) et à éviter l'écueil de la stéréotypie appauvrissante. Sur ce point, le cas de la science-fiction invite à étudier plus largement l'impact, pour le biotope français contemporain des fictions de genres, de l'histoire nationale de la culture médiatique – en particulier de sa structuration en France par affinités avec les pratiques écrites du feuilleton, du livre et de la presse (Portes[7]), et de l'importance du divorce symbolique consommé entre sous-champ de production restreinte et sous-champ de grande production à la fin du XIX^e^ siècle. Pour la singularisation du macro-texte, de ses novums et de ses estrangements possibles (entre l'anti-imagerie de la Nouvelle Vague et l'imagerie anti-industrielle de

[6] Même si le devenir-verbal d'Arzach, en 1987, est considéré par Annestay comme une dégradation de l'univers fictionnel, une manière de céder au « mauvais goût » et à la « médiocrité », comme on l'a dit. Mœbius, N. Sadoul, *Mœbius. Entretiens avec Numa Sadoul*, *op. cit.*, p. 98-99, note 1.
[7] J. Portes, « L'horizon américain », art. cité.

Laloux par exemple), pour les négociations et les frottements avec les imaginaires partagés du mega-text, la légitimation artistique et pseudo-artisanale de l'intermédialité de la science-fiction française appelle à prolonger cette recherche-là.

Qu'elle soit l'enjeu et le moyen des prescriptions symboliques, qu'elle soit l'horizon d'attente des réceptions et du plaisir de genre, qu'elle soit enfin la clé des mondes fictionnels et de leur fascination, l'intermédialité, telle qu'on l'a envisagée, ouvre donc grand la porte à la compréhension des fictions médiatiques contemporaines.

Bibliographie

Corpus d'étude

L'objet de l'étude étant la construction historique et générique de l'intermédialité dans la science-fiction française, le corpus primaire est présenté par ensembles fictionnels et par ordre chronologique de la date de première parution des œuvres.

- ***« Oms en série »***

WUL Stefan, *Oms en série*, Paris, Gallimard, coll. « Folio. Science-fiction », 2000 [Fleuve noir, coll. « Anticipation », 1957].

LALOUX René, *La Planète sauvage*, France/Tchécoslovaquie, Les Films Armorial/Service de la recherche ORTF/Československý Filmexport, 1973, 72 min. DVD, Neuilly-sur-Seine/Issy-les-Moulineaux, Argos Films/Arte France Développement, 2001.

HAWTHORNE Mike, MORVAN Jean-David, *Oms en série*, Roubaix, Ankama, coll. « Les univers de Stefan Wul » :

vol. 1 : *Terr, sauvage*, 2012
vol. 2 : *L'Exom*, 2014
vol. 3 : *La Vieille-Terr*, 2017

- ***« Les Maîtres du temps »***

WUL Stefan, *L'Orphelin de Perdide*, Paris, Denoël, coll. « Présence du futur », 1993 [Fleuve noir, coll. « Anticipation », 1958].

LALOUX René, *Les Maîtres du temps*, France/Allemagne/Suisse/Grande-Bretagne, Télécip/TF1 Films Production/Westdeutscher Rundfunk/Südwestfunk/Société Suisse de Radiodiffusion et Télévision/British Broadcasting Corporation, 1982, 78 min. DVD, Paris, Opening, 2004.

LALOUX René, MŒBIUS, *Les Maîtres du temps*. *La bande dessinée du film*, Paris, Les Humanoïdes associés, coll. « Eldorado », 1982.

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

- **« *Gandahar* »**

ANDREVON Jean-Pierre, *Gandahar*, Paris, Gallimard, 2000 [*Les Hommes-machines contre Gandahar*, Denoël, coll. « Présence du futur », 1969].

ANDREVON Jean-Pierre, « Le château du dragon », *in* Jean-Pierre Andrevon, *Gandahar*, Paris, Gallimard, 2000, p. 211-231 [*Fiction*, n° 207, mars 1971, p. 83-98].

ANDREVON Jean-Pierre, « La princesse myope du building pourpre », *Fiction*, n° 232, avril 1973, p. 6-50.

ANDREVON Jean-Pierre, « Un quartier de verdure », *in* Jean-Pierre Andrevon, *Gandahar*, Paris, Gallimard, 2000, p. 232-271 [*Fiction*, n° 279, avril 1977, p. 123-162].

LALOUX René, *Gandahar. Les années lumière*, France, Col.Ima.Son/Film A2/Cinéma Revcom Télévision, 1988, 83 min. DVD, Issy-les-Moulineaux, Arte France développement, 2006.

ANDREVON Jean-Pierre, *Gandahar et l'oiseau-monde*, Paris, Hachette jeunesse, coll. « Vertige. Science-fiction », 1997.

ANDREVON Jean-Pierre, « La ville qui n'existait pas. Une aventure de Sylvin Lanvère, chevalier servant du royaume de Gandahar », *in* Denis Guiot (dir.), *Villes au bord du futur*, Paris, Hachette jeunesse, coll. « Vertige science-fiction », 1997, p. 147-178.

ANDREVON Jean-Pierre, *Cap sur Gandahar. La jeunesse de Sylvin Lanvère*, Paris, Denoël, coll. « Présence du futur », 1999.

ANDREVON Jean-Pierre, *Les Portes de Gandahar*, Paris, Hachette jeunesse, coll. « Vertige. Science-fiction », 1999.

ANDREVON Jean-Pierre, *Les Rebelles de Gandahar*, Paris, Mango jeunesse, coll. « Autres mondes », 2002.

ANDREVON Jean-Pierre, *L'Exilé de Gandahar*, Paris, Mango jeunesse, coll. « Autres mondes », 2005.

- **« *Arzach* »**

MŒBIUS, *Arzach*, Genève, Les Humanoïdes associés, rééd. augm., 2000 [1976]. Contient :

« Harzack », p. 14-15 [*Métal hurlant*, n° 3, juin 1975, p. 6-7]
« Harzac », p. 16 [*Métal hurlant*, n° 3, juin 1975, p. 4]
« Arzach », p. 17-24 [*Métal hurlant*, n° 1, janvier 1975, p. 17-24]
« Harzak », p. 25-32 [*Métal hurlant*, n° 2, avril 1975, p. 19-26]
« Arzak », p. 33-40 [*Métal hurlant*, n° 4, octobre 1975, p. 19-26]
« Harzakc », p. 41-48 [*Métal hurlant*, n° 5, janvier 1976, p. 59-66]
« Arzach », p. 49-53 [*in* « *The Collected Fantasies of Jean Giraud* », vol. 2 : *Mœbius, Arzach & Other Fantasy Stories*, New York, Marvel Entertainment Group/Epic, coll. « Graphic Novel », 1987]
« Arrzak », p. 54-56 [*Métal hurlant*, n° 50 bis, avril 1980, p. 44-47]

MŒBIUS, *Starwatcher*, Paris, Aedana, coll. « Trajets », 1986.

MŒBIUS, *Made in L.A.*, Paris, Casterman, coll. « Trajets », 1988.

MŒBIUS, *Starwatcher*, France, Videosystem, 1991, inachevé. Pilote visionnable dans « Starwatcher Mœbius from Imagina Computer Graphics Museum », *YouTube* [en ligne], mis en ligne par computergraphicsmuseum, le 17 novembre 2011, URL : https://www.youtube.com/watch?v=OS_IiUqlBcE (14/06/2018).

MŒBIUS, *Arzak Rhapsody*, France, Carrère Group/France 2/Wolfland Pictures, diffusé sur France 2, à partir du 30 décembre 2003, 14 épisodes de 3 min. 40 s. DVD, Aventi, 2003. Contient :

épisode 1 : « Arzak Rhapsody »
épisode 2 : « L'ombre du matin »
épisode 3 : « Station Stardust »
épisode 4 : « La belle réparatrice »
épisode 5 : « La perle du venin »
épisode 6 : « Cœur de singe »
épisode 7 : « La cité perdue »
épisode 8 : « La neuvième déesse »
épisode 9 : « La tête du guerrier »
épisode 10 : « La tour nuageuse »
épisode 11 : « Noshka »
épisode 12 : « L'homme des jeux »
épisode 13 : « L'anneau des cœurs brisés »
épisode 14 : « Le secret des licornes »

MŒBIUS, *Arzak. Destination Tassili*, Paris, Mœbius productions, 2009.

MŒBIUS, *Arzak. L'arpenteur*, Grenoble/Paris, Glénat/Mœbius productions, 2010.

- **« *Nikopol* »**

BILAL Enki, *La Trilogie Nikopol*, Paris, Casterman, 2005 [1995]. Contient :

La Foire aux immortels, p. 3-66 [Dargaud, coll. « Histoires fantastiques », 1980]
La Femme piège, p. 70-124 [Dargaud, coll. « Histoires fantastiques », 1986]
Froid Équateur, p. 130-184 [Les Humanoïdes associés, 1992]

BILAL Enki, *Bleu sang*, Paris, Christian Desbois, 1994.

BILAL Enki, *Immortel (ad vitam)*, France, Ciby 2000/Force Majeure Productions/Médusa Film/Téléma/TF1 Films Production/RF2K, 2004, 102 min. DVD, Boulogne-Billancourt, TF1 vidéo, 2004.

WHITE BIRDS PRODUCTIONS, *Nikopol. La Foire aux immortels*, France, 505 Games, Windows, 2008.

- **« *Atlantis* »**

CRYO INTERACTIVE, *Atlantis. Secrets d'un monde oublié*, France, DreamCatcher Interactive, Mac OS/Windows, 1997.

BORDAGE Pierre, *Atlantis. Les fils du rayon d'or. Naissance d'un univers*, Paris, J'ai Lu, coll. « Science-Fiction », 1998.

- **« *Kaena* »**

BORDAGE Pierre, *Kaena. La prophétie*, Paris, Mango jeunesse, coll. « Autres mondes », 2003.

DELAPORTE Chris, *Kaena. La prophétie*, France/Canada, Chaman Productions/StudioCanal/TVA International/Xilam, 2003, 85 min. DVD, Issy-les-Moulineaux, StudioCanal vidéo, 2004.

Autres œuvres primaires

• Animation

BAKSHI Ralph, *Fritz the Cat*, États-Unis, Aurica Finance/Black Ink/ Fritz Productions/Steve Krantz Productions, 1972, 78 min.

DUNNING George, *Yellow Submarine*, Royaume-Uni/États-Unis, Apple Corps/King Features Production/TVC London, 1968, 90 min.

« Incal, Arzach, & Internal Transfer animation reels », *YouTube* [en ligne], mis en ligne par popjellyfish le 17 juillet 2006, URL : https://www.youtube.com/watch?v=OBktKOQGBYA (14/06/2018).

LALOUX René, *Les Achalunés*, France, Service de la RTF, 1960, 5 min. 54 s. Visionnable sur *Artsonores* [en ligne], URL : http://fresques.ina.fr/artsonores/fiche-media/InaGrm00802/rene-laloux-les-achalunes.html (04/05/2018).

LALOUX René, *Les Dents du singe*, France, Les Films Paul Grimault, 1960, 11 min.

LALOUX René, *Les Temps morts*, France, Samy Halfon como films, 1964, 10 min.

LALOUX René, *Les Escargots*, France, Sofac, 1965, 10 min.

LALOUX René, *La Prisonnière*, France, Revcom Télévision/Westdeutscher Rundfunk/France 3/La Sept, 1988, 7 min.

OCELOT Michel, *Kirikou et la sorcière*, France/Belgique/Luxembourg, Les Armateurs/Odec Kid Cartoons/Monipoly Productions/Trans Europe Film/Studio O/France 3 Cinéma/RTFB/Exposure, 1998, 71 min.

WEINSTEIN Harvey, *Light Years*, États-Unis, Miramax, 1988.

• Bandes dessinées

BAZZOLI, Caza, « L'Oiseau-poussière », *Métal hurlant*, n° 17, mai 1977, p. 37-46.

BILAL Enki, *L'Appel des étoiles*, Paris, Marc Minoustchine, 1975.

BILAL Enki, Christin Pierre, « *Légendes d'aujourd'hui* », Neuilly-sur-Seine, Dargaud, coll. « Histoires fantastiques » :

La Croisière des oubliés, 1975
Le Vaisseau de pierre, 1976
La Ville qui n'existait pas, 1977

BILAL Enki, « Crux universalis eternity road », *Métal hurlant*, n° 6, janvier 1976, p. 7-13.

BILAL Enki, Dionnet Philippe, « Exterminateur 17 », *Métal hurlant*, n° 11-19, novembre 1976-juillet 1977.

BILAL Enki, « Drame colonial (bis) », *Pilote*, n° M48, 1978, p. 33-40.

BILAL Enki, *Mémoires d'outre-espace*, Neuilly-sur-Seine, Dargaud, coll. « Pilote », 1978.

BILAL Enki, « La surprise du chef », *Métal hurlant*, n° 69, novembre 1981, p. 61-66.

BILAL Enki, *Crux Universalis*, Paris, Les Humanoïdes associés, coll. « Pied jaloux », 1982.

BILAL Enki, « *Le Monstre* » :

Le Sommeil du monstre, Genève, Les Humanoïdes associés, 1998
32 décembre, Genève, Les Humanoïdes associés, 2003
Rendez-vous à Paris, Bruxelles/Paris, Casterman, 2006
Quatre ? Dernier acte, Bruxelles/Paris, Casterman, 2007

BILAL Enki, *Fins de siècle*, Bruxelles/Paris, Casterman, 2006. Contient :

Les Phalanges de l'ordre noir, p. 3-84 [Dargaud, coll. « Histoires fantastiques », 1979]
Partie de chasse, p. 99-182 [Dargaud, coll. « Histoires fantastiques », 1983]

CAZA, « Sanguine », *Métal hurlant*, n° 12, décembre 1976, p. 61-66.

CHRISTIN Pierre *et al.*, *Paris sera toujours Paris (?)*, Paris, Dargaud, coll. « Pilote », 1981.

CHRISTIN Pierre, Mézières Jean-Claude, *Les Cercles du pouvoir*, Paris/Barcelone/Bruxelles, Dargaud, 1994.

DRUILLET Philippe, « Agorn », *Métal hurlant*, n° 1, janvier 1975, p. 28-39.

DRUILLET Philippe, « Gaïl », *Métal hurlant*, n° 2, avril 1975, p. 6-13.

DRUILLET Philippe, « AAARRRZZZ », *Métal hurlant*, n° 2, avril 1975, p. 55-57.

FOREST Jean-Claude, *Barbarella*, Paris, Le Terrain vague, 1964.

MŒBIUS, Jodorowsky Alexandro, *L'Incal noir*, Les Humanoïdes associés, coll. « Eldorado », 1981.

MŒBIUS, *40 Days dans le désert B ou La stratégie de la démence*, Paris, Stardom, 1999.

MŒBIUS, « La Déviation », *in* Mœbius, *Arzach*, Les Humanoïdes associés, rééd. augm., 2000 [*Pilote*, Dargaud, n° 688, 1973].

MŒBIUS, *The Long Tomorrow*, Paris, Les Humanoïdes associés, 2012 [*Métal hurlant*, n° 7-8, mai et juillet 1976].

• Cinéma

BESSON Luc, *Le Dernier Combat*, France, Les Films du Loup, 1983, 92 min.

BESSON Luc, *Le Cinquième Élément*, France, Gaumont, 1997, 126 min. DVD, Boulogne-Billancourt, Gaumont Columbia Tristar home vidéo, 1999.

BILAL Enki, *Bunker Palace Hôtel*, France, AFC/Charles Gassot/France 3 Cinéma/La Sept Cinéma, 95 min.

BILAL Enki, *Tykho Moon*, France, Black Forest Films/Nova Films/Salomé/Schlemmer Film, 1996, 102 min.

CARO Marc, Jeunet Jean-Pierre, *Le Bunker de la dernière rafale*, France, Zootrope, 1981, 26 min.

CARO Marc, *Dante 01*, France, Eskwad, 2008, 82 min.

GODARD Jean-Luc, *Alphaville. Une étrange aventure de Lemmy Caution*, France/Italie, André Michelin Productions/Filmstudio, 1965, 99 min.

KASSOVITZ Mathieu, *Cauchemar blanc*, France, Lazennec Tout Court, 1991, 11 min.

KUBRICK Stanley, *2001 : A Space Odyssey*, États-Unis, Stanley Kubrick Productions, 1968, 143 min. DVD, Neuilly-sur-Seine, Warner Home Video, 2009.

LANG Fritz, *Metropolis*, Allemagne, Universum Film, 1927, 153 min.

LISBERGER Steven, *Tron*, États-Unis, Walt Disney Productions/Lisberger/Kushner, 1982, 96 min.

LUCAS George, *Star Wars*, États-Unis, Lucasfilm Ltd./20th Century Fox, 1977, 121 min.

MARKER Chris, *La Jetée*, France, Argos Films, 1962, 28 min.

PAVICH Franck, *Jodorowsky's Dune*, États-Unis, Highline Pictures/Jododune/Snowfort Pictures, 2013, 90 min.

RESNAIS Alain, *Je t'aime, je t'aime*, France, Les Productions Fox Europa/Parc Film, 1958, 94 min.

RESNAIS Alain, *La Vie est un roman*, France, Fideline Films/Films A2/Filmédis/Les Films Ariane/Soprofilms, 1983, 110 min.

SCOTT Ridley, *Alien*, États-Unis, Brandywine Productions/Twentieth Century Fox, 1979, 116 min.

SCOTT Ridley, *Blade Runner*, États-Unis, The Ladd Company/Shaw Brothers/Warner Bros/Blade Runner Partnership, 1982, 117 min. DVD, Neuilly-sur-Seine, Warner Bros. Entertainment, 2017.

SPIELBERG Steven, *Close Encounters of the Third Kind*, États-Unis, 133 min., Julia Philips and Michael Philips Production, 1977.

SPIELBERG Steven, *Jurassic Park*, États-Unis, Universal Pictures/Amblin Entertainment, 1993, 127 min.

TRUFFAUT François, *Fahrenheit 451*, Royaume-Uni, Anglo Enterprises/Vineyard Film Ltd., 1966, 112 min.

VESTIEL Franck, *Eden Log*, France, Impérial Films/Bac Films/Les Trois 8, 2007, 98 min.

• Illustrations, recueils et albums graphiques

AKYÜZ Gaëtan, MOUCHART Benoît (dir.), *Mécanhumanimal. Enki Bilal au Musée des arts et métiers* [catalogue d'exposition, Paris, Musée des arts et métiers, du 4 juin 2013 au 5 janvier 2014], Bruxelles/Paris, Casterman, 2013.

BILAL Enki, *L'État des stocks*, Paris, Futuropolis, coll. « Hors-série », 1986.

BILAL Enki, CAUVIN Patrick, *Hors jeu*, Paris, Autrement, coll. « Albums », 1987.

BILAL Enki, CHRISTIN Pierre, *Cœurs sanglants et autres faits divers*, Paris/Barcelone/Bruxelles, Dargaud, 1988.

BILAL Enki, FRANCK Dan, *Un siècle d'amour*, Paris, Fayard, 1999.

BILAL Enki, *L'État des stocks. Milleneufcentquatrevingtdixneuf*, Paris, Les Humanoïdes associés, 1999.

BILAL Enki, *Nouvel État des stocks*, Paris/Bruxelles, Casterman, 2006.

BILAL Enki, *L'Étoile oubliée de Laurie Bloom. Los Angeles, 1984…*, Bruxelles/Paris, Casterman, 2007 [*Los Angeles. L'étoile oubliée de Laurie Bloom*, Autrement, coll. « Albums », 1984].

BILAL Enki, *Les Fantômes du Louvre* [catalogue d'exposition, Paris, Musée du Louvre, du 20 décembre 2012 au 18 mars 2013], Paris, Futuropolis, 2012.

CAZA, *De métal et de chair. 100 illustrations pour « J'ai Lu. SF »*, Sèvres, La Sirène, 1994.

CHRISTIN Pierre, MÉZIÈRES Jean-Claude, *Lady Polaris*, Paris, Autrement, coll. « Albums », 1987.

MŒBIUS, *Venise céleste*, Paris, Ædena, coll. « Trajets », 1985.

MŒBIUS, *Chroniques métalliques*, Paris, Les Humanoïdes associés, 2011 [1992].

MŒBIUS, *Chaos*, Paris, Les Humanoïdes associés, 2011 [1991].

• Jeux vidéo

ATLANTIS INTERACTIVE ENTERTAINMENT, *Atlantis Evolution*, France, The Adventure Company, Windows/Mac OS/iOS, 2004.

ATLANTIS INTERACTIVE ENTERTAINMENT, *The Secrets of Atlantis. L'Héritage sacré*, France, Windows/Mac OS/iOS, 2006.

CRYO INTERACTIVE, *Dune*, France, Virgin Interactive, PC/Amiga/Mega-CD, 1992.

CRYO INTERACTIVE, *Versailles 1685. Complot à la cour du Roi Soleil*, France, Cryo Interactive/Canal + Multimedia/Réunion des Musées Nationaux, Windows/Mac OS/PlayStation, 1996.

CRYO INTERACTIVE, *Ring. L'Anneau des Nibelungen*, France, Arxel Tribe, Windows, 1999.

CRYO INTERACTIVE, *Atlantis II*, France, Windows, 1999.

CRYO INTERACTIVE, *Atlantis III. Le Nouveau Monde*, France, Windows/ Mac OS/PlayStation 2/iOS, 2001.

CRYO INTERACTIVE, *Salammbô*, France, The Adventure Company, Windows, 2003.

CYAN WORLDS, *Myst*, États-Unis, Brøderbund Software, Mac OS/Windows/Saturn, 1993.

DELPHINE SOFTWARE, *Les Voyageurs du temps. La Menace*, France, Amiga/Atari ST/DOS, 1989.

DELPHINE SOFTWARE, *Another World*, France, Delphine Software/U.S. Gold/Interplay/Virgin Interactive, Amiga/Atari ST, 1991.

DONTNOD ENTERTAINMENT, *Remember Me*, France, Capcom, Windows/PlayStation 3/Xbox 360, 2013.

INFOGRAMES, *Alone in the Dark*, France, DOS/Mac OS, 1992.

MICROÏDS, *L'Amerzone. Le Testament de l'explorateur*, France, Ubisoft/Casterman, Windows, 1999.

MICROÏDS, *Syberia*, France, Microïds/The Adventure Company, Windows, 2002.

TRILOBYTE, *The 7th Guest*, États-Unis, Virgin Interactive, Windows/Mac OS/CD-I, 1993.

• Littérature

ANDREVON Jean-Pierre, « La Réserve », *Fiction*, n° 174, mai 1968, p. 56-65.

Andrevon Jean-Pierre, Curval Philippe, Jeury Michel, Renard Christine, *Utopies 75*, Robert Laffont, coll. « Ailleurs et Demain », 1975.

ANDREVON Jean-Pierre (dir.), *Retour à la Terre* :

vol. 1, Paris, Denoël, coll. « Présence du futur », 1975
vol. 2, Paris, Denoël, coll. « Présence du futur », 1976
vol. 3, Paris, Denoël, coll. « Présence du futur », 1977
vol. 4 : *Avenirs en dérive*, collectif n° 5, Yverdon, Kesselring, coll. « Ici et maintenant », 1979.

BLANC Bernard (dir.), *Ciel lourd, béton froid*, collectif n° 1, Yverdon, Kesselring, coll. « Ici et maintenant », 1977.

BLANC Bernard (dir.), *C'est la lune finale !*, Paris, Encre, coll. « L'Utopie tout de suite », 1980.

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

Les Guerriers du silence, 1993
Terra Mater, 1994
La Citadelle Hyponéros, 1995

CHRISTIN Pierre, *Le Futur est en marche arrière*, Paris, Encre, coll. « L'Utopie tout de suite », 1979.

DAMASIO Alain, *La Zone du dehors*, Paris, Cylibris, coll. « Science-fiction », 1999 :

vol. 1 : *Les Clameurs*
vol. 2 : *La Volte*

DAMASIO Alain, *La Horde du Contrevent*, Clamart, La Volte, 2004.

DRODE Daniel, *Surface de la planète*, Paris, Hachette, coll. « Le Rayon fantastique », 1959.

GOY Philip, *Le Livre/machine*, Paris, Denoël, coll. « Présence du futur », 1975.

HOUSSIN Joël, VILÀ Christian (dir.), *Banlieues rouges*, Paris, Opta, coll. « Nébula », 1976.

JEURY Michel (dir.), *Planète socialiste*, collectif n° 2, Yverdon, Kesselring, coll. « Ici et maintenant », 1977.

LEHMAN Serge (dir.), *Escales sur l'horizon. Seize récits de science-fiction*, Paris, Fleuve noir, 1998.

LIMITE, *Malgré le monde*, Paris, Denoël, coll. « Présence du futur », 1987.

VOLODINE Antoine, *Biographie comparée de Jorian Murgrave*, Paris, Denoël, coll. « Présence du futur », 1985.

VOLODINE Antoine, *Lisbonne, dernière marge*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1990.

VOLODINE Antoine, *Le Post-exotisme en dix leçons*, Paris, Gallimard, 1998.

WALTHER Daniel, « Flinguez-moi tout ça ! », *Fiction*, n° 179, novembre 1968, p. 88-100.

WUL Stefan, *Œuvres (Le temple du passé, Piège sur Zarkass, La mort vivante)*, Paris, Robert Laffont, « Ailleurs et Demain. Classiques », 1970.

Études et critique sur le corpus

- **ANDREVON Jean-Pierre**

ANDREVON Jean-Pierre, « Les bandes dessinées de Jean-Pierre Andrevon », *Le Citron hallucinogène*, n° 15 bis : « Spécial Jean-Pierre Andrevon, » juillet 1980. Consultable sur *NooSFere* [en ligne], URL : https://www.noosfere.org/articles/Article.asp?numsection=13&numarticle=429 (11/06/2018).

BLANC Bernard, « Andrevon au micro (Interview) », *Le Citron hallucinogène*, n° 15 bis : « Spécial Jean-Pierre Andrevon », juillet 1980. Consultable sur *NooSFere* [en ligne], URL : https://www.noosfere.org/icarus/articles/Article.asp?numsection=11&numarticle=426 (04/05/2018).

COMBALLOT Richard, « Jean-Pierre Andrevon : repères dans l'infini », *Bifrost*, n° 29, janvier 2003, p. 120-152.

DUVIC Patrice, « Préface : la mort, le réveil », *in* Patrice Duvic (dir.), *Jean-Pierre Andrevon*, Paris, Presses Pocket, coll. « Le livre d'or de la science-fiction », 1983, p. 7-26.

« Éditorial », *Gandahar. Fanzine de science-fiction*, n° 1, janvier 1973, p. 3.

« Gandahar fait son come-back », *Ozone*, n° 6, juillet-septembre 1997, p. 21.

GIRARD Olivier, « Entretien avec un brouillon cyclothymique », *Bifrost*, n° 6, octobre 1997, p. 100-102.

GUIOT Denis, « Jean-Pierre Andrevon », *in* Denis Guiot (dir.), *La Science-fiction*, Paris, M.A. éditions, coll. « Le Monde de… », 1987, p. 15-16.

GUIOT Denis, « Préface. Bienvenue dans le royaume de Gandahar », *in* Jean-Pierre Andrevon, *Les Rebelles de Gandahar*, Mango jeunesse, coll. « Autres mondes », 2002, p. 7-9.

NOUALEC Georges, « Rencontre avec Jean-Pierre Andrevon », *Gandahar. Fanzine de science-fiction*, n° 1, janvier 1973, p. 34-36.

OSWALD Hélène et Pierre Jean, « Le journal du cabinet noir. Octobre 99 », *in* Jean-Pierre Andrevon, *Le Petit Garçon qui voulait être mort*, Paris, Manitoba/Les Belles Lettres, coll. « Le Cabinet noir », 1999, p. 223-229. Consultable sur *NooSFere* [en ligne], URL : https://www.noosfere.org/icarus/articles/article.asp?numarticle=50 (04/05/2018).

« Rencontre avec Jean-Pierre Andrevon / Science-fiction », conférence tenue lors des *Intergalactiques. Festival de science-fiction de Lyon*, 2e édition, 25-31 octobre 2013. Visionnable sur *YouTube* [en ligne], mis en ligne par AOA Production, le 29 juillet 2014, URL : https://www.youtube.com/watch?v=qKi4KiZPvJE (30/04/2018).

SCHLOCKOFF Alain, « Entretien avec Jean-Pierre Andrevon », *L'Écran fantastique*, n° 90, mars 1988, p. 58-60.

VALÉRY Francis, « La Science-Fiction jeunesse : rencontre avec Jean-Pierre Andrevon », *Bifrost*, n° 8, avril 1998, p. 132-138.

- **BILAL Enki**

Études

HUZ Aurélie, LANGLET Irène, « Bilal et le Monstre. Une Yougoslavie de science-fiction, une guerre en bande dessinée (et vice-versa) », *in* Bertrand Westphal (dir.), *Le Silence et la parole au lendemain des guerres yougoslaves*, Limoges, Presses universitaires de Limoges, 2015, p. 211-239.

HUZ Aurélie, LANGLET Irène, « Bilal destructeur d'images », *in* Henri Garric (dir.), *La Destruction des images en bande dessinée*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, coll. « Iconotextes », *à paraître*.

Critique

ANDREVON Jean-Pierre, « Bilal, un itinéraire de la déglingue », *Les Cahiers de la bande dessinée*, n° 53 : « Enki Bilal », juillet 1983, p. 33-38.

Arts magazine, hors-série n° 1 : « Enki Bilal. Un artiste au sommet », novembre 2013.

AUDUREAU William, GAULTIER Pierre, « Confidences sur l'oreiller », *JeuxVidéo Magazine*, n° 91, juin 2008, p. 38-41.

AVELINE Franck, « Enki Bilal », *L'Indispensable*, n° 2, octobre 1999. Consultable sur *du9* [en ligne], URL : https://www.du9.org/entretien/enki-bilal/ (04/09/2018).

BARETS Stan, « Production et producteurs », *in* Stan Barets, Thierry Groensteen (dir.), *L'Année de la bande dessinée 86-87*, Grenoble, Glénat, 1986, p. 16-19.

BILAL Enki, « Le Film du Sommeil », *in Le Sommeil du monstre. Bande originale*, Heemstede, Sony music entertainment international, 1998, CD-ROM, 7 min. Visionnable sur *YouTube* [en ligne], mis en ligne le 14 octobre 2009, URL : https://www.youtube.com/watch?v=wOicI4sirTg (21/04/2018).

BILAL Enki, ONO-DIT-BIOT Christophe, *Ciels d'orage. Conversations avec Christophe Ono-dit-Biot*, Paris, Flammarion, 2011.

BILAL Enki, ORSINI Pascal, « Le réel décalé. Entretien », *Enki Bilal – Oxymore & more* [catalogue d'exposition, Toulon, Hôtel des arts, du 18 octobre 2014 au 4 janvier 2015], Toulon, Hôtel des arts/Centre méditerranéen d'art du Conseil général du Var, 2014, p. 9-54.

CAMPANA Gloria, *Enki Bilal. Au-delà de l'image*, documentaire diffusé dans l'émission télévisée *Empreintes*, La Cinquième, France 5, saison 3, épisode 16, 22 janvier 2010, 52 min. DVD, Paris, Naïve, 2011.

CHRISTIN Pierre, préface à Enki Bilal, *Le Bol maudit*, Paris, Futuropolis, 1982, folio 5r.

« Cinémonstre : Le spectacle événement d'Enki Bilal », making-of du spectacle *Cinémonstre* conçu par Bilal pour le Festival international de la bande dessinée d'Angoulême, 37e édition, 2010. Visionnable sur *Youtube* [en ligne], mis en ligne le 16 janvier 2010, URL : https://www.youtube.com/watch?v=qPbaEtsnI40 (06/08/2016).

« Discussion avec Serge Lehman » [bonus du DVD, Boulogne-Billancourt, TF1 vidéo, 2004], Enki Bilal, *Immortel (ad vitam)*, France, 2004, 102 min.

ECKEN Claude, « Les métamorphoses », *Les Cahiers de la bande dessinée*, n° 53 : « Enki Bilal », 1983, p. 21.

FILIPPINI Henri, LÉTURGIE Jean, « Questions à Bilal », *Les Cahiers de la bande dessinée*, n° 53 : « Enki Bilal », juillet 1983, p. 7-13.

GAULTIER Pierre, « Interview croisée d'Enki Bilal, Yoshitaka Amano et Michel Ancel », *Pierre Gaultier* [en ligne], site personnel, URL : http://pierregaultier.free.fr/trio.htm (14/05/2018).

GROENSTEEN Thierry, « "Comme un diamant noir" La Foire aux immortels », *Les Cahiers de la bande dessinée*, n° 53, juillet 1983 : « Enki Bilal », p. 39-43.

GROENSTEEN Thierry, « Attention, chefs d'œuvre », *in* Stan Barets et Thierry Groensteen (dir.), *L'Année de la bande dessinée 86-87*, Grenoble, Éditions Glénat, 1986, p. 42-51.

« *Immortel ad vitam*. Le making of » [bonus du DVD, Boulogne-Billancourt, TF1 vidéo, 2004], Enki Bilal, *Immortel (ad vitam)*, France, 2004, 102 min.

« Interview avec Enki Bilal. 56e Biennale de Venise », *Youtube* [en ligne], mis en ligne le 17 juin 2015, par Station Ausone, URL : https://www.youtube.com/watch?v=XmepZGnojtU (02/08/2016).

« L'indispensable », *Les Cahiers de la bande dessinée*, n° 69, mai-juin 1986, p. 4-5.

LECIGNE Bruno, « Crux universalis », *in* Jean-Luc Fromental (dir.), *L'Année de la bande dessinée 82-83*, Paris, Temps futurs, 1982, p. 44.

LECIGNE Bruno, « Enki Bilal ou le pouvoir ironisé », *Les Cahiers de la bande dessinée*, n° 53 : « Enki Bilal », juillet 1983, p. 15-20.

Les Cahiers de la bande dessinée, n° 53 : « Enki Bilal », juillet 1983.

MARTIN Jean-Loup, *La BD par ses maîtres*, vol. 8 : « Enki Bilal », France, Cendrane Films, 1998, 26 min. DVD, Paris, L'Harmattan, 2015.

P.L.G.P.P.U.R. Plein la gueule pour pas un rond, n° 2 : « Bilal », octobre 1978.

P.L.G.P.P.U.R. Plein la gueule pour pas un rond, n° 17 : « Un auteur qui bouge : Bilal », automne 1984.

PASAMONIK Didier, « Bilal ou la tentation de l'art contemporain », *ActuaBD* [en ligne], 6 avril 2015, URL : http://www.actuabd.com/+Bilal-et-la-tentation-de-l-Art (27/07/2016).

PÉRIER Marie, « Enki Bilal : "Je fais de mon œuvre un véritable secret" », *Le Figaro* [en ligne], mis en ligne le 6 avril 2015, URL : http://www.lefigaro.fr/arts-expositions/2015/04/06/03015-20150406ARTFIG00034-enki-bilal-je-fais-de-mon-oeuvre-un-veritable-secret.php (02/08/2016).

« Plateau Enki Bilal. Antenne 2 midi », émission *Antenne 2 Midi*, présentée par Noël Mamère, Antenne 2, 4 mai 1986. Visionnable sur *INA* [en ligne], URL : http://www.ina.fr/video/CAB86010966 (22/09/2018).

« Rencontre avec Enki Bilal. Forum des images », enregistré en avril 2015, visionnable dans l'article « Enki Bilal : "Le bleu est une respiration face à l'oppression de mon univers" », *France culture* [en ligne], 25 janvier 2017, URL : https://www.franceculture.fr/conferences/forum-des-images/enki-bilal-le-bleu-est-une-respiration-face-loppression-de-mon-univers (25/06/2018).

RICHE Daniel, « L'homme de l'année », *in* Sophie Barets (dir.), *L'Année de la bande dessin 83-84*, Paris, Temps futurs, 1983, p. 66-67.

« Sondage : le lecteur de BD, cet inconnu », *in* Stan Barets, Thierry Groensteen (dir.), *L'Année de la bande dessinée 85-86*, Grenoble, Glénat, p. 146-150.

ROCH Jean-Baptiste, « "La Foire aux immortels" en jeu vidéo : en studio avec Enki Bilal », Télérama id Cast, visionnable sur *Actu Orange* [en ligne], URL : https://actu.orange.fr/societe/videos/enki-bilal-parle-de-nikopol-le-jeu-video-VID0000001LOul.html (23/09/2018).

THÉVENET Jean-Marc (dir.), *Images pour un film. Les décors d'Enki Bilal pour* La Vie est un roman *d'Alain Resnais*, Paris, Dargaud, 1983.

- **BORDAGE Pierre et ses novellisations**

Études

HUZ Aurélie, « Arborescences transmédiales d'un arbre-monde de science-fiction. Kaena, la prophétie : du film à la novellisation », *Publije* [en ligne], Le Mans, université du Mans, n° 1, 2017, URL : http://revues.univ-lemans.fr/index.php/publije/article/view/7 (09/08/2018).

Critique

BAUCHAT Claire, « Interview de Pierre Bordage (2003) », *ActuSF* [en ligne], mai 2003, URL : http://www.actusf.com/spip/Interview-de-Pierre-Bordage-2003.html (27/05/2017).

BELGARION, « *Atlantis, les fils du rayon d'or*. Critique », *Elbakin* [en ligne], mis en ligne le 19 août 2007, URL : http://www.elbakin.net/fantasy/roman/atlantis-les-fils-du-rayon-d-or-410 (30/05/2017).

« Chroniques des Ombres de Bordage : le feuilleton numérique bientôt diffusé », *L'Express* [en ligne], mis en ligne le 21 juin 2013, URL : http://www.lexpress.fr/culture/livre/chroniques-des-ombres-de-bordage-le-feuilleton-numerique-bientot-diffuse_1259437.html (29/05/2017).

« Entretien avec Chris Delaporte » ; « Entretien avec Marc du Pontavice », *Kaena* [en ligne], URL : http://www.xilam.com/kaena_site/id_38_fr.html (26/04/2018).

FAUCONNIER Fabrice, « Interview : Kaena », *NooSFere* [en ligne], mai 2003, URL : http://www.noosfere.org/icarus/articles/article.asp?numarticle=422 (20/09/2015).

GILLOSSEN, « *Kaena, la prophétie*. Critique », *Elbakin* [en ligne], mis en ligne le 29 mai 2003, URL : http://www.elbakin.net/fantasy/roman/kaena-la-prophetie-954 (30/05/2017).

GUIOT Denis, critique d'*Atlantis. Les fils du rayon d'or*, « Lectures », *Galaxies*, n° 9, été 1998, p. 182. Consultable sur *NooSFere* [en ligne], URL : https://www.noosfere.org/icarus/livres/niourf.asp?numlivre=-847175424 (23/09/2018).

HARMONIA Amanda, Tsaad Valren, « Interview de Pierre Bordage, écrivain français de science-fiction », *Wikinews* [en ligne], mis en ligne le 13 novembre 2011, URL : https://fr.wikinews.org/wiki/Interview_de_Pierre_Bordage,_écrivain_français_de_science-fiction (29/05/2017).

LECHNER Marie, « Cahin-caha émergea "Kaena" », *Libération* [en ligne], 4 juin 2003, URL : http://next.liberation.fr/cinema/2003/06/04/cahin-caha-emergea-kaena_435711 (23/07/2017).

MEVEL Patricia, « Rencontre avec Pierre Bordage », *Mauvais genres Rade de Brest* [en ligne], publié dans le comité de lecture n° 12 du réseau brestois des bibliothèques municipales, juin 1999, URL : http://www.mgrb.org/animations.php?anim=2000/cl-bordage (30/05/2017).

MIZIO Francis, « La société des multiloisirs », *Libération* [en ligne], 10 octobre 1998, URL : http://www.liberation.fr/ecrans/1998/04/10/la-societe-des-multiloisirs-jeu-sur-dvd-livre-disque-et-site-c-est-sous-ces-quatre-formes-que-sort-l_235445 (23/07/2017).

« Produits dérivés », *The Kaena Website* [en ligne], URL : http://kaena81.free.fr/produits_derives.php (20/09/2015).

- **LALOUX René**

BLIN Fabrice, *Les Mondes fantastiques de René Laloux*, Chaumont, Le Pythagore, 2004.

CARET, Rivoire, « *Les Maîtres du temps* », *Métal Hurlant*, n° 73, mars 1982, p. 58-65.

« De *L'Orphelin de Perdide* aux *Maîtres du temps* » [bonus du DVD, Opening, 2004], René Laloux, *Les Maîtres du temps*, 1982, 78 minutes.

« Il était-sera une fois... l'aventure de Gandahar » [bonus du DVD, Arte éditions, 2006], René René, *Les Maîtres du temps*, 1982, 78 minutes.

L'Avant-scène. Cinéma, n° 149-150 : « Spécial Animation. *La Planète sauvage* », juillet-septembre 1974.

LALOUX René, *Ces dessins qui bougent. 1892-1992. Cent ans de cinéma d'animation*, Paris, Dreamland éditeur, coll. « Image par image », 1996.

LALOUX René, *Au secours !... je suis né*, Paris, Nuits rouges, coll. « Chemins de Traverse », 2001.

NAVE Bernard, « Les maîtres du Temps », *Jeune Cinéma*, n° 143, juin 1982, p. 35-37.

RICHE Daniel, « Entretien avec René Laloux, réalisateur de *La Planète sauvage* », *Fiction*, n° 281, juin 1977, p. 175-181.

ROUDÉVITCH Michel, « Le Laloux le plus long », *CinémAction*, n° 51 : « Le cinéma d'animation », 1989, p. 110-111.

- **MŒBIUS**

BAUMANN Hasko, *Mœbius Redux. A Life in Pictures*, Allemagne/France, Arte/Avanti Media/Morag Loves Company/ZDF, 2007, 68 min.

CABOCHE Elsa, « L'errance ou l'itinéraire en défaut chez Winsor McCay et Mœbius », communication prononcée lors des journées d'études *Traversées, itinéraires, passages*, organisées par l'école doctorale LPAH, La Rochelle, université de La Rochelle, 17-18 mars 2014.

CASSÉ Michel, MANGUEL Alberto, *Mœbius Transe Forme* [catalogue d'exposition, Paris, Fondation Cartier pour l'art contemporain, du 12 octobre 2010 au 13 mars 2011], Arles/Paris, Actes Sud/Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2010.

COUCKE Nathalie, *Un singulier pluriel. Jean Giraud-Mœbius*, Paris, Vertige graphic, coll. « Tracés », 1992.

GIRAUD Jean, SADOUL Numa, *Docteur Mœbius et Mister Gir. Entretiens avec Jean Giraud*, Bruxelles, Casterman, 2015.

GIRAUD Jean, *Mœbius-Giraud. Histoire de mon double*, Paris, Éditions 1, 1999.

GROENSTEEN Thierry (dir.), *Trait de génie. Giraud-Mœbius* [catalogue d'exposition, Angoulême, Musée de la bande dessinée, du 26 janvier au 3 septembre 2000], Angoulême, Musée de la bande dessinée, 2000.

GROENSTEEN Thierry, « Giraud-Mœbius : l'étoile double », *in* Thierry Groensteen (dir.), *Trait de génie. Giraud-Mœbius* [catalogue d'exposition, Angoulême, Musée de la bande dessinée, du 26 janvier au 3 septembre 2000], Angoulême, Musée de la bande dessinée, 2000, 2000, p. 3-7.

MARION Philippe, « Nomadisme et identité graphique. Mœbius, une poétique de l'errance », *Mei*, n° 26 : « Poétiques de la bande dessinée », 2007, p. 89-108.

MINNE Samuel, « Notes sur la science-fiction de Mœbius », *ReS Futurae* [en ligne], 17 mars 2012, URL : http://resf.hypotheses.org/570 (12/12/2017).

MŒBIUS, *La Mémoire du futur*, Paris, Gentiane, 1983.

MŒBIUS, Sadoul Numa, *Mœbius. Entretiens avec Numa Sadoul*, Tournai, Casterman, 1991.

MŒBIUS, « Introduction » [1991], *in* Mœbius, *Arzach*, Les Humanoïdes associés, rééd. augm., 2000, p. 3-5.

MŒBIUS, « Arzak. Le journal de l'Arpenteur. Les pages bonus », *in* Mœbius, *Arzak. L'arpenteur*, Glénat, 2010, p. 65-79.

PETTIGREW Damian, *MétaMœbius. Giraud-Mœbius Métamorphoses*, France, Portrait & Company/Mœbius productions, 67 min, 2010.

SMOLDEREN Thierry, « La galaxie Mœbius », *in* Thierry Groensteen (dir.), *Trait de génie. Giraud-Mœbius* [catalogue d'exposition, Angoulême, Musée de la bande dessinée, du 26 janvier au 3 septembre 2000], Angoulême, Musée de la bande dessinée, 2000, p. 38-41. Consultable sur *Neuvième art 2.0* [en ligne], URL : http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article378 (12/12/2017).

SMOLDEREN Thierry, « Les années Métal Hurlant », *in* Thierry Groensteen (dir.), *Trait de génie. Giraud-Mœbius* [catalogue d'exposition, Angoulême, Musée de la bande dessinée, du 26 janvier au 3 septembre 2000], Angoulême, Musée de la bande dessinée, 2000, p. 24-29.

STERCKX Pierre, « Les silences du lieutenant Arzach », *in* Thierry Groensteen (dir.), *Trait de génie. Giraud-Mœbius* [catalogue d'exposition, Angoulême, Musée de la bande dessinée, du 26 janvier au 3 septembre 2000], Angoulême, Musée de la bande dessinée, 2000, p. 35.

SUVILAY Bounthavy, « Mœbius et le jeu vidéo : game over », *Bounthavy* [en ligne], site personnel, mis en ligne le 5 mai 2014, URL : http://bounthavy.com/wordpress/manga/bd/moebius-game/ (02/08/2016).

• WUL Stefan

COMBALLOT Richard, « Stefan Wul. Souvenirs d'une vie et parcours d'une œuvre », *Bifrost*, n° 23, juillet 2001, p. 94-117.

GENEFORT Laurent, « Préface. Stefan Wul, artificier de l'imaginaire », *in* Stefan Wul, *Œuvres complètes*, Bruxelles, Lefrancq, coll. « Volumes », vol. 1, 1996, p. 5-19.

« Interview de Stefan Wul » [bonus du DVD, Paris, Opening, 2004], René Laloux, *Les Maîtres du temps*, 1982, 78 min.

KLEIN Gérard, « Préface », *in* Stefan Wul, *Œuvres (Le temple du passé, Piège sur Zarkass, La mort vivante)*, Paris, Robert Laffont, « Ailleurs et Demain. Classiques », 1970, p. 11-14.

LŒVENBRUCK Henri, Névant Alain, « Stefan Wul », *Ozone*, n° 6, juillet-septembre 1997, p. 28-29.

PHILIPPE Denis [Andrevon Jean-Pierre], « Stefan Wul ou la grandeur de l'évidence », *Fiction*, Paris, Opta, n° 229, 1973, p. 120-130.

TRUCHAUD François, « Rencontre avec Stefan Wul », *Galaxie*, janvier 1971, n° 80, p. 140-152.

Bibliographie critique

• Catalogues, encyclopédies, usuels

ASSOCIATION NOOSFERE, *NooSFere* [en ligne], URL : https://www.noosfere.org (08/09/2017).

ASSOCIATION QUARANTE-DEUX, *Quarante-Deux : quelques pages sur la science-fiction* [en ligne], URL : https://www.quarante-deux.org (27/09/2018).

BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE, *Catalogue général* [en ligne], URL : https://catalogue.bnf.fr/index.do (27/09/2018).

CLUTE John, LANGFORD David, NICHOLLS Peter, SLEIGHT Graham (dir.), *The Encyclopedia of Science Fiction* [en ligne], URL : http://www.sf-encyclopedia.com (02/05/2018).

Dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée, *Neuvième art 2.0* [en ligne], septembre 2012, URL : http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article450 (19/04/2018).

HERMAN David, JAHN Manfred, RYAN Marie-Laure (dir.), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, London/New York, Routledge, 2004.

International Movie Database – IMDb [en ligne], URL : https://www.imdb.com (27/09/2018).

JAMES Edward, MENDELSSOHN Farah, *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Cambridge, Cambridge University Press, 2003.

• Sur la science-fiction

Travaux universitaires

ACHOUCHE Mehdi, « De *Babylon* à *Galactica* : la nouvelle science-fiction télévisuelle et l'effet-réalité », *TV/Series* [en ligne], n° 1, 2012, mis en ligne le 15 mai 2012, URL : http://journals.openedition.org/tvseries/1515 (12/05/2018).

ANGENOT Marc, « Le paradigme absent : éléments d'une sémiotique de la science-fiction », *Poétique*, n° 33, février 1978, p. 74-79.

BESSON Anne, « Science-fiction et fantasy : frontières disputées », communication lors du *Mois de la SF à l'ENS*, organisé par Sylvie Allouche, Simon Bréan, Michel Murat, Paris, ENS Ulm, 5 mai 2006. Enregistrement consultable sur *EnSavoirs en multimédia* [en ligne], URL : http://www.diffusion.ens.fr/index.php?res=conf&idconf=1236 (09/08/2018).

BOILLAT Alain, « À la découverte d'autres mondes : voyage autour de la bande dessinée franco-belge de science-fiction », *in* Marc Atallah, Frédéric Jaccaud, Francis Valéry (dir.), *Souvenirs du futur. Les miroirs de la Maison d'Ailleurs*, Lausanne, Presses polytechniques et universitaires romandes, 2013, p. 144-160.

BOISSET Emmanuel, « Le style modal de la science-fiction », *ReS Futurae* [en ligne], n° 2 : « Retour vers 2006. Le mois de la science-fiction à l'ENS », 2013, mis en ligne le 30 avril 2013, URL : http://resf.revues.org/255 (06/11/2017).

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

BRÉAN Simon, « Des états fictionnels superposés ? Virtualités des artefacts narratifs de la science-fiction », *Revue critique de fixxion contemporaine*, n° 9, 2014, URL : http://www.revue-critique-de-fixxion-francaise-contemporaine.org/rcffc/article/view/fx09.08/897 (08/09/2018).

BRODERICK Damien, *Reading by Starlight. Postmodern Science-Fiction*, London/New York, Routledge, coll. « Popular Fictions Series », 1995.

CARON André, *La « Xénopsie » : l'acte de voir à travers les yeux de « l'autre » dans certains films de science-fiction américains*, mémoire en études cinématographiques, Québec, École de cinéma Mel Hoppenheim/université Concordia, juin 2005. Consultable sur *Concordia* [en ligne], URL : https://spectrum.library.concordia.ca/9044/ (11/05/2018).

CHION Michel, *Les Films de science-fiction*, Paris, Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 2009.

DUFOUR Éric, *Le Cinéma de science-fiction. Histoire et philosophie*, Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma/Arts visuels », 2011.

FAVARD Florent, « The Big Empty : représentation(s) de l'espace interstellaire à la télévision », *Entrelacs* [en ligne], hors-série n° 4, 2016, mis en ligne le 6 février 2018, URL : http://journals.openedition.org/entrelacs/2148 (26/03/2018).

FREEDMAN Carl, *Critical Theory and Science Fiction*, Hanover, Wesleyan University Press, 2000.

FREEDMAN Carl, « *2001, l'Odyssée de l'espace* de Kubrick et la possibilité d'un cinéma de science-fiction » [1998], *ReS Futurae* [en ligne], n° 5, traduit de l'anglais (États-Unis) par Alice Ray et Irène Langlet, 2015, mis en ligne le 1er mai 2015, URL : https://journals.openedition.org/resf/561#quotation (24/05/2018).

GOUANVIC Jean-Marc, *La Science-fiction française au XXe siècle (1990-1968). Essai de socio-poétique d'un genre en émergence*, Amsterdam, Rodopi, 1994.

JAMESON Fredric, *Penser avec la science-fiction*, Paris, Max Milo Éditions, traduit de l'anglais (États-Unis) par Nicolas Vieillescazes, 2008 [2005].

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

LANGLET Irène, « Les échelles de bâti de la science-fiction », *Revue critique de fixxion française contemporaine*, n° 1 , 2010, URL : http://www.revue-critique-de-fixxion-francaise-contemporaine.org/rcffc/article/view/fx01.03/484 (16/08/2018).

LANGLET Irène, « Les *Mythologies* au miroir du temps futur », *Recherches & Travaux*, n° 77, 2010, p. 105-117. Consultable [en ligne], mis en ligne le 20 août 2012, URL : https://journals.openedition.org/recherchestravaux/432 (11/06/2018).

LANGLET Irène, « Étudier la science-fiction en France aujourd'hui », *ReS Futurae* [en ligne], n°1, 2012, mis en ligne le 2 octobre 2012, URL : http://resf.revues.org/181 (05/05/2016).

LANGLET Irène, « La bande dessinée de science-fiction », communication lors du séminaire *Mauvais goût, mauvais genre ?*, organisé par Luce Roudier, Paris, ENS Ulm, 27 mars 2017. Captation visionnable sur *YouTube* [en ligne], mis en ligne le 29 mars 2017, URL : https://www.youtube.com/watch?v=LpHq9PTK7A0&index=17&t=0s&list=PLlbLjlteMW-RrgC5Mjq2xfvnr-szrFkaI&frags=pl%2Cwn (23/07/2018).

LANUQUE Jean-Guillaume, « La science-fiction française face au "grand cauchemar des années 1980" : une lecture politique, 1981-1993 », *ReS Futurae* [en ligne], n° 3, 2013, mis en ligne le 22 décembre 2013, URL : http://resf.revues.org/430 (21/10/2015).

MATHER Philippe, « Figures of Estrangement in Science Fiction Film », *Science Fiction Studies*, vol. 29, n° 2, juillet 2002, p. 186-201.

MATHER Philippe, « SF and Cognition », *Cinémas*, vol. 12, n° 2, 2002, p. 75-88.

MATHER Philippe, « A Brief Typology of French Science Fiction Film », *in* Philippe Mather, Sylvain Rheault (dir.), *Rediscovering French Science-Fiction in Literature, Film and Comics. From* Cyrano *to* Barbarella, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2015, p. 143-159.

MELLIER Denis, « D'une manière l'autre de faire des mondes : science-fiction et savoirs de la fiction », *ReS Futurae* [en ligne], n° 2 : « Retour vers 2006 : Le mois de la science-fiction à l'ENS », 2013, mis en ligne le 30 avril 2013, URL : https://journals.openedition.org/resf/321 (08/09/2017).

MOYLAN Tom, « Look into the Dark : On Dystopia and the Novum », *in* Patrick Parrinder (dir.), *Learning from Other Worlds. Estrangement, Cognition and the Politics of Science Fiction and Utopia*, Liverpool, Liverpool University Press, 2000, p. 51-71.

OLAGNIER Pierre-Jacques, « Les imaginaires urbains du cinéma de science-fiction ou le leitmotiv de la figure de la ville dystopique », *Urbia*, n° 19, 2016, p. 45-78.

OLAGNIER Pierre-Jacques, « Imaginaires urbains et (science)-fictions. Étude d'un genre narratif au croisement du cinéma, de la littérature et de la bande dessinée », communication lors du colloque international *Représenter les territoires*, organisé par le CIST, Rouen, université de Rouen Normandie, 22-24 mars 2018. Consultable sur *CIST2018* [en ligne], URL : https://cist2018.sciencesconf.org/167275/document (12/05/2018).

PARRINDER Patrick, « Revisiting Suvin's Poetics of Science Fiction », *in* Parrinder Patrick (dir.), *Learning from Other Worlds. Estrangement, Cognition and the Politics of Science Fiction and Utopia*, Liverpool, Liverpool University Press, 2000, p. 36-50.

RENAULT Gregory, « Science Fiction as Cognitive Estrangement : Darko Suvin and the Marxist Critique of Mass Culture », *Discourse*, Detroit, Wayne State Univerity Press, vol. 2, été 1980, p. 113-141.

SAINT-GELAIS Richard, *L'Empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Québec, Nota bene, coll. « Littérature(s) », 1999.

SMET Elsa de, « Le paysage spatial : de l'École de Barbizon aux Pulp magazines », *ReS Futurae* [en ligne], n° 5, 2015, mis en ligne le 1er mai 2015, URL : http://journals.openedition.org/resf/639 (29/06/2018).

SOBCHACK Vivian, *Screening Space. The American Science Fiction Film*, New Brunswick, Rutgers University Press, 1997 [1987].

SPIEGEL Simon, « Things Made Strange : On the Concept of "Estrangement" in Science Fiction Theory », *Science Fiction Studies*, vol. 35, n° 3, novembre 2008, p. 369-385.

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.

SUVIN Darko, *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*, New Haven, London, Yale University Press, 1979.

TELOTTE Jean-Pierre, *Science Fiction Film*, Cambridge, Cambridge University Press, coll. « Genres in American Cinema », 2001.

TRINGHAM Neal, *Science Fiction Video Games*, Boca Raton/London/New York, CRC Press, 2014.

VAN PARYS Thomas, « A Fantastic Voyage Into Inner Space : Description in Science-Fiction Novelizations », *Science Fiction Studies*, vol. 38, n° 2, juillet 2011, p. 288-303.

VAS-DEYRES Natacha, *Ces Français qui ont écrit demain. Utopie, anticipation et science-fiction au XXe siècle*, Paris, Honoré Champion, 2012.

WATTEL Anne, « Robert Merle théoricien et praticien de la politique-fiction », *ReS Futurae* [en ligne], n° 7, 2016, mis en ligne le 30 juin 2016, URL : http://journals.openedition.org/resf/795 (19/08/2018).

WOLFE Gary K., *The Known and the Unknown*, Kent, Kent State University Press, 1979.

Critique érudite

ANDREVON Jean-Pierre, « Pourquoi la politique-fiction ? », *Horizons du fantastique*, n° 12, 3e trimestre 1970, p. 25-26.

ANDREVON Jean-Pierre, « Un animal doué de raison par Robert Merle », *Fiction*, n° 223, 1er juillet 1972, p. 137-140.

ANDREVON Jean-Pierre, critique de Michel Jeury, *Les Singes du temps*, « Revue des livres », *Fiction*, n° 251, novembre 1974, p. 177-178.

ANDREVON Jean-Pierre, « Chronique des bandes dessinées. Des bédés comme s'il en pleuvait », *Fiction*, n° 254, février 1975, p. 179-189.

ANDREVON Jean-Pierre, « Préface », *in* Jean-Pierre Andrevon (dir.), *Retour à la Terre*, Paris, Denoël, coll. « Présence du futur », 1975, p. 9-13.

ANDREVON Jean-Pierre, « Avant-propos », *in* Jean-Pierre Andrevon (dir.), *Retour à la Terre 2*, Paris, Denoël, coll. « Présence du futur », 1976, p. 9-13.

ANDREVON Jean-Pierre, « Avant-propos », *in* Jean-Pierre Andrevon (dir.), *Avenirs en dérive (Retour à la Terre 4)*, collectif n° 5, Yverdon, Kesselring, coll. « Ici et maintenant », 1979, p. 11-14.

ANDREVON Jean-Pierre, « Années 70… années 68 ! », préface à Richard Comballot (dir.), *Les Enfants du mirage. Les chefs d'œuvre de la SF française*, vol. 1 : *1970-1980*, Pantin, Éditions Naturellement, coll. « Collection Fictions », 2001, p. 11-25.

BAUDOU Jacques, « Ayerdhal ou le jongleur de mondes », *Galaxies*, n° 2, automne 1996, p. 109-116.

BERTHELOT Francis, *Bibliothèque de l'Entre-Mondes. Guide de lecture, les* transfictions, Paris, Gallimard, coll. « Folio SF », 2005.

BERTHELOT Francis, « Regard actuel sur le groupe Limite », *in* Roger Bozzetto, Gilles Menegaldo (dir.), *Les Nouvelles Formes de la science-fiction. Colloque de Cerisy*, Paris, Bragelonne, 2006, p. 13-26. Consultable sur *Limite* [en ligne], URL : http://www.rumbatraciens.com/limite/mecanique/m002.html (13/09/2018).

BLANC Bernard, « Congrès de Clermont. La SF se porte bien, merci, et elle vire à gauche ! », *Fiction*, n° 245, mai 1974, p. 184-187.

BLANC Bernard, « Vive la France ! par von bernard blanc », *Le Citron hallucinogène*, n° 8, 1er trimestre 1977, p. 20.

BLANC Bernard, « Engagez-vous… Rengagez-vous ! », *in* Bernard Blanc (dir.), *Ciel lourd, béton froid*, collectif n° 1, Yverdon, Kesselring, coll. « Ici et maintenant », 1977, p. 9-13.

BLANC Bernard, « Mode d'emploi d'Alerte ! », *Alerte ! n° 1*, Yverdon, Kesselring, coll. « Ici et maintenant », 4e trimestre 1977, p. 7-9.

BLANC Bernard, « Ils font des bulles. Chronique BD », *Alerte ! n° 2*, Yverdon, Kesselring, coll. « Ici et maintenant », 2e trimestre 1978, p. 117-123.

BLANC Bernard, « Tribune libre II », *Alerte ! n° 2*, Yverdon, Kesselring, coll. « Ici et maintenant », 2e trimestre 1978, p. 147-151.

BLANC Bernard, « Éditorial », *Alerte ! n° 3*, Yverdon, Kesselring, coll. « Ici et maintenant », septembre 1978, p. 7.

BLANC Bernard, *Pourquoi j'ai tué Jules Verne*, Paris, Stock, coll. « Dire », 1978.

BOZZETTO Roger, « Malaises et renouveaux : de l'expérience des limites aux limites de l'expérience », *Fiction*, n° 284, octobre 1977, p. 143-155.

BOZZETTO Roger, « Archéologie du futur : deux signes d'intelligence en 1977 », *Fiction*, n° 286, décembre 1977, p. 151-155.

BOZZETTO Roger, « Le New Deal de la SF française », *Fiction*, n° 287, janvier-février 1978, p. 172-178.

COMBALLOT Richard *et al.*, *Caza. Une monographie*, Saint-Égrève, Mosquito, 2000.

COMBALLOT Richard, « Introduction », *in* Richard Comballot (dir.), *Les Enfants du mirage. Les chefs d'œuvre de la SF française*, vol. 1 : *1970-1980*, Pantin, Éditions Naturellement, coll. « Fictions », 2001, p. 7-10.

COMBALLOT Richard, « Introduction », *in* Richard Comballot (dir.), *Les Enfants du mirage. Les chefs d'œuvre de la SF française*, vol. 2 : *1980-1990*, Paris, Naturellement, coll. « Fictions », 2002, p. 7-9.

CURVAL Philippe, « L'expérience du vivant », *in* Richard Comballot (dir.), *Les Enfants du mirage. Les chefs d'œuvre de la SF française*, vol. 2 : *1980-1990*, Paris, Naturellement, coll. « Fictions », 2002, p. 11-24.

DORÉMIEUX Alain, réponse au « Courrier des lecteurs », *Fiction*, n° 218, février 1972, p. 152.

DORÉMIEUX Alain, « Diagonales », *Fiction*, n° 241, janvier 1974, p. 156-175.

DOUAY Dominique, « Le New Look de la SF française : prêt à porter ou confection ? », *Fiction*, n° 287, janvier-février 1978, p. 166-172.

« Entretien avec Antoine Volodine », *Prétexte éditeur* [en ligne], n° 21-22, URL : http://pretexteed.free.fr/revue/entretiens/entretiens_fr/entretiens/antoine-volodine.htm (21/04/2018).

GIULIANI Pierre, « SF : l'épanchement optique », *Fiction*, n° 282, juillet-août 1977, p. 205-208.

GOIMARD Jacques, IOAKIMIDIS Demètre, KLEIN Gérard, introduction générale, *La Grande Anthologie de la science-fiction*, Paris, Le Livre de poche, 1974-1976. Consultable sur *Quarante-deux* [en ligne], URL : https://www.quarante-deux.org/archives/klein/prefaces/intro_gasf.html (04/05/2018).

GOIMARD Jacques, *L'Année 1980-1981 de la Science-Fiction et du Fantastique*, Julliard, 1981.

GOUANVIC Jean-Marc, *La Science-Fiction française au XX^e^ siècle (1990-1968). Essai de socio-poétique d'un genre en émergence*, Amsterdam, Rodopi, coll. « Faux titre », 1994.

GRESSARD Gilles, « Cinéma », *Fiction*, n° 286, décembre 1977, p. 157-167.

GRESSARD Gilles, « Cinéma », *Fiction*, n° 289, avril 1978, p. 173-177.

GROUSSET Alain, revue de *Mozart en verres miroirs* et *Malgré le monde*, « Science-fiction », *Lire*, n° 90, février 1988, p. 102-103. Consultable sur *Limite* [en ligne], URL : http://www.rumbatraciens.com/limite/critique/c006.html (20/04/2018).

GUIOT Denis, « Sous les pavés, le terrain vague », *Fiction*, n° 286, décembre 1977, p. 138-140.

KLEIN Gérard, « La Science-Fiction est-elle une subculture ? », *in Science-fiction* [catalogue d'exposition, Paris, Musée des arts décoratifs, du 28 novembre 1967 au 26 février 1968], Paris, Musée des arts décoratifs, 1967, p. 5-8. Consultable sur *Quarante-Deux* [en ligne], URL : https://www.quarante-deux.org/archives/klein/divers/subculture.html (08/09/2018).

KLEIN Gérard, préface à la collection « Ailleurs et Demain. Classiques », Robert Laffont, 1970. Consultable sur *Quarante-deux* [en ligne], URL : https://www.quarante-deux.org/archives/klein/divers/Ailleurs_et_demain_classiques/ (10/09/2018).

KLEIN Gérard, « Le procès en dissolution de la Science-Fiction, intentée par les agents de la culture dominante », *Europe*, n° 580-581, août-septembre 1977, p. 145-155. Consultable sur *Quarante-deux* [en ligne], URL : https://www.quarante-deux.org/archives/klein/divers/le_Proces_en_dissolution_de_la_Science-Fiction/ (19/08/2018).

KLEIN Gérard, « Préface », *in* Gérard Klein, Ellen Herzfeld, Dominique Martel (dir.), *L'Hexagone halluciné*, Paris, Le Livre de poche, 1988, p. 5-9.

KLEIN Gérard, « À l'auteur inconnu. 12 », *Nous les Martiens*, 1994. Consultable sur *Quarante-Deux* [en ligne], URL : http://www.quarante-deux.org/archives/klein/inconnu/12.html (29/11/2017).

LŒVENBRUCK Henri, « Science-fiction… littérature populaire ? », *Ozone*, n° 1, février-avril 1996, p. 5-6.

MERLE Robert, « Politique-fiction et angoisse planétaire », *Le Monde,* supplément au n° 7074, 11 octobre 1967, p. IV-V.

NICOLAS Pierre, Oreste Julien, « Entretien avec Alain Damasio (Bonus #12) », *Torso* [en ligne], URL : http://torsorevuedecinema.fr/autour-du-genre/interviews/310-entretien (24/05/2017).

NICOT Stéphane, « Au royaume des aveugles les borgnes sont rois », *Fiction*, n° 339, avril 1983, p. 169-171.

NICOT Stéphane, « Éditorial », *Galaxies*, n° 1, été 1996, p. 1-2.

NICOT Stéphane, « Éditorial », *Galaxies*, n° 2, automne 1996, p. 1.

NICOT Stéphane, « Éditorial », *Galaxies*, n° 3, hiver 1996-1997, p. 4.

NICOT Stéphane, « Éditorial », *Galaxies*, n° 8, printemps 1998, p. 3.

NOLANE Richard D., « Un brin de fantasy », *Fiction*, n° 342, juillet-août 1983, p. 183-185.

PHILIPPE Denis [Andrevon Jean-Pierre], « Chronique littéraire. Du space-opera au space-opera », *Fiction*, n° 243, mars 1974, p. 161-171.

PHILIPPE Denis [Andrevon Jean-Pierre], « Chronique cinématographique. Poétique-fiction et politique-fiction à la française », *Fiction*, n° 248, août 1974, p. 172-179.

PHILIPPE Denis [Andrevon Jean-Pierre], « Revue des livres », *Fiction*, n° 251, novembre 1974, p. 159-180.

PRIEST Christopher, *L'Été de l'infini*, Saint-Mammès, Le Bélial, 2015.

REBOLLAR Patrick, « Antoine Volodine : la parole des insurgés ad vitam aeternam », *Para-post-exotisme* [en ligne], mis en ligne le 30 juin 2009, URL : http://www.berlol.net/chrono2/?p=321 (21/04/2018).

RICHE Daniel, « Éditorial », *Fiction*, n° 284, octobre 1977, p. 2.

RICHE Daniel, « Éditorial », *Fiction*, n° 286, décembre 1977, p. 2.

ROUSSEL Frédérique, « La Volte fait face », *Libération* [en ligne], mis en ligne le 17 décembre 2014, URL : http://next.liberation.fr/livres/2014/12/17/la-volte-fait-face_1165669 (09/04/2018).

RUAUD André-François, « Malgré le monde de Limite », *Fiction*, n° 398, juin 1988, p. 170-172, p. 171. Consultable sur *NooSFere* [en ligne], mis en ligne le 24 mars 2002, URL : http://www.noosfere.org/icarus/livres/niourf.asp?numlivre=2725 (28/08/2018).

RUAUD André-François, Amalric Vivian (dir.), *Space opera ! L'imaginaire spatial avant 1977*, Lyon, Moutons électriques, coll. « Bibliothèque des miroirs », 2009.

RUFIN Jean-Christophe, « Réalité en quête de fiction », *Le Monde diplomatique*, septembre 2004, p. 28.

SADOUL Jacques, « Préface à l'édition française », *in* Harlan Ellison (dir.), *Dangereuses visions*, vol. 1, Paris, J'ai Lu, coll. « Science-fiction et fantastique », traduit de l'anglais (États-Unis) par France-Marie Watkins, 1975, p. 9.

SIMMONS Dan, « Une fenêtre sur l'avenir », *Galaxies*, n° 8, printemps 1998, p. 151-175.

SPINRAD Norman, *Science Fiction in the Real World*, Carbondale/Edwardsville, Southern Illinois University Press, 1990.

VALÉRY Francis, *Passeport pour les étoiles. Guide de lecture*, Gallimard/Denoël, coll. « Folio. Science-fiction », 2000.

VANTROYEN Jean-Claude, « La SF française dans les étoiles aux Galaxiales », *Le Soir* [en ligne], mis en ligne le 9 avril 1997, URL : http://www.lesoir.be/archive/recup/la-sf-francaise-dans-les-etoiles-aux-galaxiales_t-19970409-Z0DK01.html (09/04/2018).

WAGNER Roland C., « Science-fiction », *Le Monde diplomatique*, novembre 2004, p. 2. Consultable [en ligne], URL : https://www.monde-diplomatique.fr/2004/11/A/11658 (16/02/2015).

WALTHER Daniel, « Une préface qui n'ose pas dire son nom », *in* Daniel Walther (dir.), *Les Soleils noirs d'Arcadie*, Opta, coll. « Nébula », 1975, p. 7-9.

WARFA Dominique, « Libres propos. Science-fiction et critique », *Fiction*, n° 340, mai 1983, p. 167-170.

WLASIKOV Romain, « Fumez Coke : en guise de préface… », *in* Joël Houssin, Christian Vilà (dir.), *Banlieues rouges*, Opta, coll. « Nébula », 1976, p. 9-12.

WINTREBERT Joëlle, « Limite. Malgré le monde », *(À suivre)*, n° 121, février 1988, p. 120-121, p. 121. Consultable sur *Limite* [en ligne], URL : http://www.rumbatraciens.com/limite/critique/c003.html (20/04/2018).

• Théorie et histoire par média

Sur l'animation

BENDAZZI Giannalberto, *Cartoons. Le cinéma d'animation, 1892-1992*, Paris, Liana Levi, traduit de l'italien, 1991 [1988].

COTTE Olivier, *Il était une fois le dessin animé… et le cinéma d'animation*, Paris, Dreamland, 2001.

COTTE Olivier, *100 ans de cinéma d'animation. La fabuleuse aventure du film d'animation à travers le monde*, Paris, Dunod, 2015.

DENIS Sébastien, *Le Cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma/arts visuels », 2011 [2007].

DENIS Sébastien, Duchet Chantal, Merijeau Lucie, Pruvost-Delaspre Marie, Roffat Sébastien (dir.), *Archives et acteurs des cinémas d'animation en France*, Paris, L'Harmattan, coll. « Cinémas d'animations », 2014.

GÉNIN Bernard, *Le Cinéma d'animation. Dessin animé, marionnettes, images de synthèse*, Paris, Cahiers du cinéma, SCÉRÉN-CNDP, coll. « Les Petits cahiers », 2003.

LAMARRE Thomas, *The Anime Machine*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009.

LEVASSEUR Lionel, « Crise du dessin animé européen : mutation ou déclin ? », *CinémAction*, n° 51 : « Le cinéma d'animation », 1989, p. 202-210.

NOESSER Cécile, « Les Assises du cinéma d'animation, janvier 1983 : Dissolution et recomposition d'une certaine idée de l'animation française », *in* Sébastien Denis, Chantal Duchet, Lucie Merijeau, Marie Pruvost-Delaspre, Sébastien Roffat (dir.), *Archives et acteurs des cinémas d'animation en France*, Paris, L'Harmattan, coll. « Cinémas d'animations », 2014, p. 227-238.

« Où en est l'animation française ? », dossier, *S.F.X.*, n° 104, juin-juillet 2003, p. 42-43.

ROUDÉVITCH Michel, « Le film d'animation en France », *L'Avant-scène. Cinéma*, n° 149-150 : « Spécial Animation*. La Planète sauvage* », juillet-septembre 1974, p. 73-82.

SCOFFIER Axel, « Où en est l'animation française ? », *INA Global* [en ligne], mis en ligne le 10 juin 2013, URL : https://www.inaglobal.fr/cinema/article/ou-en-est-lanimation-francaise (05/09/2018).

TOURNET-LAMMER Jocelyne, « Le Service de la Recherche de l'ORTF : expérience historique, école pionnière », *INA* [en ligne], mis en ligne en novembre 2010, URL : https://www.ina-expert.com/e-dossier-de-l-audiovisuel-pierre-schaeffer-quel-heritage/le-service-de-la-recherche-de-l-ortf-experience-historique-ecole-pionniere.html (03/05/2018).

VALIÈRE Laurent, *Cinéma d'animation. La French Touch*, Paris/Issy-les-Moulineaux, Éditions de la Martinière/Arte éditions, 2017.

VALLÉE Réjane, « Le renouveau de l'animation française », *S.F.X.*, n° 104, juin-juillet 2003, p. 12.

VIMENET Pascal, « La pléiade française », *CinémAction*, n° 51 : « Le cinéma d'animation », 1989, p. 108-109.

Sur la bande dessinée

Travaux universitaires

ATALLAH Marc, BOILLAT Alain (dir.), *BD-US : les* comics *vus par l'Europe*, Gollion, Infolio, 2016.

BARON-CARVAIS Anne-Isabelle, « Les publications de BD franco-belges aux États-Unis », *in* Claude-Jean Bertrand, Francis Bordat (dir.), *Les Médias français aux États-Unis*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, coll. « Univers anglo-américain », 1994.

CHIRON Julia, *Le Neuvième Art sur Internet : les blogs de bande dessinée*, mémoire de Master 2 en Lettres, Arts et Cinéma, sous la direction de Daniel Fondanèche et Annie Renonciat, Paris, université Paris 7, 2008. Consultable sur *Neuvième art 2.0* [en ligne], URL : http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?page=memoire&id_memoire=16 (20/04/2018).

DEVAUX Alexandre, *Topor dessinateur de presse*, Paris, Les Cahiers dessinés, 2014.

GABILLIET Jean-Paul, *Des comics et des hommes. Histoire culturelle des comic books aux États-Unis*, Nantes, Éditions du Temps, 2004.

GABILLIET Jean-Paul, « Du comic book au graphic novel : l'européanisation de la bande dessinée américaine », *Image & Narrative* [en ligne], n° 12, août 2005, URL : http://www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/gabilliet.htm (12/12/2017).

GABILLIET Jean-Paul, « *Actuel*, 1970-1975 : passeur transatlantique de l'underground américain et de la bande dessinée pour adultes », *in* Marc Atallah, Alain Boillat (dir.), *BD-US : les* comics *vus par l'Europe*, Gollion, Infolio, 2016 p. 79-98.

GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Formes sémiotiques », 1999.

GROENSTEEN Thierry, « Contre-culture, culture de masse ou divertissement ? L'étrange destin de la bande dessinée », *Esprit*, n° 283, mars-avril 2002, p. 267-276.

GROENSTEEN Thierry, *La Bande dessinée. Son histoire, ses maîtres*, Paris/Angoulême, Skira Flammarion/La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 2009.

GROENSTEEN Thierry, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Formes sémiotiques », 2011.

GROENSTEEN Thierry (dir.), *Neuvième art 2.0. La revue en ligne de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image* [en ligne], URL : http://neuviemeart.citebd.org (08/09/2018).

HEINICH Nathalie, « L'artification de la bande dessinée », *Le Débat*, n° 195, 2017, p. 5-9.

KERVRAN Perrine, KIEN Anaïs, *Les Années* Actuel*. Contestations rigolardes et aventures modernes*, Marseille, Le mot et le reste, coll. « Attitudes », 2010.

LESAGE Sylvain, « Mutation des supports, mutation des publics. La bande dessinée de la presse au livre », *Belphégor* [en ligne], n° 13-1, mis en ligne le 10 mai 2015 URL : https://journals.openedition.org/belphegor/628 (19/04/2018).

MAIGRET Éric, STEFANELLI Matteo (dir.), *La Bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Armand Colin/INA Éditions, coll. « Médiacultures », 2012.

MAZURIER Stéphane, « Topor : bête et méchant ? Roland Topor et la bande *Hara-Kiri* », *Sociétés & Représentations*, n° 44, 2017, p. 23-29.

PEETERS Benoît, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, coll. « Champs », 2010.

Critique érudite

BARBIER Jean-Baptiste (dir.), Métal hurlant, À suivre. *1975-1997, la bande dessinée fait sa révolution* [catalogue d'exposition, Landerneau, Les Capucins, Fonds Hélène & Édouard Leclerc, 15 décembre 2013-11 mai 2014 ; Angoulême, Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, été 2014], Landerneau, Fonds Hélène & Édouard Leclerc pour la culture, 2013.

BARETS Stan, « Sérigraphies : l'avalanche », *in* Stan Barets, Thierry Groensteen (dir.), *L'Année de la bande dessinée 85-86*, Grenoble, Glénat, 1986, p. 154-159.

DIONNET Jean-Pierre, « Éditorial », *Métal hurlant*, n° 5, janvier 1976, p. 3.

DRUILLET Philippe, « Éditorial », *Métal hurlant*, n° 2, avril 1975, p. 3.

« Druillet : l'explosion », *Les Cahiers de la bande dessinée*, n° 67, janvier-février 1986, p. 77-83.

GROENSTEEN Thierry, « Grandes manœuvres audiovisuelles », *in* Stan Barets, Thierry Groensteen (dir.), *L'Année de la bande dessinée 85-86*, Grenoble, Glénat, p. 122-125.

LABARRE Nicolas, Heavy Metal *: l'autre* Métal Hurlant, Pessac, Presses universitaires de Bordeaux, coll. « SF incognita », 2017.

LABÉ Yves-Marie, « Christian Desbois, galeriste de la bande dessinée », *Le Monde* [en ligne], mis en ligne le 29 juin 2010, URL : http://abonnes.lemonde.fr/disparitions/article/2010/06/29/christian-desbois-galeriste-de-la-bande-dessinee_1380505_3382.html (28/07/2016).

« Les Années *Métal hurlant* », dossier, *Neuvième art 2.0* [en ligne], 2006, URL : http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?rubrique32 (12/12/2017).

MARMONNIER Christian, POUSSIN Gilles, *Métal Hurlant. La machine à rêver, 1975-1987*, Paris, Denoël, coll. « Denoël graphic », 2005.

MARTIN Jean-Loup, *La BD par ses maîtres*, vol. 5 : « Philippe Druillet », 1997, 26 min 40 s. DVD, Paris, L'Harmattan vidéo, 2014.

MŒBIUS, « Éditorial », *Métal hurlant*, n° 4, octobre 1975, p. 3.

PIERPONT Jacques de, « Philippe Druillet. Salammbô 3 : Matho », *in* Stan Barets, Thierry Groensteen (dir.), *L'Année de la bande dessinée 86-87*, Glénat, 1986, p. 55.

ROMAN Florence et Pascal, « Druillet contre Goldorak », *in* Stan Barets, Thierry Groensteen (dir.), *L'Année de la bande dessinée 86-87*, Grenoble, Glénat, 1986, p. 120.

Sur le cinéma

AUMONT Jacques, Marie Michel, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Paris, Armand Colin, coll. « Dictionnaire », 2016 [2001].

CHAUDRON Martine, « Pourquoi la catégorie "film d'auteur" s'impose-t-elle en France précisément ? », *Sociologie de* l'Art, n° 1 (OPuS 11 & 12), 2008, p. 101-138.

GAUDREAULT André, *Du littéraire au filmique. Système du récit*, Paris/Québec, Armand Colin/Nota bene, coll. « Cinéma et audiovisuel », rééd. augm., 1999 [1988].

GAUDREAULT André, JOST François, *Le Récit cinématographique. Films et séries télévisées*, Malakoff, Armand Colin, rééd. augm., 2017 [1990].

JOST François, « L'Empire du faux. Sémiotique de la feintise cinématographique », *Cahiers de narratologie* [en ligne], n° 26, 2014, mis en ligne le 11 septembre 2014, URL : https://journals.openedition.org/narratologie/6830 (05/09/2018).

JULLIER Laurent, « Théories du cinéma et sens commun : la question mimétique », *Cinémas*, vol. 172, n° 2-3, 2007, p. 97-115. Consultable sur *Érudit* [en ligne], URL : https://www.erudit.org/fr/revues/cine/2007-v17-n2-3-cine1887/016752ar/ (24/05/2018).

LEMIEUX Philippe, *L'Image numérique au cinéma. Historique, esthétique et techniques d'une révolution technologique*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2012.

MOINE Raphaëlle, *Les Genres du cinéma*, Paris, Nathan, coll. « Nathan cinéma », 2002.

Sur le jeu vidéo

BAZIN Laurent, « Raconter ou jouer ? Scénario et personnage dans le jeu vidéo », *Lecture jeune*, n° 149 : « Les jeux vidéo », mars 2014, p. 14-17.

BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood. Cinéma, jeu vidéo, histoire économique et culturelle*, Châtillon, Pix'n love, 2010.

BLANCHET Alexis, « France », *in* Mark J. P. Wolf (dir.), *Video Games Around the World*, Cambridge/London, MIT Press, 2015, p. 175-192.

BOURGOIN Valérie, « Les dispositions françaises en faveur du jeu vidéo », *Géoéconomie*, 2012, n° 63, p. 65-72.

CAMPBELL-KELLY Martin, *Une histoire de l'industrie du logiciel. Des réservations aériennes à Sonic le Hérisson*, Paris, Vuibert Informatique, traduction de l'anglais (États-Unis) par Pierre Mounier-Kuhn, 2003.

CHAHI Éric, Damasio Alain, Raynal Frédérick, « La French Touch dans les jeux vidéo : passé, présent et avenir », table-ronde tenue lors des Conférences MAGIC, Monaco, 2015. Visionnable sur *YouTube* [en ligne], mis en ligne le 30 mars 2015, par GamerGen, URL : https://www.youtube.com/watch?v=RyOWGOOvGSM (07/09/2018).

CHEVALDONNÉ Yves, « Le marché du jeu vidéo en France », *Réseaux*, vol. 12, n° 65, 1994, p. 107-120.

CHIÈZE Julien, « Les Histoires du Jeu Vidéo #11 : la French Touch », *Gameblog* [en ligne], mis en ligne le 14 janvier 2013, URL : http://www.gameblog.fr/news/32858-les-histoires-du-jeu-video-11-la-french-touch (07/09/2018).

COVILLE Marion, « Créateurs de jeux vidéo et récits de vie : la formation d'une figure hégémonique », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [en ligne], n° 4, 2014, mis en ligne le 1er janvier 2014, URL : http://rfsic.revues.org/763 (26/01/2017).

DALLEU Estelle, « hacking > < jeu vidéo », *Komodo 21* [en ligne], n° 5 : « Formes de l'imaginaire informatique », 2016, URL : http://komodo21.fr/formes-contemporaines-de-limaginaire-informatique-hacking-jeu-video/ (23/09/2018).

DAUPHRAGNE Antoine, « Le sens de la fiction ludique : jeu, récit et effet de monde », *Strenae* [en ligne], n° 2, 2011, URL : https://journals.openedition.org/strenae/312 (08/09/2018).

GAUME Nicolas, « La France dans le marché mondial du jeu vidéo », *Géoéconomie*, n° 63, 2012, p. 35-47.

ICHBIAH Daniel, *La Saga des jeux vidéo*, Châtillon, Pix'n love éditions, 2008 [1998].

JENKINS Henry, « Game Design as Narrative Architecture », *in* Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (dir.), *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge, MIT, 2004, p. 118-130.

KLINE Stephen, Dyer-Whiteford Nick, Peuter Greig de, *Digital Play. The interaction of technology, culture and marketing*, Montréal, McGill-Queen's University Press, 2003.

LE DIBERDER Alain, « Le modèle économique des jeux vidéo, un colosse en péril », *Hermès*, n° 62, 2012, p. 136-143.

LEROUX Jérôme, « La narration dans le jeu vidéo : espace et interaction », *in* Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo, Brigitte Simonnot (dir.), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, 2010, p. 135-146.

LESSARD Jonathan, *Histoire formelle du jeu d'aventure sur ordinateur (Le cas de l'Amérique du Nord de 1976-1999)*, thèse en études cinématographiques, sous la direction de Bernard Perron, Montréal, université de Montréal, soutenue en juin 2013.

LETOURNEUX Matthieu, « La question du genre dans les jeux vidéo », *in* Sébastien Genvo (dir.), *Le* Game design *de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, coll. « Communication et civilisation », 2005, p. 39-54.

LETOURNEUX Matthieu, « Les univers de fiction des jeux vidéo », *in* Sébastien Genvo (dir.), *Le* Game design *de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, coll. « Communication et civilisation », 2005, p. 195-207.

MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION, *Développement culturel*, bulletin du Département des études et de la prospective, n° 139 : « La création de jeux vidéo en France en 2001 », résultats d'une enquête menée par Alain et Frédéric Le Diberder, juillet 2002.

TRÉPANIER-JOBIN Gabrielle, COUTURIER Alexane, « L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 9, 2018, mis en ligne le 1er juin 2018, URL : http:// journals.openedition.org/sdj/950 (22/06/2018).

TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011.

VEROCAÏ Marco, *French Touch. Jeux vidéo*, Viva Productions, 2001. Consultable sur *Youtube* [en ligne], URL : https://www.youtube.com/watch?v=Wx02OoV3Bpo (24/07/2017).

Sur la littérature

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

ECO Umberto, *Lector in fabula ou La coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset, coll. « Figures », traduit de l'italien par Myriem Bouzaher, 1985 [1979].

JOUVE Vincent, *L'Effet-personnage dans le roman*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Écriture », 1998 [1992].

NYSSEN Hubert, *Du texte au livre, les avatars du sens*, Paris, Armand Colin, coll. « Le texte à l'œuvre », 1993.

REVAZ Françoise, *Introduction à la narratologie. Action et narration*, Bruxelles, De Boeck-Duculot, coll. « Champs linguistiques. Manuels », 2009.

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

• Intermédialité

BAETENS Jan, LITS Marc, « Introduction », *in* Jan Baetens, Marc Lits (dir.), *La Novellisation : du film au roman. Novelization : from film to novel*, Leuven, Presses universitaires de Leuven, 2004.

BAETENS Jan, *La Novellisation. Du film au roman. Lectures et analyses d'un genre hybride*, Paris, Les Impressions nouvelles, coll. « Réflexions faites. Pratique et théorie », 2008.

BARONI Raphaël, « Le récit dans l'image : séquence, intrigue et configuration », *in* Bernard Guelton (dir.), *Images et récits. La fiction à l'épreuve de l'intermédialité*, Paris, L'Harmattan, 2013, p. 97-116.

BARONI Raphaël, « Pour une narratologie transmédiale », *Poétique*, n° 182, 2017, p. 155-175.

BESSON Rémi, « Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité à l'époque contemporaine », *HAL* [en ligne], mis en ligne le 1er juillet 2014, URL : https://hal-univ-tlse2.archives-ouvertes.fr/hal-01012325v2/document (04/09/2018).

BLANCHET Alexis, « L'adaptation de cinéma en jeux vidéo : des synergies intermédiatiques aux fictions quantiques », *in* Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo, Brigitte Simonnot (dir.), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, 2010, p. 205-221.

BOILLAT Alain, « Prolégomènes à une réflexion sur les formes et les enjeux d'un dialogue intermédial. Essai sur quelques rencontres entre la bande dessinée et le cinéma », *in* Alain Boillat (dir.), *Les Cases à l'écran. Bande dessinée et cinéma en dialogue*, Chêne-Bourg, Georg éditeur, coll. « L'Équinoxe », 2010, p. 25-121.

BOLTER Jay David, GRUSIN Richard Arthur, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 2000.

BOURDAA Mélanie, « Le transmédia : entre narration augmentée et logiques immersives », *INA Global* [en ligne], mis en ligne le 13 juin 2012, URL : https://www.inaglobal.fr/numerique/article/le-transmedia-entre-narration-augmentee-et-logiques-immersives?tq=7 (08/09/2018).

BOURDAA Mélanie (dir.), *Terminal* [en ligne], n° 112 : « Le transmedia storytelling », 2013, URL : https://journals.openedition.org/terminal/434 (08/09/2018).

CAILLER Bruno, DENIS Sébastien, JACQUES Sapiega (dir.), *Histoire du transmédia. Genèse du récit audiovisuel éclaté*, Paris, L'Harmattan, coll. « Les cahiers de Champs visuels », 2014.

CARCAUD-MACAIRE Monique, « Écrire d'après, écrire après : la novellisation et le remake comme pratique et création culturelles », *in* Jeanne-Marie Clerc (dir.), *Cinéma, littérature, adaptations*, Montpellier, Éditions du CERS, coll. « Études sociocritiques », 2009, p. 313-341.

CHATELET Claire, DI CROSTA Marida, « Retour vers le futur : le transmédia d'avant le transmédia », *in* Bruno Cailler, Sébastien Denis, Jacques Sapiega (dir.), *Histoire du transmédia. Genèse du récit audiovisuel éclaté*, Paris, L'Harmattan, coll. « Les Cahiers de champs visuels », 2014, p. 27-57.

CHRISTIN Anne-Marie, « Texte, image, écriture », *in* Jean-Louis Tilleuil, Myriam Watthee-Delmotte (dir.), *Texte, image, imaginaire*, Paris, L'Harmattan, coll. « Structures et pouvoirs des imaginaires », 2007, p. 19-30.

DENIS Sébastien, « « Vers un "proto-transmédia" ? Le transmédia au risque de l'histoire des médias », *in* Bruno Cailler, Sébastien Denis, Jacques Sapiega (dir.), *Histoire du transmédia. Genèse du récit audiovisuel éclaté*, Paris, L'Harmattan, coll. « Les Cahiers de champs visuels », 2014, p. 11-23.

ELLESTRÖM Lars, « The Modalities of Media : A Model for Understanding Intermedial Relations », *in* Lars Elleström (dir.), *Media Borders, Multimodality and Intermediality,* Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2010, p. 11-48.

GAUDREAULT André, MARION Philippe, « Transécriture et médiatique narrative : l'enjeu de l'intermédialité… », *in* André Gaudreault, Thierry Groensteen (dir.), *La Transécriture. Pour une théorie de l'adaptation*, Québec/Angoulême, Nota bene/Centre national de la bande dessinée et de l'image, 1998, p. 31-52.

GRIGNON Prisca, *Le Champ d'existence de la novélisation francophone actuelle (10 dernières années). La novélisation, un nouveau genre ?*, thèse d'études cinématographiques, sous la direction de François Amy de la Bretèque, Montpellier, université Paul-Valery Montpellier 3, soutenue en novembre 2012.

GRISHAKOVA Marina, RYAN Marie-Laure, « Editor's preface », *in* Marine Grishakova, Marie-Laure Ryan (dir.), *Intermediality and Storytelling*, New York, De Gruyter, coll. « Narratologia », 2010, p. 1-7.

GROENSTEEN Thierry, « Fictions sans frontières », *in* André Gaudreault, Thierry Groensteen (dir.), *La Transécriture. Pour une théorie de l'adaptation*, Québec/Angoulême, Nota bene/Centre national de la bande dessinée et de l'image, 1998, p. 9-29.

GROENSTEEN Thierry, « Le processus adaptatif (tentative de récapitulation raisonnée), *in* André Gaudreault, Thierry Groensteen (dir.), *La Transécriture. Pour une théorie de l'adaptation*, Québec/Angoulême, Nota bene/Centre national de la bande dessinée et de l'image, 1998, p. 273-277.

GROUPIERRE Karleen, « Le transmédia : un dépassement du médium ? », *Appareil* [en ligne], n° 18, 2017, mis en ligne le 19 septembre 2017, URL : http://journals.openedition.org/appareil/2403 (22/12/2017).

HERZOGENRATH Bernd, « Travels in intermedia[lity]. An Introduction », *in* Bernd Herzogenrath (dir.), *Travels in intermedia[lity]. Reblurring the boundaries*, Hanover, Dartmouth College Press, coll. « Interfaces », 2012, p. 1-14.

HUTCHEON Linda, *A Theory of Adaptation*, New York, Routledge, 2006.

JENKINS Henry, « Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling », *Technological Review* [en ligne], 15 janvier 2003, URL : www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/ (18/08/2012).

JENKINS Henry, *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin/INA éditions, coll. « Médiacultures », traduit de l'anglais (États-Unis) par Christophe Jaquet, 2013 [2006].

JOLY Martine, *L'Image et les signes. Approche sémiologique de l'image fixe*, Paris, Armand Colin. coll. « Cinéma/arts visuels », 2011 [1994].

LETOURNEUX Matthieu, « Un cas limite de narrativité : la novellisation des jeux vidéo », *in* Jan Baetens, Marc Lits (dir.), *La Novellisation : du film au roman. Novelization : from Film to Novel*, Leuven, Presses universitaires de Leuven, 2004, p. 235-246.

MARION Philippe, « Scénario de bande dessinée. La différence par le média », *Études littéraires*, vol. 26, n° 2, automne 1993, p. 77-89.

MARION Philippe, « Narratologie médiatique et médiagénie des récits », *Recherches en communication*, n° 7, 1997, p. 61-88.

MASUY Christine, « Le marché de la novelisation *[sic]*, une déclinaison multimédiatique du récit télévisé », *in* Jacques Migozzi (dir.), *De l'écrit à l'écran. Littératures populaires : mutations génériques, mutations médiatiques*, Limoges, Presses universitaires de Limoges, 2000, p. 373-386.

MÉCHOULAN Éric, « Intermédialités : le temps des illusions perdues », *Intermédialités*, n° 1, 2e trimestre 2003, p. 9-27.

MOINE Raphaëlle, « Cinéma, genres et novellisation dans l'espace éditorial français contemporain », *in* Jan Baetens, Marc Lits (dir.), *La Novellisation : du film au roman. Novelization : from Film to Novel*, Leuven, Presses universitaires de Leuven, 2004, p. 85-94.

MOLINET Emmanuel, « L'hybridation : un processus décisif dans le champ des arts plastiques », *Le Portique* [en ligne], 2006, n° 2, § 79-80, mis en ligne le 22 décembre 2006, URL : https://leportique.revues.org/851#bodyftn46 (28/07/2016).

MOSER Walter, « L'interartialité : pour une archéologie de l'intermédialité », *in* Marion Froger, Jürgen Müller (dir.), *Intermédialité et socialité. Histoire et géographie d'un concept*, Münster, Nodus Publikationen, coll. « Film und Medien in der Diskussion », 2007, p. 69-92.

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

MÜLLER Jürgen, « Vers l'intermédialité. Histoires, positions et options d'un axe de pertinence », *MediaMorphoses*, n° 16, avril 2006, p. 99-110.

MÜLLER Jürgen, « Séries culturelles audiovisuelles, ou : Des premiers pas intermédiatiques dans les nuages de l'archéologie des médias », *in* Marion Froger, Jürgen Müller (dir.), *Intermédialité et socialité. Histoire et géographie d'un concept*, Münster, Nodus Publikationen, coll. « Film und Medien in der Diskussion », 2007, p. 93-110.

RAJEWSKY Irina, « Intermediality, Intertextuality and Remediation : A Literary Perspective on Intermediality », *Intermédialités*, n° 6, automne 2005, p. 43-64.

ROFFAT Sébastien, « *Blanche-Neige et les sept nains* (1937) des studios Disney est-il le premier film transmédiatique ? », *in* Bruno Cailler, Sébastien Denis, Jacques Sapiega (dir.), *Histoire du transmédia. Genèse du récit audiovisuel éclaté*, Paris, L'Harmattan, coll. « Les cahiers de Champs visuels », 2014, p. 87-110.

RYAN Marie-Laure, « Media and Narrative », *in* David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan (dir.), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, London/New York, Routledge, 2004.

RYAN Marie-Laure, « Le transmedia storytelling comme pratique narrative », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [en ligne], n° 10, 2017, mis en ligne le 1er janvier 2017, URL : http://rfsic.revues.org/2548 (25/08/2017).

SAINT-GELAIS Richard, « La novellisation en régime polytextuel : le cas *Blade Runner* », *in* Jan Baetens, Marc Lits (dir.), *La Novellisation : du film au roman. Novelization : from Film to Novel*, Leuven, Presses universitaires de Leuven, 2004, p. 131-139.

SCHAEFFER Jean-Marie, « Narration visuelle et interprétation », *in* Jan Baetens, Mireille Ribière (dir.), *Time, Narrative & the Fixed Image*, Amsterdam/Atlanta, Rodopi, coll. « Faux Titre », 2001, p. 11-27.

SCHRÖTER Jens, « Four models of intermediality », *in* Bernd Herzogenrath (dir.), *Travels in intermedia[lity]. Reblurring the boundaries*, Hanover, Dartmouth College Press, coll. « Interfaces », 2012, p. 15-36.

VOUILLOUX Bernard, « Texte et image ou verbal et visuel ? », *in* Liliane Louvel, Henri Scepi (dir.), *Texte/Image. Nouveaux problèmes*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Interférences », 2005, p. 17-31.

Vouilloux Bernard, « Lire, voir. La co-implication du verbal et du visuel », *Textimage. Revue d'étude du dialogue texte-image* [en ligne], varia 3, hiver 2013, URL : https://www.revue-textimage.com/07_varia_3/vouilloux1.html (13/11/2017).

WOLF Werner, « The Relevance of Mediality and Intermediality to Academic Studies of English Literature », *in* Martin Heusser, Andreas Fischer, Andreas H. Jucker (dir.), *Mediality, Intermediality*, Tübingen, Gunter Narr, coll. « Swiss Papers in English Language and Literature », 2008, p. 15-43.

- **Cultures médiatiques : théorie et histoire**

AZUMA Hiroki, *Génération Otaku. Les enfants de la postmodernité*, Hachette Littératures, coll. « Haute Tension », traduit du japonais par Corinne Quentin, 2008 [2001].

BAZIN Laurent, Besson Anne, Prince Nathalie, *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Essais », 2016.

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.

BESSON Anne, *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Éditions, 2015.

BROUGÈRE Gilles, « Et si Superman n'était qu'un jeu ? », *in* Gilles Brougère (dir.), *La Ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Paris, Autrement, coll. « Mutations », 2008, p. 140-152.

BURIN DES ROZIERS Laurent, *Du cinéma au multimédia, une brève histoire de l'exception culturelle*, Paris, Institut français des relations internationales, coll. « Notes de l'IFRI », 1998.

CHASTAGNER Claude, *Révoltes et utopies. Militantisme et contre-culture dans l'Amérique des années soixante*, Paris/Chasseneuil-du-Poitou, Presses universitaires de France/CNED, coll. « CNED-PUF », 2011.

CHAUDRON Martine, *L'Exception culturelle, une passion française ? Éléments pour une histoire culturelle comparée*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 2011.

CLAUDE-JEAN Bertrand, « L'impérialisme culturel américain un mythe ? », *Esprit*, n° 101, mai 1985, p. 63-76.

Degrés, n° 92-93 : « Penser le multimédia », hiver 1997-printemps 1998.

GOETSCHEL Pascale, LOYER Emmanuelle, *Histoire culturelle et intellectuelle de la France au XX^e^ siècle*, Paris, Armand Colin, coll. « Cursus », 1994.

ICHBIAH Daniel, LA POMMERAYE Arnaud de, LARCHER Stéphane, *Planète multimédia*, Paris, Dunod, 1994.

LANGLET Irène, « Pour une poétique des fictions industrielles », *in* Anne Besson (dir.), *Fictions médiatiques et récits de genre. Pour en finir avec le populaire ?*, Paris, Société Française de Littérature Générale et Comparée, coll. « Poétiques comparatistes », 2016, p. 87-101, p. 92.

LAURICHESSE Hélène, « Introduction », *in* Hélène Laurichesse (dir.), *La Stratégie de marque dans l'audiovisuel*, Armand Colin, coll. « Recherches », 2013, p. 13-23.

LE DIBERDER Alain, « Histoire du multimédia : un succès et deux enterrements », *Hermès*, n° 44, 2006, p. 33-38, p. 33-34.

LETOURNEUX Matthieu, « Le récit de genre comme matrice transfictionnelle », *in* René Audet, Richard Saint-Gelais (dir.), *La Fiction, suites et variations*, Québec/Rennes, Nota bene/Presses universitaires de Rennes, 2007, p. 71-89.

LETOURNEUX Matthieu, « Le devenir livre des jeux et des jouets », *in* Gilles Brougère (dir.), *La Ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Paris, Autrement, coll. « Mutations », 2008, p. 77-91.

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

MAIGRET Éric, MACÉ Éric (dir.), *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Paris, Armand Colin/INA, coll. « Médiacultures », 2005.

MIGOZZI Jacques (dir.), *De l'écrit à l'écran. Littératures populaires. Mutations génériques, mutations médiatiques*, Limoges, Presses universitaires de Limoges, coll. « Littératures en marge », 2000.

MIGOZZI Jacques, *Boulevards du populaire*, Limoges, Presses universitaires de Limoges, coll. « Médiatextes », 2005.

PERRIN Raymond, *Littérature de jeunesse et presse des jeunes au début du XXIe siècle. Esquisse d'un état des lieux. Enjeux et perspectives*, Paris, L'Harmattan, 2008.

PERRIN Raymond, *Fictions et journaux pour la jeunesse au XXe siècle*, Paris, L'Harmattan, 2009.

PEYTAVIN Jean-Louis, « Multimédia : l'économie à la recherche de nouveaux modèles », *Quaderni*, n° 26 : « Les mythes technologiques », été 1995, p. 93-98.

PORTES Jacques, « L'horizon américain », *in* Jean-Pierre Rioux, Jean-François Sirinelli (dir.), *La Culture de masse en France. De la Belle Époque à aujourd'hui*, Paris, Hachette Littératures, coll. « Pluriel », 2002, p. 29-71.

- **Théories de la fiction**

AUDET René, GEFEN Alexandre, *Frontières de la fiction*, Québec/Bordeaux, Nota bene/Presses universitaires de Rennes, coll. « Fabula », 2002.

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

BERTHOU Benoît, « Fiction et forme encyclopédique : *Wookieepedia*, *Dragon Ball Wiki* et Cie. », *Strenæ* [en ligne], n° 2, 2011, mis en ligne le 21 juin 2011, URL : http://strenae.revues.org/420 (15/03/2015).

CAÏRA Olivier, *Définir la fiction. Du roman au jeu d'échecs*, Paris, Éditions EHESS, coll. « En temps & lieux », 2011.

CAÏRA Olivier, « Ourobores : explorer les virtualités des mondes fictionnels après le tournant diégétique », *Revue française de fixxion française contemporaine* [en ligne], n° 9, 2014, URL : http://www.revue-critique-de-fixxion-francaise-contemporaine.org/rcffc/article/view/fx09.07 (04/09/2018).

DOLEŽEL Lubomír, *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, Baltimore/London, John Hopkins University Press, coll. « Parallax », 1998.

LAVOCAT Françoise, « L'œuvre littéraire est-elle un monde possible ? » *Fabula* [en ligne], mis en ligne le 15 juillet 2009, URL : http://www.fabula.org/atelier.php?L%27oeuvre_litt%26eacute%3Braire_est%2Delle_un_monde_possible%3F (12/05/2018).

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

LAVOCAT Françoise, *Fait et fiction. Pour une frontière*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 2016.

MACÉ Marielle, « "Le Total fabuleux" : les mondes possibles au profit du lecteur », *in* Françoise Lavocat (dir.), *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS Éditions, 2010, p. 205-222.

MURZILLI Nancy, « De l'usage des mondes possibles en théorie de la fiction », *Klēsis. Revue philosophique*, 2012, n° 24, p. 326-351. Consultable [en ligne], URL : http://www.revue-klesis.org/pdf/Klesis-Lewis-13-Murzilli.pdf (07/12/2017).

PAVEL Thomas, *Univers de la fiction*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », traduit et remanié par l'auteur, 1988 [1986].

PELLETIER Jérôme, « La fiction comme culture de la simulation », *Poétique*, n° 154, 2008, p. 131-146.

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

RYAN Marie-Laure, « Immersion vs. Interactivity : Virtual Reality and Literary Theory », *Substance*, n° 89, 1999, p. 110-137.

RYAN Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, The John Hopkins University Press, coll. « Parallax », 2001.

RYAN Marie-Laure, « Jeux narratifs, fictions ludiques », *Intermédialités*, n° 9 : « Jouer », printemps 2007, p. 15-34.

RYAN Marie-Laure, « Cosmologie du récit, des mondes possibles aux univers parallèles », *in* Françoise Lavocat (dir.), *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS Éditions, 2010, p. 53-81.

RYAN Marie-Laure, « Fiction, cognition et médias non verbaux », *in* Bernard Guelton (dir.), *Fictions & médias. Intermédialités dans les fictions artistiques*, Paris, Publications de la Sorbonne, coll. « Arts et monde contemporain », 2011, p. 11-31.

RYAN Marie-Laure, « Frontière de la fiction : digitale ou analogique ? », *Fabula* [en ligne], URL : http://www.fabula.org/forum/colloque99/211.php (28/08/2018).

SAINT-GELAIS Richard, *Châteaux de pages. La fiction au risque de sa lecture*, Lasalle, Éditions Hurtubise, coll. « Brèches », 1994.

SAINT-GELAIS Richard, « La fiction à travers l'intertexte : pour une théorie de la transfictionnalité », *in* René Audet, Alexandre Gefen, *Frontières de la fiction*, Québec/Bordeaux, Nota bene/Presses universitaires de Bordage, coll. « Fabula », 2002, p. 43-75.

SAINT-GELAIS Richard, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 2011.

SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 1999.

SCHAEFFER Jean-Marie, « De l'imagination à la fiction », *Vox-poetica* [en ligne], URL : http://www.vox-poetica.org/t/articles/schaeffer.html (12/01/2015).

THERRIEN Carl, *Illusion, idéalisation, gratification. L'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo*, thèse de doctorat en sémiologie, sous la direction de Bertrand Gervais, Montréal, université du Québec à Montréal, juin 2011.

• Approches sémiotiques et cognitives

BEYAERT Anne, « Texture, couleur, lumière et autres arrangements de la perception », *Protée*, vol. 31, n° 3, hiver 2003, p. 81-90, p. 82.

KLINKENBERG Jean-Marie, *Précis de sémiotique générale*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Points essais », 1996.

MEUNIER Jean-Pierre, PERAYA Daniel, *Introduction aux théories de la communication*, Bruxelles, De Boeck, 2010 [1996].

NICOLAS Serge, GYSELINCK Valérie, VERGILINO-PEREZ Dorine, DORÉ-MAZARS Karine *et al.*, *Introduction à la psychologie cognitive*, Paris, In Press, coll. « Concept-Psy », 2014 [2007].

PERAYA Daniel, « Image(s) et cognition », *Recherches en communication*, n° 10, 1988, p. 7-19.

Table des figures

Figure 1 : Représentation graphique du corpus 16
Figure 2 : Oms sauvages. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:32:09 100
Figure 3 : Monstre surréaliste. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:41:10 100
Figure 4 : La monture de Sylvin (1977). Laloux, *Gandahar*, bonus du DVD, 01:27 102
Figure 5 : La monture de Sylvin (1988). Laloux, *Gandahar*, 0:06:37 102
Figure 6 : Plan final en 3D. Laloux, *Les Maîtres du temps*, 1:12:01 107
Figure 7 : SF fantastique. Bilal, « Crux universalis eternity road », *Métal hurlant*, p. 13 118
Figure 8 : Couverture tirée du jeu vidéo. Bordage, *Atlantis*, 1998 222
Figure 9 : Couverture de Caza. Bordage, *Atlantis*, rééd., 2004 222
Figure 10 : Image 3D, effet dessiné. Bilal, *Immortel*, 1:22:44 292
Figure 11 : Tableau-bilan : estrangements formels et estrangements diégétiques 295
Figure 12 : Vaisseau spatial, fusée et missile. *Amazing Stories*, n° 4, juillet 1926 302
Figure 13 : Vaisseau spatial, sous-marin et navire volant. *Buck Rogers in the 25th Century. 1930-1932*, Hermes Press, 2009 302
Figure 14 : Xénopsie jillienne (1). Bilal, *Immortel*, 0:01:51 329
Figure 15 : Xénopsie jillienne (2). Bilal, *Immortel*, 0:31:57 329
Figure 16 : Ville en gris. Tarkovski, *Solaris*, 0:33:30 330
Figure 17 : Séquence monochrome. Tarkovski, *Solaris*, 0:35:45 331
Figure 18 : Élysée fascisé. Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 7, case 2 343
Figure 19 : Équateur-City, ville-consortium. Bilal, *Froid Équateur*, planche 14, case 2 344
Figure 20 : Équateur-City, ville-oxymore. Bilal, *Froid Équateur*, planche 35, case 7 345
Figure 21 : Ville rétrofuturiste (1). Bilal, *Immortel*, 0:07:57 346
Figure 22 : Ville rétrofuturiste (2). Bilal, *Immortel*, 1:22:39 346
Figure 23 : Mines flottantes new-yorkaises. Bilal, *Le Sommeil du monstre*, p. 24, case 1 347
Figure 24 : Pancartes publicitaires. Bilal, *Immortel*, 0:10:58 347
Figure 25 : Taxi et vertige urbain (1). Scott, *Blade Runner*, 0:10:49 348
Figure 26 : Taxi et vertige urbain (2). Besson, *Le Cinquième Élément*, 0:38:37 348
Figure 27 : Taxi et vertige urbain (3). Bilal, *Le Sommeil du monstre*, p. 6, case 2 348
Figure 28 : Métamorphe en vue. Laloux, *Gandahar*, 0:33:19 352
Figure 29 : Tamise sanglante. Bilal, *La Femme piège*, planche 21 356
Figure 30 : Ciel rouge. Mœbius, « Harzak », p. 25 358
Figure 31 : Ciel jaune. Mœbius, « Harzak », p. 29 358
Figure 32 : Le ciel jaune des pulps. *Amazing Stories*, n° 1, avril 1926 359
Figure 33 : Le ciel jaune comme patrimoine. *Galaxy Science Fiction*, novembre 1956 359
Figure 34 : Parodies chromatiques. *Métal hurlant*, n° 3, juin 1975 359
Figure 35 : Brantonne, imaginaire atomique. Wul, *Oms en série*, 1957, couverture 360
Figure 36 : Topor, le draag bleu. Laloux, *La Planète sauvage*, 1973, affiche 360
Figure 37 : Karut, par les yeux du draag. Wul, *Oms en série*, 1976, couverture 362
Figure 38 : Kervévan, l'om conquérant. Wul, *Oms en série*, 1989, couverture 362
Figure 39 : Caza, à l'image du film. Wul, *Oms en série*, 1999, couverture 362
Figure 40 : Draag et om en contre-plongée. Hawthorne, Morvan, *Terr, sauvage*, 2012 366
Figure 41 : Oms dans une maison draag. Hawthorne, Morvan, *Terr, sauvage*, p. 4 371
Figure 42 : Adoption de Terr (1). Hawthorne, Morvan, *Terr, sauvage*, p. 6 372
Figure 43 : Adoption de Terr (2). Hawthorne, Morvan, *Terr, sauvage*, p. 7 373
Figure 44 : Voiture volante, ville monumentale. Bilal, *Immortel*, 0:02:38 378
Figure 45 : Voyage interdimensionnel. Kubrick, *2001 : A Space Odyssey*, 1:57:23 382

Figure 46 : Passage en hyperespace. Mœbius, *Arzak. L'arpenteur*, p. 26, case 5. 385
Figure 47 : Abstraction et symbolisme. Mœbius, *Arzak. L'arpenteur*, p. 27, cases 1 et 2 385
Figure 48 : Messager monté en route pour Jasper. Laloux, *Gandahar*, 0:02:42 397
Figure 49 : Jeux d'enfants à dos de crabe. Laloux, *Gandahar*, 0:05:16 397
Figure 50 : Étrange labour. Laloux, *Gandahar*, 0:06:17 398
Figure 51 : Pyramide-fusée (1). Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 2, case 1 402
Figure 52 : Pyramide-fusée (2). Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 4, case 1 403
Figure 53 : Station Alésia. Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 17, case 2..... 404
Figure 54 : Œuf de Menkar. Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 25, case 5 406
Figure 55 : Hôtel Savoy. Bilal, *La Femme piège*, planche 2, case 1 407
Figure 56 : Le faux Dayak. Bilal, *Immortel*, 0:37:19..... 410
Figure 57 : Le vrai Dayak, informe. Bilal, *Immortel*, 1:20:01 411
Figure 58 : Le vrai Dayak, reformé. Bilal, *Immortel*, 1:20:31 411
Figure 59 : Le vrai Dayak dans l'Intrusion. Bilal, *Immortel*, 1:26:35 411
Figure 60 : Incipit de *space opera* (1). Mœbius, *Arzak. Destination Tassili*, p. 4-5..... 414
Figure 61 : Incipit de *space opera* (2). Mœbius, *Arzak. L'arpenteur*, p. 2 415
Figure 62 : Incipit de *space opera* (3). Mœbius, *Arzak. L'arpenteur*, p. 3 416
Figure 63 : Panne de ptérodactyle, les origines. Mœbius, « Arzak », p. 39..... 419
Figure 64 : Ptérodactyle-machine. Mœbius, « Arzach » (1987), p. 52, détail 420
Figure 65 : Ptérodelphe bio-technologique. Mœbius, *Arzak. L'arpenteur*, p. 16, case 2 421
Figure 66 : Réparation du ptérodelphe. Mœbius, *Arzak. L'arpenteur*, p. 22 422
Figure 67 : Londres, 2025. Bilal, *La Femme piège*, planche 2. 425
Figure 68 : Jill Bioskop, transmission script-walker. Bilal, *La Femme piège*, planche 3..... 426
Figure 69 : Avec John au téléphone. Bilal, *La Femme piège*, planche 4 427
Figure 70 : Mauerpalast. Bilal, *La Femme piège*, planche 25, case 2..... 430
Figure 71 : Paris post-atomique. Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 22, case 4 434
Figure 72 : Paris fasciste (1). Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 27, case 3 435
Figure 73 : Paris fasciste (2). Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 28, cases 1 à 3 437
Figure 74 : Sangsues zuben'ubiennes. Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 8, case 1 440
Figure 75 : Danse méditative des draags. Laloux, *La Planète sauvage*, 1:03:33 449
Figure 76 : Premier récitatif de Jill. Bilal, *La Femme piège*, planche 5, détail..... 450
Figure 77 : Récitatif-case. Bilal, *La Femme piège*, planche 8, détail 451
Figure 78 : Effacer les traces du meurtre. Bilal, *La Femme piège*, planche 28, cases 3 à 6 .. 452
Figure 79 : Tache sanglante. Bilal, *La Femme piège*, planche 34, case 2 453
Figure 80 : Tamise rouge, main rouge. Bilal, *La Femme piège*, planche 22, cases 2 et 3 454
Figure 81 : Dîner avec Vabek-Horus. Bilal, *La Femme piège*, planche 41 455
Figure 82 : Délire en rouge. Bilal, *La Femme piège*, planche 44, détail 457
Figure 83 : Nikopol narrateur. Bilal, *La Femme piège*, planche 49, cases 1 et 2 457
Figure 84 : Couverture. Andrevon, *Gandahar*, rééd., 1997..... 474
Figure 85 : Couverture. Andrevon, *Gandahar et l'oiseau-monde*, 1997..... 474
Figure 86 : Couverture. Andrevon, *Les Portes de Gandahar*, 1999..... 474
Figure 87 : Couverture. Andrevon, *Cap sur Gandahar*, 1999..... 474
Figure 88 : Couverture. Andrevon, *Les Rebelles de Gandahar*, 2002..... 474
Figure 89 : Couverture. Andrevon, *L'Exilé de Gandahar*, 2005 474
Figure 90 : Ambisextra par Caza. Laloux, *Gandahar,* 0:04:03 481
Figure 91 : Affiche française. Laloux, *Gandahar*..... 482
Figure 92 : Affiche américaine. Weinstein, *Light Years*..... 482
Figure 93 : Sylvin par Caza. Laloux, *Gandahar*, 0:04:25..... 485
Figure 94 : Chez Actyon, le ponton. Cryo, *Atlantis*, partie « Arrivée chez le pêcheur » 509
Figure 95 : Chez Actyon, la cabane. Cryo, *Atlantis*, partie « Arrivée chez le pêcheur » 509
Figure 96 : Avec Actyon. Cryo, *Atlantis*, partie « Arrivée chez le pêcheur » 510
Figure 97 : Jeu de plateau. Cryo, *Atlantis*, partie « Le Chasseur de Rats » 516

Figure 98 : Flipper à rats. Cryo, *Atlantis*, partie « Le Chasseur de Rats » 516
Figure 99 : Corps hybrides. Topor, *Hara-Kiri*, affiche, 1961-1962 557
Figure 100 : Achat du collier. Hawthorne, Morvan, *Terr, sauvage*, p. 13 562
Figure 101 : Salle de nature. Hawthorne, Morvan, *Terr, sauvage*, p. 15, case 4, détail..... 563
Figure 102 : Fuite de Terr. Hawthorne, Morvan, *Terr, sauvage*, p. 26-27 564
Figure 103 : Parc des oms sauvages. Hawthorne, Morvan, *Terr, sauvage*, p. 28-29. 565
Figure 104 : Scène SF. Hawthorne, Morvan, *Terr, sauvage*, p. 39, case 9 566
Figure 105 : Continent sauvage. Hawthorne, Morvan, *La Vieille-Terr*, p. 18, cases 4 à 6 ... 568
Figure 106 : Extermination. Hawthorne, Morvan, *La Vieille-Terr*, p. 32, cases 1 à 5 570
Figure 107 : Bossk vaincu. Hawthorne, Morvan, *La Vieille-Terr*, p. 26, cases 1 à 6..... 572
Figure 108 : Oms en série. Hawthorne, Morvan, *La Vieille-Terr*, p. 35, cases 2 à 5 572
Figure 109 : Épave du vaisseau vécarien sur Astria. Delaporte, *Kaena*, 0:03:13..... 575
Figure 110 : Vécanoï se refermant. Delaporte, *Kaena*, 0:04:05 576
Figure 111 : Axis et la mer de nuages. Delaporte, *Kaena*, 0:05:49 578
Figure 112 : Partage de corps Nikopol-Horus. Bilal, *Bleu sang*, p. 38 609
Figure 113 : Partage de corps Nikopol-Horus. Bilal, *Immortel*, 0:49:24 609
Figure 114 : Salle de bain verte vidéoludique. White Birds, *Nikopol*, niveau 1..... 616
Figure 115 : Coupures de presse. White Birds, *Nikopol*, niveau 1 617
Figure 116 : Lettre de Gorgon. White Birds, *Nikopol*, niveau 1 618
Figure 117 : Document confidentiel. White Birds, *Nikopol*, niveau 4 621
Figure 118 : Prologue en mosaïque. Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 1 625
Figure 119 : Maquillage (1). Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 5, case 1 626
Figure 120 : Maquillage (2). Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 5, case 2 627
Figure 121 : Dystopie hygiéniste (1). Bilal, *Froid Équateur*, planche 23, case 4 638
Figure 122 : Dystopie hygiéniste (2). Bilal, *Froid Équateur*, planche 24, cases 1 à 3..... 640
Figure 123 : Croquis pour *32 décembre*. Bilal, *Nouvel État des stocks*, folio 85r 642
Figure 124 : Croquis pour *Immortel*. Bilal, *Nouvel État des stocks*, folio 85v..... 642
Figure 125 : Exergue, « Spirit of Nikopol ». Bilal, *Immortel*, 0:00:26 643
Figure 126 : Couverture. Bilal, *La Foire aux immortels*, 1980 648
Figure 127 : Couverture. Bilal, *La Femme piège*, 1986 648
Figure 128 : Couverture. Bilal, *Froid Équateur*, 1992 648
Figure 129 : Couverture. Bilal, *La Trilogie Nikopol*, rééd., 2005 649
Figure 130 : Dualités actancielles dans *Froid Équateur* 651
Figure 131 : Greffe de jambe en BD. Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 19 655
Figure 132 : Greffe de jambe (1). Bilal, *Immortel*, 0:27:26..... 656
Figure 133 : Greffe de jambe (2). Bilal, *Immortel*, 0:27:51..... 656
Figure 134 : Greffe de jambe (3). Bilal, *Immortel*, 0:27:52..... 656
Figure 135 : Couverture. Bilal, *La Foire aux immortels*, rééd., 1990 657
Figure 136 : Horus-Nikopol, confrontation (1). Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 39 658
Figure 137 : Horus-Nikopol, confrontation (2). Bilal, *La Foire aux immortels*, planche 40 659
Figure 138 : Horus-Nikopol, confrontation. White Birds, *Nikopol*, niveau 4 662
Figure 139 : Lézard bleu filmique. Bilal, *Immortel*, 1:01:29, détail..... 666
Figure 140 : Lézard bleu en affiche. Bilal, *Tykho Moon. Livre d'un film*, couverture..... 666
Figure 141 : Lézard bleu en BD. Bilal, *Le Sommeil du monstre*, p. 8, case 4, détail 667
Figure 142 : Fragment de visage d'Ivo Kohl. Bilal, *Froid Équateur*, p. 171, détail 668
Figure 143 : Tête recomposée de Warhole. Bilal, *Le Sommeil du monstre*, p. 65, détail..... 668
Figure 144 : Marque page, 1984. Bilal, *Nouvel État des stocks*, folio 15r..... 672
Figure 145 : Campagne *France Rail*, 1983. Bilal, *Nouvel État des stocks*, folio 18v..... 674
Figure 146 : Décors en *glass-painting*. Bilal, *Nouvel État des stocks*, 2006, folio 22r..... 674
Figure 147 : Portrait de T. Karyo, 1985. Bilal, *Nouvel État des stocks*, folio 24r..... 675
Figure 148 : Couverture. Bilal, *La Trilogie Nikopol*, 1995 677
Figure 149 : Couverture. Bilal, *La Trilogie Nikopol*, rééd., 1999 677

Figure 150 : J.-L. Trintignant. Bilal, *Nouvel État des stocks*, 2006, folio 59r 677
Figure 151 : Couverture. Bilal, Christin, *Los Angeles*, 1984 677
Figure 152 : Couverture. Bilal, Christin, *L'Étoile oubliée de Laurie Bloom*, rééd., 2007 677
Figure 153 : Autoportrait avec Jill Bioskop. Bilal, *P.L.G.P.P.U.R.*, n° 17, 1984 682
Figure 154 : Autoportrait aux personnages. Mouchart, Akyüz, *Mécanhumanimal*, p. 23 683
Figure 155 : Illustration de couverture. Bilal, *L'État des stocks*, 1986 684
Figure 156 : Couverture. Bilal, *L'État des stocks Milleneufcentquatrevingtdixneuf* 685
Figure 157 : Couverture. Bilal, *Nouvel État des stocks*, 2006 685
Figure 158 : Autoportrait, 2002. Mouchart, Akyüz, *Mécanhumanimal*, p. 18 686
Figure 159 : Affiche, *Bunker Palace Hotel*, 1989. Bilal, *Nouvel État des stocks*, folio 57r. 688
Figure 160 : Jill, entre cinéma et BD. *Immortel (ad vitam). Le script du film*, 2004 688
Figure 161 : Atelier de Nikopol fils. White Birds, *Nikopol*, niveau 1 693
Figure 162 : Arzach métonymique. *Le Monde mœbiusien*, Kyoto, 4 mai-7 juin 2009 695
Figure 163 : Arzach mystique. Mœbius, *40 Days dans le désert B*, p. 52 698
Figure 164 : Arzach en sérigraphie. Mœbius, *Starwatcher*, p. 78 700
Figure 165 : Arzach en portfolio. Mœbius, *Internel Transfer*, carte 01 700
Figure 166 : Arzach-Starwatcher (1). Mœbius, *Starwatcher*, p. 85 702
Figure 167 : Arzach-Starwatcher (2). Mœbius, sérigraphie *Starwatcher IV*, 1989 702
Figure 168 : Arzach promotionnel. Mœbius, *Made in L.A.*, p. 58, détail 704
Figure 169 : Arzach en timbres. *Starwatcher*, Stamp, 1995 705
Figure 170 : Arzach en figurine. Bowen Designs/Starwatcher Graphics, 1997 706
Figure 171 : Arzach, profil grec. Mœbius, « Harzak », p. 31, détail 712
Figure 172 : Starwatcher aviateur. Mœbius, *Starwatcher*, p. 19, détail 712
Figure 173 : Ptérodactyle préhistorique. Mœbius, « Arzach », p. 18, case 1 713
Figure 174 : Oiseau bolide. Mœbius, *Starwatcher*, p. 88 714
Figure 175 : Grand ptéroïde blanc. Mœbius, « Arzak Rhapsody », épisode 1, 00:49 714
Figure 176 : Arzach reptilien. Mœbius, « Arzak Rhapsody », épisode 1, 02:19 714
Figure 177 : Arzach vénitien. Mœbius, *Venise céleste*, p. 76 715
Figure 178 : Arzach, en marge et dans l'image. Mœbius, *Starwatcher*, p. 92-93. 716
Figure 179 : Arzach lutin et mutin (1). Mœbius, *Starwatcher*, p. 66, détail 716
Figure 180 : Arzach lutin et mutin (2). Mœbius, *Chroniques métalliques*, p. 46, détail 716
Figure 181 : Arzach au pluriel. Mœbius, *Made in L.A.*, p. 35, détail (bas) 718
Figure 182 : Arzach et repérage ludique. Mœbius, *Made in L.A.*, p. 35, détail (haut) 718
Figure 183 : Arzach en abyme. Mœbius, *Starwatcher*, p. 84 719
Figure 184 : Combat contre le monstre simiesque. Mœbius, « Harzak », p. 31 731
Figure 185 : Premier portail, sphère et triangle. Mœbius, *Starwatcher*, pilote, 1991, 2:05 ... 739
Figure 186 : Deuxième portail, pyramide. Mœbius, *Starwatcher*, pilote, 1991, 2:25 739
Figure 187 : Troisième portail, lotus et cristal. Mœbius, *Starwatcher*, pilote, 1991, 2:56 739
Figure 188 : Pyramide-cristal. Mœbius, *Starwatcher*, page de titre, détail 740
Figure 189 : Tunnel interdimensionnel. Mœbius, « Arzak Rhapsody », épisode 1, 3:32 747

Table des extraits

Extrait 1 : Bar new-yorkais. Bilal, *Immortel*, 0:38:05-0:38:38 278
Extrait 2 : Les Transformés. Laloux, *Gandahar*, 0:10:32-0:10:55 280
Extrait 3 : Allgood et le Dayak. Bilal, *Immortel*, 1:13:05-1:13:44 288
Extrait 4 : Incipit en xénopsie. Bilal, *Immortel*, 0:00:29-0:02:05 289
Extrait 5 : Jill au-dessus du vide. Bilal, *Immortel*, 1:01:00-0:02:05. 291
Extrait 6 : Monde en bleu. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:42:43-0:42:53 326
Extrait 7 : Incipit, vie paisible à Gandahar. Laloux, *Gandahar*, 0:00:01-0:02:00 350
Extrait 8 : Méditation draag. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:12:20-0:13:46 353
Extrait 9 : Incipit à l'échelle de l'om. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:01:06-0:03:12 367
Extrait 10 : Les Sélénites. Delaporte, *Kaena*, 0:07:26-0:08:07 376
Extrait 11 : Travelling sur la ville. Bilal, *Immortel*, 0:03:55-0:04:03 378
Extrait 12 : Incipit en travelling. Delaporte, *Kaena*, 0:00:58-0:02:54 381
Extrait 13 : Tempête temporelle. Laloux, *Les Maîtres du temps*, 1:01:34-1:02:42 386
Extrait 14 : Micro-novum pittoresque. Laloux, *Gandahar*, 0:08:48-0:09:19 398
Extrait 15 : Armée insectoïde. Laloux, *Gandahar*, 0:42:05-0:43:07 399
Extrait 16 : Froebe et le Dayak. Bilal, *Immortel*, 0:12:48-0:13:19 409
Extrait 17 : Les sorcières, apparition. Laloux, *Les Maîtres du temps*, 0:11:07-0:11:35 438
Extrait 18 : Les sorcières, métamorphose. Laloux, *Les Maîtres du temps*, 0:20:56-0:21:30 439
Extrait 19 : Les merveilles atlantes. Cryo, *Atlantis*, cinématique d'ouverture 442
Extrait 20 : Pyramide antique. Bilal, *Immortel*, 0:02:28-0:03:49 444
Extrait 21 : Adoption de Terr. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:03:29-0:04:04 447
Extrait 22 : Cimetière des fusées draags. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:56:26-0:57:15 449
Extrait 23 : Passage secret, le rat de pierre. Cryo, *Atlantis*, partie « Le Chasseur de rats » .. 514
Extrait 24 : Première rencontre. Cryo, *Atlantis*, partie « Le Chasseur de rats » 515
Extrait 25 : Le collier. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:05:04-0:05:48 554
Extrait 26 : Scène de jeu. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:10:48-0:12:01 555
Extrait 27 : Novums surréalistes. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:29:08-0:29:46 556
Extrait 28 : Première leçon de Tiwa. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:16:56-0:18:27 558
Extrait 29 : Exotisme verbal. Laloux, *La Planète sauvage*, 0:23:50-0:24:36 560
Extrait 30 : Générique et naissance d'Axis. Delaporte, *Kaena*, 0:04:20-0:05:41 576
Extrait 31 : Chute au bout du monde. Delaporte, *Kaena*, 0:33:25-0:33:58 591
Extrait 32 : Reconstitution 3D. Delaporte, *Kaena*, 0:39:01-0:40:09 594
Extrait 33 : Paris, 2023. White Birds, *Nikopol*, cinématique d'ouverture 615
Extrait 34 : Greffe de jambe. Bilal, *Immortel*, 0:27:05-0:27-19 et 0:27:41-0:27:58 656
Extrait 35 : Horus-Nikopol, confrontation. Bilal, *Immortel*, 0:55:35-0:56:38 660
Extrait 36 : Horus-Nikopol, confrontation. White Birds, *Nikopol*, niveau 4 660
Extrait 37 : Arzach animé. *Internal Transfer*, pilote, 1984 707
Extrait 38 : Réparation mystique. Mœbius, « La belle réparatrice », épisode 4, 1:49-2:16 .. 728
Extrait 39 : Réparation spatiale. Mœbius, *Starwatcher*, pilote, 1991, 00:00-01:03 730
Extrait 40 : Agonie du monstre. Mœbius, « Cœur de singe », épisode 6, 01:01-02:24 732

Index des auteurs

ACHOUCHE Mehdi, 303
ALEXEIEFF Alexandre, 96
ANDERSON Kevin J., 186
ANDREVON Jean-Pierre, 12, 18-19, 38, 41, 64-72, 122-123, 128, 135-136, 140-141, 145, 247, 281-284, 286, 293, 300, 315, 384, 390-396, 469-473, 478-500, 534, 537, 547-550, 750, 755-756
ANGENOT Marc, 34, 268-269, 392
ANKAMA, 180, 535, 539
ANNESTAY Jean, 699, 707, 721
APPEL-GUÉRY Jean-Paul, 699, 701, 706
ARTCURIAL, 169, 171-172
ASIMOV Isaac, 112
AVERY Tex, 86
Ayerdhal, 205
AZUMA Hiroki, 31, 741
BAETENS Jan, 25, 215, 582
BAKSHI Ralph, 92
BALLARD James Graham, 51, 154
BARETS Stan, 132
BARONI Raphaël, 333, 720
BARTHES Roland, 13, 255, 307, 335
BAUDOU Jacques, 206
BAZIN André, 74, 204, 335
BEAUVERGER Stéphane, 203
BENDAZZI Giannalberto, 81, 104
BERTHELOT Francis, 150, 154-155, 202
BESSON Anne, 17, 32, 145, 187, 300, 461, 463, 493, 511, 588, 721, 735-736, 745
BESSON Luc, 345, 348
BESSON Rémi, 27-28
BEYAERT Anne, 341
BILAL Enki, 19-20, 28, 33, 35, 38-39, 115-174, 190, 248-249, 278-279, 287-290, 292, 296, 299-300, 318, 328-330, 336, 338-340, 343-348, 355-357, 378, 400-412, 424-431, 434-437, 440, 443-444, 450-458, 464, 601-694, 736, 744, 750, 753, 755, 756
BIZOT Jean-François, 54
BLANC Bernard, 47, 51, 53-54, 56, 122-126
BLANCHET Alexis, 228-230, 237, 610
BLOCH Marc, 261
BOILLAT Alain, 336
BOISSET Emmanuel, 307, 313, 318
BORDAGE Pierre, 14, 21, 33, 39, 249, 317, 467-468, 499-504, 506-514, 517-519, 521, 522-529, 532, 534-535, 573-574, 580-599, 749, 754-756
BOSCHET Michel, 93-95, 106
BOZZETTO Roger, 56, 70, 123
BRANTONNE René, 361, 365
BRÉAN Simon, 22, 61, 65, 123, 258, 264, 273, 298, 303, 314, 369, 392, 512-513, 588
BRECHT Bertolt, 265-267
BREDEHOFT Thomas A., 384
BRODERICK Damien, 22, 298-299, 304-305
BROUGÈRE Gilles, 745-746
BROWN Fredric, 119, 359
BRUTSCHE Alphonse (Andrevon Jean-Pierre), 46
BURIN DES ROZIERS Laurent, 187, 192-193, 226
CAÏRA Olivier, 744
Carcaud-Macaire Monique, 215
CARD Orson Scott, 181
CARO Marc, 145, 191
CARON André, 287, 327, 331
CAUVIN Patrick, 161
CAZA, 18, 42, 55, 58, 85, 101, 104, 118, 124, 130, 221-222, 248, 364-365, 384, 473-478, 481, 484
CHAHI Éric, 229-230, 235, 239
CHAUDRON Monique, 195, 241
CHION Michel, 145, 349
CHIRON Julia, 159
CHRISTIN Pierre, 38, 55, 116, 120, 126-132, 134-135, 138, 146-148, 161
COLIN Fabrice, 188, 201
COLOMBAT Jacques, 92, 94, 98
COMBALLOT Richard, 132, 154
COTTE Olivier, 81, 91, 93
COVILLE Marion, 237
CRUMB Robert, 54, 92
CRYO INTERACTIVE, 167, 224-227, 228, 230, 233, 236-237, 241, 243-244, 308, 442-443, 539
CURVAL Philippe, 132, 155
CUISSET Paul, 229

DAMASIO Alain, 189-190, 200-204, 241, 249, 539, 755
DELAPORTE Chris, 231, 238, 244, 376, 380-381, 573, 574-580
Delphine Software, 229-230
DENIS Sébastien, 81, 91, 96, 245
DESBOIS Christian, 157, 172
DIONNET Jean-Pierre, 73, 120, 122
Dontnod Entertainment, 203
DORÉMIEUX Alain, 43-44, 46
DOUAY Dominique, 47, 50, 56
DRODE Daniel, 62, 273, 293, 314
DRUILLET Philippe, 73, 85, 107, 118, 122, 124, 142-143, 160, 167, 171, 232, 249, 756
DUFOUR Éric, 302, 309, 377, 379, 383
DUNNING George, 92
DUVIC Patrice, 68
ECHENAY Mathias, 201-202
ECKEN Claude, 138
ECO Umberto, 22, 311
ELLESTRÖM Lars, 25-26
ELLISON Harlan, 45, 52
ERE Informatique, 229, 236
FAVARD Florent, 309
FOLDES Peter, 94, 96
FOREST Jean-Claude, 45, 58
FOSTER Alan Dean, 181
FRANCK Dan, 161
GABILLIET Jean-Paul, 54, 121
GABORIT Mathieu, 201
GAUDREAULT André, 27, 29, 327, 332-333, 367, 432
GENEFORT Laurent, 64, 68, 71
GENETTE Gérard, 432, 446
GÉNIN Bernard, 78
GIGER Hans Ruedi, 376
GIULIANI Pierre, 349
GODARD Jean-Luc, 144
GOETSCHEL Pascale, 77
Gotlib, 130
GOY Philippe, 293
GRENIER Christian, 140
GRIGNON Prisca, 179, 214, 220
GRIMAULT Paul, 90, 91, 103
GROENSTEEN Thierry, 124, 324, 332-333, 337-338, 433, 446, 449
GROUPE MU, 253, 307, 325, 354
GUELTON Bernard, 25
GUIOT Denis, 44, 55, 57, 188, 218-219, 243, 470, 472
HAWTHORNE Mike, 366, 374, 370-375, 535, 539, 561-573
HENNEBERG Nathalie, 62
HERBERT Franck, 236
HERBULOT Rémi, 225, 237
HERGÉ, 171
HOUSSIN Joël, 52
ICHBIAH Daniel, 237-238
IMAGE Jean, 81
INFOGRAMES, 227, 230, 241
JAMESON Fredric, 262, 305
JENKINS Henry, 26, 201, 246
JEUNET Jean-Pierre, 145
JEURY Michel, 140-141
JODOROWSKY Alejandro, 109-110, 133, 210, 299, 701
JOLY Martine, 335, 341
JOST François, 327, 332, 367, 432
JULLIER Laurent, 336
KAMLER Piotr, 92, 94, 96
KARUT P., 362-363
KASSOVITZ Mathieu, 145
KERKÉVAN Jean-Yves, 364
KESSELRING, 44, 47, 53-55, 57, 122, 125, 129-130, 757
KLEIN Gérard, 49, 60, 63-64, 68, 74, 151, 213, 250, 314
KLINKENBERG Jean-Marie, 306-307
KLOETZER Laurent, 201
KUBRICK Stanley, 123, 135, 302, 310, 382-383
LABARRE Nicolas, 85
LAGUIONIE Jean-François, 92, 94-95, 98
LALOUX René, 12, 18, 33, 38, 41-115, 125, 213, 238, 247-248, 280-281, 286-287, 308, 326, 349-354, 368-369, 375, 379, 382, 385, 390, 396-400, 437-439, 445-450, 459, 495, 531, 533-534, 536, 537-538, 552-561, 749, 752, 756
LAMBERT Christophe, 188
LANG Fritz, 292, 345
LANGLET Irène, 22, 49, 53, 150, 152, 257, 267, 269, 270-272, 284, 308, 313, 316, 389, 432-433
LAPOUJADE Robert, 92, 94
LAURICHESSE Hélène, 170
LECIGNE Bruno, 119, 120, 135
LEHMAN Serge, 191, 205, 444
LÉOURIER Christian, 140
LESSARD Jonathan, 224, 336
LETOURNEUX Matthieu, 12, 29, 32, 152, 180, 185, 298, 301, 313, 463-464, 475, 480, 512-513, 521, 529, 531-533, 573, 602-603, 610, 679-680, 741, 745

LEVASSEUR Lionel, 78, 83, 95
LIMITE, 150-156, 202, 294, 315-316
LITS Marc, 582
LOB Jacques, 133
LŒVENBRUCK Henri, 198
LOFFICIER Jean-Marc, 703, 705
LOFFICIER Randy, 703, 705
LOSFELD Éric, 58-59
LOVECRAFT Howard Philips, 117
LOYER Emmanuelle, 77
LUCAS George, 123-124
Macedo, 130
MAIGRET Éric, 30
MALMGREM Carl, 313
MANŒUVRE Philippe, 108
MARION Philippe, 27, 29, 337, 710, 712
MARKER Chris, 144, 315, 349
MARTIN André, 93-94, 106, 108
MATHER Philippe, 145, 191, 253, 263, 274, 306-307, 349
MAZAURIC Marion, 208-209
MCINTYRE Vonda, 186
MERLE Robert, 48
MÉZIÈRES Jean-Claude, 148, 300
MILLER Rand, 178
MILLER Robyn, 178
MINNE Samuel, 728-729
MŒBIUS, 18-20, 35, 42, 73, 85, 88, 107, 109, 110-111, 118-119, 122, 124, 129, 133, 142, 167, 171, 231, 248-249, 299, 311, 339, 351, 357-358, 360, 384-385, 412-423, 464, 537, 601, 695-750, 753, 755-756
MOINE Raphaëlle, 176, 181, 184, 187-188, 298
MOLINET Emmanuel, 164
MOORCOCK Michael, 45
MORVAN Jean-David, 535, 539, 561-573
MÜLLER Jürgen, 24-25
MURZILLI Nancy, 75
NICOT Stéphane, 132, 196, 206
NOESSER Cécile, 105-106
NOLANE Richard D., 149
OCELOT Michel, 98, 231
OGAKI Philippe, 535
ONO-DIT-BIOT Christophe, 121, 131, 692
PARRINDER Patrick, 263, 266
PEELLAERT Guy, 163
PEETERS Benoît, 58, 133
PEIRCE Charles Sanders, 25, 321
PELOT Pierre, 140-141, 185, 189-190, 756
PHILIPPE Denis (Andrevon Jean-Pierre), 46, 64
PONTAVICE Marc du, 232, 240
PORTES Jacques, 194, 757
PRATT Hugo, 171
PRELJOCAJ Angelin, 168
PRÉVERT Jacques, 90
PRIEST Christopher, 199, 215
RAJEWSKY Irina, 25, 29
RAYNAL Frédérick, 230, 236
RENAULT Gregory, 264
RESNAIS Alain, 143-144, 349
RICHE Daniel, 56, 123-125
RIVALLAND Mireille, 206, 208
ROBSON Johan, 212, 214
ROCHETTE Jean-Marc, 133
ROSE Frank, 30
ROUDÉVITCH Michel, 97
ROUXEL Jacques, 94
RUAUD François-André, 151
RYAN Marie-Laure, 25, 27, 32
SADOUL Jacques, 52
SAINT-GELAIS Richard, 13, 15, 22, 176, 251-252, 267, 269-272, 277, 283-284, 290, 294, 313, 332, 433, 461-462, 480, 488-489, 524, 529-530, 536, 538, 602, 605, 607, 613
SCHAEFFER Jean-Marie, 32, 339
SCHUITEN François, 133
SCOTT Ridley, 124, 136, 281, 292, 300, 303, 345, 348, 376
SHECKLEY Robert, 119
SHKLOVSKY Viktor, 265-267
SIMMONS Dan, 197-199
SMET Elsa de, 342
SMOLDEREN Thierry, 701, 704, 711
SOBCHACK Vivian, 304, 342
SOKAL Benoît, 167, 611
SOLÉ Jean, 359-360
SPIEGEL Simon, 265, 273-276, 285, 288, 291, 294, 306
SPIELBERG Steven, 123, 302
SPINRAD Norman, 196-197
STEINER Kurt, 62
STERNBERG Jacques, 119
SUVIN Darko, 21, 75, 251-252, 255-268, 296-297, 300, 623
TARDI Jacques, 129-130
TARKOVSKI Andreï, 330, 331
TELOTTE Jean-Pierre, 337
TEZUKA Osamu, 82
TOPOR Roland, 18, 42, 100-101, 111, 248, 361, 366, 553, 556-557, 560, 568
TRICLOT Mathieu, 511-512
TRUFFAUT François, 144

UBISOFT, 227, 229, 241
ULRICH Philip, 229, 235-236
VADIM Roger, 144
VALIÈRE Laurent, 83, 91, 108
VAS-DEYRES Natacha, 51
VERNE Jules, 139, 259
VESTIEL Franck, 191
VOLNY, 129, 130
VOLODINE Antoine, 150, 153-154, 696
VOUILLOUX Bernard, 25, 322
WAGNER Roland C., 46, 57
WALTHER Daniel, 47, 52
WALTON Kendall, 745
WARFA Dominique, 149
WATTEL Anne, 49
WEINSTEIN Harvey, 112
WHITE BIRDS PRODUCTIONS, 167, 611-622, 660-663, 693-694
WINTREBERT Joëlle, 151, 153, 190
WOLF Werner, 25
WOLFE Gary K., 304
WUL Stefan, 18, 33, 38, 41, 59, 60-72, 247, 308, 368, 393-395, 534, 537, 539, 541-552, 558, 755-756
YARED Gabriel, 113

Table des matières

Avertissement – Conventions 9

Introduction 11

Première partie : Les moments de l'intermédialité dans la science-fiction française 37

Chapitre 1. Le jalon Laloux : l'adaptation par l'animation 41
1. Une voie française de la science-fiction 42
   1.1. La double empreinte de *Gandahar* 42
   1.2. Politique et imaginaire : la science-fiction selon Andrevon 45
   1.3. Wul-Andrevon : l'image pour filiation 60
   1.4. Science-fiction, animation, imaginaire : l'adaptation comme résistance nationale 72
2. Manifeste pour l'animation et minoration médiatique 76
   2.1. Contre-modèle : l'animation industrielle cross-média 77
   2.2. Sur le front de l'Est : des relations ambiguës 86
   2.3. La troisième voie de l'animation française 90
   2.4. L'animation de Laloux face aux défis internationaux 105

Chapitre 2. La trajectoire Bilal : de la contre-culture à l'art contemporain 115
1. La science-fiction par la contre-culture (1972-1980) 116
   1.1. Une science-fiction d'auteur (1972-1978) 116
   1.2. Concurrences contre-culturelles : *Métal hurlant* et la science-fiction politique française (1975-1977) 121
   1.3. Bilal par Christin : politique-(science-)fiction et intermédialités visuelles (1977-1979) 126
2. L'hybridation comme identité (1980-1992) 133
   2.1. Naissance d'un auteur : *La Foire aux immortels* 134
   2.2. Hybridations et diffractions depuis la science-fiction 139
3. De la culture médiatique à l'art contemporain (depuis 1992) 156
   3.1. Intermédialité artifiée et auctorialisée 156
   3.2. De la bande dessinée au musée d'art contemporain 163
   3.3. De l'artiste à la marque 170

Chapitre 3. Le moment Bordage : novellisation et multimédia French Touch 175
1. La novellisation dans la science-fiction française 177
   1.1. Bordage novateur 178
   1.2. Des cloisonnements 189
   1.3. Retour au récit, retour à l'espace 204
2. La novellisation comme distinction 211
   2.1. Une défense du littéraire 211
   2.2. La stratégie d'auteur face aux réceptions 218
3. La novellisation dans le multimédia French Touch 223
   3.1. Jeu vidéo, animation 3D : les tremplins du multimédia français 224
   3.2. *Atlantis* et *Kaena* : le *storytelling* de la French Touch 227
   3.3. Intermédialités French Touch : du multiloisirs au proto-transmédia 242

Deuxième partie : Intermédialité et effet science-fictionnel 251

Chapitre 4. Entre monde et texte : pour une analyse intermédiatique 255
1. Estrangement cognitif : des fondements théoriques majeurs mais confus 256
   1.1. Relire Suvin 256
   1.2. Confusions et clarifications autour de l'estrangement 263
   1.3. L'échelle des déclencheurs science-fictionnels 268
   1.4. Réaménagement conceptuel : estrangement diégétique et estrangement formel 273
2. À la croisée des étrangetés : trois voies science-fictionnelles 276
   2.1. L'alien familiarisé 276
   2.2. Xénolangue et xénopsie : la défamiliarisation science-fictionnelle 284
   2.3. L'estrangement expérimental 290
3. Novum et estrangement : la science-fiction comme poétique culturelle 295
   3.1. Étrangetés de monde, étrangetés de forme : bilan 295
   3.2. Taxis volants et vaisseaux spatiaux : l'effet-novum mega-textuel des *icons* 296
   3.3. Les formules imposées de l'estrangement : l'imagerie formelle du *space opera* 305
   3.4. Style et/en science-fiction 313

Chapitre 5. L'effet-SF visuel 321
1. Coup d'essai méthodologique : l'image-fiction par le mot-fiction 323
   1.1. Une vision-fiction 324
   1.2. Icône, indice et estrangement visuel 334
2. L'effet-SF visuel : imagerie, répertoires plastiques, regards sur le monde 340
   2.1. Voir – savoir : une poétique de l'imagerie 340
   2.2. L'effet-SF par l'écart plastique : le cas de la couleur 354
   2.3. L'effet-SF par la perspective 365
   2.4. Le novum irreprésentable 381

Chapitre 6. Intersémiotique narrative de l'effet-SF 389
1. Sélections unisémiotiques du novum 390
   1.1. Du mot-fiction naturaliste au bestiaire animé dans « *Gandahar* » 390
   1.2. Quand l'image fait le novum : le paysage urbain bilalien 400
   1.3. Quand le texte fait le novum : l'image en attente 408
2. L'effet-SF plurisémiotique : des étrangetés combinées 412
   2.1. Complémentarités sémiotiques : l'effet-futur technologique dans « *Arzach* » 412
   2.2. Relais texte-image et manière science-fictionnelle dans « *Nikopol* » 424
3. Qui voit, qui dit, qui sait le novum ? 432
   3.1. Le novum visuel dans le discours des personnages 433
   3.2. Didactismes verbaux extra- et hétérodiégétiques 441
   3.3. Médiations par le personnage-narrateur 445

Troisième partie : Intermédialité et effets de monde en science-fiction 461

Chapitre 7. Mondes à bâtir 467
1. L'effet « monde de Gandahar » : un bricolage expansif 469
   1.1. Contre le monde à bâtir : le monde en « patchwork » 469
   1.2. La signature-monde cohésive de Caza 473
   1.3. Novums sériels et embrayage de l'effet-Gandahar 478
   1.4. Retours au – du monde : la résistance de l'histoire et du personnage 491
   1.5. Transfictionnalités ludiques 495
2. L'expansion transmédia orchestrée dans « *Atlantis* » 499
   2.1. Étendre, étoffer, compléter : ce que la novellisation fait au monde vidéoludique 500

2.2. Remémorer, approprier, imiter : ce que la novellisation fait du monde vidéoludique 511
2.3. Prolonger – dupliquer : l'adaptation-préquelle 522

Chapitre 8. Mondes à varier 529
1. *Oms* (et adaptations) *en séries* : des versions et des mondes 533
1.1. Sérialités déliées : l'adaptation comme réinterprétation 533
1.2. « *Oms en série* » : une fiction, des effets-SF 540
2. Le cross-média de « *Kaena* » : des versions du monde 573
2.1. Aliens vs. aliens : un arbre filmique de *space opera* 574
2.2. Personnage romanesque : un autre point de vue dans – sur la fiction 580
2.3. Apprentissages science-fictionnels et récit mythique du monde 587

Chapitre 9. Mondes en hélice 601
1. Spires transmédiatiques et formules transfictionnelles 603
1.1. *Bleu sang* : interpolations rêvées et (re)composées 604
1.2. *Immortel* : adaptation et greffes fictionnelles 607
1.3. *Nikopol* par White Birds : une version transfictionnelle 611
2. Fragmentations et recompositions transfictionnelles 622
2.1. L'actualité comme matrice : des anticipations en translations 623
2.2. Scènes et personnages : des stabilisations transfictionnelles 646
2.3. Indices et allusions : une paranoïa transfictionnelle 663
3. Hélice en expansion et univers d'auteur 670
3.1. Archétypes de l'imaginaire d'auteur : style, monde, genre 670
3.2. De l'univers d'auteur à l'auteur-univers 680

Chapitre 10. Mondes à jouer 695
1. Le monde à vide – avide 697
1.1. Rhapsodie médiatique et transferts culturels 697
1.2. Une construction de monde fuyante et trouée 709
1.3. Récits en rhizome : le monde comme tonneau des Danaïdes 719
2. La combinatoire ludique de l'effet-monde 734
2.1. L'effet-monde par le désert : une transfictionnalité sans xéno-encyclopédisme 734
2.2. De l'encyclopédie à la base de données 737
2.3. Monde à parties, monde pour jouer et monde à jouer 745

Conclusion 751

Bibliographie 759
Table des figures 791
Table des extraits 795
Index des auteurs 797