



HAL
open science

Arborescences transmédiales d'un arbre-monde de science-fiction Kaena, la prophétie : du film à la novellisation

Aurélie Huz

► **To cite this version:**

Aurélie Huz. Arborescences transmédiales d'un arbre-monde de science-fiction Kaena, la prophétie : du film à la novellisation. Publije, 2017, De la pluralité des mondes : le paradigme de l'immersion dans les fictions contemporaines. hal-04767573

HAL Id: hal-04767573

<https://univ-lemans.hal.science/hal-04767573v1>

Submitted on 5 Nov 2024

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

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



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License



2017-n°1

Anne Besson, Nathalie Prince, Laurent Bazin (dir.), *De la Pluralité des mondes : le paradigme de l'immersion dans les fictions contemporaines*

« Arborescences transmédiales d'un arbre-monde de science-fiction Kaena, la prophétie : du film à la novellisation »

Aurélia HUZ



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International

Résumé

La pratique transmédiatique de la novellisation, c'est-à-dire l'adaptation littéraire d'une œuvre audiovisuelle, montre que la circulation et la consommation des fictions industrielles est aujourd'hui largement dominée par l'empreinte du visuel sur nos manières d'élaborer mentalement des univers imaginaires. Pour cette littérature de l'émerveillement qu'est la science-fiction en particulier, ce type d'adaptation interroge la place du littéraire et la manière dont le texte compose avec les fonctionnements sémiotiques, narratifs, xéno-encyclopédiques et génériques des médias numériques.

En étudiant le cas de *Kaena, la prophétie*, un ensemble transmédiatique composé d'un film d'animation en images de synthèse 3D et de plusieurs dérivés dont une novellisation écrite par Pierre Bordage, on envisagera les rapports tissés entre les deux supports sous différents angles : stratégie d'exploitation commerciale du contenu fictionnel, matérialité des produits culturels, architectures narratives et rapports entre un système sémiotique donné (un « langage » médiatique) et une manière de « faire des mondes ». La construction du monde imaginaire, loin d'être naturalisée, se trouve d'ailleurs problématisée dans et par la fiction elle-même.

Mots-clés

science-fiction, fantasy, novellisation, adaptation, transmédiaticité, intermédiaticité, *transmedia*, monde fictionnel, film d'animation, littérature de jeunesse

Abstract

Novelization, which refers to a novel adaptation of a work created for another medium (such as film, TV series or video game), is a transmedial practice which shows how the visual dimension impacts the circulation and diffusion of popular fictions and how it now plays a leading role in the way we mentally build imaginary fictional worlds. As far as science fiction and its famous "sense of wonder" are concerned, novelization leads to a reflexion on how the textual medium interacts with digital media and their semiotic, narrative, xenoencyclopedic and generic functionings.

In this paper, we will study a transmedial fictional universe, based on *Kaena, la prophétie* (2003)- a computer generated animated movie - and on many by-products, including a novelization written by the French science fiction writer Pierre Bordage. This study actually offers a new perspective on how the different media (film and literature) interact with each other on several levels : the commercial strategy to exploit the fictional material, the material identity of the cultural products, and a global transmedial narrative architecture which takes advantage of the differential potentials of semiotic systems to "build worlds". Moreover, we will see that the construction of this fictional world is also thematized, therefore problematized and questioned, inside and by the fiction itself.

S'il est aujourd'hui un domaine du champ littéraire dans lequel « l'effet-monde » et la posture immersive à laquelle le texte invite sont largement sensibles, ce sont bien les littératures de l'imaginaire. Depuis le milieu des années 1970, la science-fiction française a connu d'importantes transformations qui touchent aussi bien ses thèmes, ses histoires, que sa structuration médiatique : le renouveau de la bande dessinée et l'exportation de ses imaginaires visuels avec Métal Hurlant¹, les expérimentations politiques et littéraires des années 1970 et 1980, l'apparition d'un cinéma d'animation de science-fiction pour adultes dans une tradition française du genre (René Laloux) ou encore l'émergence des marchés d'enfance et de jeunesse dans les années 1990 sont autant de mutations qui affectent l'identité médiatique plurielle d'une véritable « subculture² ».

Or, l'existence d'une même culture, dotée d'un imaginaire et de référents communs (même si médiatiquement différenciés³), recouvre des façons très différentes de « faire des mondes » selon les matrices sémiotiques. En particulier, la question du rapport entre le texte et l'image, dont l'intrication remonte aux débuts du genre, se pose à nouveaux frais dans un contexte marqué par le développement des technologies de synthèse, de simulation et d'animation de réalités virtuelles. En tant qu'adaptation littéraire d'un produit audiovisuel, ludique ou vidéoludique, la novellisation⁴ participe d'une circulation et d'une consommation des fictions dominée par les médias numériques et marquée d'emblée par l'empreinte de l'image sur nos manières d'élaborer mentalement des univers imaginaires. Cette pratique d'écriture, très répandue aux États-Unis dès la fin des années 1970⁵, prend de l'ampleur en France au tournant des années 1990 avec le succès des séries télévisées et l'expansion du secteur jeunesse⁶. C'est à travers cette entrée privilégiée, en étudiant la novellisation Kaena, la prophétie de l'écrivain

¹ Créé en 1975 par Jean-Pierre Dionnet, Philippe Druillet, Moebius et Bernard Farkas, qui forment la maison d'édition « Les Humanoïdes associés », ce magazine français de bande dessinée consacré à la science-fiction et « réservé aux adultes » fait figure de révolution : il bouleverse les codes graphiques et narratifs du médium (avec par exemple la bande dessinée muette *Arzach* de Moebius en 1976) et fait pleinement entrer la bande dessinée dans la culture contemporaine contestataire (rock, humour, érotisme, SF sous toutes ses formes). C'est aussi l'un des promoteurs les plus actifs de la bande dessinée française sur le marché international.

² KLEIN G., « La Science-fiction est-elle une subculture ? », catalogue de l'exposition *Science-Fiction*, Paris, Musée des Arts Décoratifs, du 28 novembre 1967 au 26 février 1968.

³ Comme le souligne Matthieu Letourneux, « toute série générique doit être étudiée en relation avec sa situation, son contexte médiatique » et il n'existe que des définitions médiatiquement localisées du genre. Voir LETOURNEUX M., « Faire l'histoire de la sérialité transmédiatique. Quelques pistes », conférence donnée lors de la journée d'étude *Transmedial Serialities / Sérialités transmédia*, organisée par le groupe Intersection, université de Liège, 29 avril 2015.

⁴ On a choisi l'orthographe popularisée par la critique universitaire en langue française (BAETENS J., CARCAUD MACAIRE M., MASUY C., FERRIER B., etc.), issue de la francisation de l'anglo-saxon « novellisation », et non la version « novélisation » davantage utilisée dans le discours éditorial des professionnels, comme l'a montré Prisca Grignon. Voir GRIGNON P., *Le Champ d'existence de la novélisation francophone actuelle (10 dernières années). La novélisation, un nouveau genre ?*, thèse de doctorat en études cinématographiques, sous la direction de AMY DE LA BRETÈQUE F., Montpellier, université Paul-Valéry Montpellier 3, 2012.

⁵ Elle est liée à la réorganisation de la production des studios hollywoodiens et au développement de stratégies d'exploitation synergique des supports médiatiques. Voir MOINE R., « Cinéma, genres et novellisation dans l'espace éditorial français contemporain », BAETENS J. et LITS M. (dir.), *La Novellisation : du film au roman. Novelization: from film to novel*, Leuven, Presses universitaires de Leuven, 2004, p. 87.

⁶ GRIGNON P., *Le Champ d'existence de la novélisation francophone actuelle, op. cit.*, p. 47.

Pierre Bordage⁷, qu'on propose d'envisager les rapports entre échanges intermédiatiques et mondes possibles science-fictionnels.

Quels sont la place et le rôle de la science-fiction littéraire quand elle est seconde dans l'élaboration fictionnelle (du point de vue la production comme de la réception), donc qu'elle s'inscrit dans une « mise en série fondée sur l'intérêt pour le prolongement de l'expérience spectatorielle primitive à travers la consommation sérielle de produits culturels dérivés⁸ » ? Comment le texte de science-fiction compose-t-il avec les fonctionnements sémiotiques des médias numériques et la manière dont ils proposent des récits et des univers imaginaires à l'engagement du spectateur ou du joueur ? Quelle expérience immersive propose-t-il comparativement ?

Une histoire de transmedia « à la française » ?

L'univers de Kaena, la prophétie est un gigantesque arbre-monde, Axis, qui croît dans l'espace entre deux planètes et décline gravement car il est progressivement vidé de sa substance vitale, la sève. Parmi les Sapiens qui y vivent et récoltent la sève pour l'offrir à des dieux mystérieux et cruels, Kaena, une jeune adolescente, brave les interdits et les croyances de son peuple pour partir à la découverte de ce monde. Au cours de sa quête, elle découvre l'origine d'Axis, ainsi que le danger qui le menace : né de l'écrasement d'un vaisseau, l'arbre, en même temps qu'il grandit, est devenu l'enjeu d'un conflit destructeur entre deux peuples extraterrestres (Sélénites et Vécariens).

Le développement de cet univers donne d'abord lieu à un projet de jeu vidéo en images de synthèse 3D, initié au milieu des années 1990 par deux infographistes français formés dans l'industrie culturelle vidéoludique américaine. Sa genèse est liée au développement des techniques d'animation par ordinateur et au dynamisme d'un secteur créatif qui offre des possibilités nouvelles en termes d'élaboration de mondes imaginaires. Mais le projet s'oriente d'emblée vers une exploitation transmedia⁹ du contenu fictionnel : l'idée est de développer un univers unique, riche et cohérent pour en faire une « propriété intellectuelle » susceptible d'être utilisée « sur un maximum de supports » en jouant de leur complémentarité¹⁰. Plusieurs

⁷ BORDAGE P., *Kaena, la prophétie*, Paris, Mango, coll. « Autres mondes », 1^e éd. : oct. 2002, 2^e éd. : mai 2003.

⁸ BAETENS J. et LITS M., « Introduction », Jan BAETENS et Marc LITS (dir.), *La Novellisation : du film au roman*, op. cit., p. 15.

⁹ Pour les notions de *transmedia* et *cross-media*, issues de la critique américaine, on s'appuie sur la théorisation fondatrice proposée par Henry Jenkins : « Le "*storytelling transmedia*" 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 spectatorielle. 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. » (JENKINS H., *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia* [*Convergence Culture : Where the Old and New Media Collide*, 2006], Paris, Armand Colin / INA, traduction française, 2013, p. 8-9)

¹⁰ « Entretien avec Chris Delaporte », sur le site officiel du film, *Kaena, la prophétie* [En ligne], URL (consulté le 20 septembre 2015) : <http://www.xilam.com/kaena_site/id_38_fr.html>.

recentrages entraînent entre 1995 et 1997 une reconfiguration de la stratégie médiatique : après la production d'une maquette de jeu, d'une cinématique d'introduction en 3D devant servir à sa commercialisation et d'un téléfilm pilote, Kaena devient un long-métrage d'animation en images de synthèse, premier du genre en Europe et véritable défi technique¹¹. Débutée en 1997, la production est longue et compliquée, et le film sort six ans plus tard, en 2003.

C'est dans ce cadre que l'écrivain Pierre Bordage, qui fait partie d'une nouvelle génération d'auteurs français de science-fiction née dans les années 1990¹², est contacté pour travailler avec l'équipe de scénaristes : on lui demande d'apporter à l'univers de Kaena, déjà bien élaboré, l'impulsion narrative qui doit servir de « détonateur au scénario¹³ ». Suite à des désaccords portant notamment sur le traitement à donner à l'histoire, Bordage abandonne le projet¹⁴. Quelques années plus tard, sur proposition de Denis Guiot, directeur de la collection « Autres Mondes » chez Mango, il accepte d'en faire une novellisation pour un lectorat adolescent, qu'il écrit d'après le scénario final du film¹⁵. Il s'agit d'une deuxième expérience en la matière pour l'écrivain, qui a déjà novellisé le jeu vidéo Atlantis, secrets d'un monde oublié en 1998¹⁶ – s'éloignant alors du récit original pour inventer une préquelle à l'univers du jeu. Pour Kaena, l'adaptation romanesque est en revanche très fidèle à l'histoire du film.

Plusieurs produits dérivés déclinent également le film sur d'autres supports, comme un jeu vidéo sorti au Japon¹⁷, une bande originale, des figurines, des autocollants, des affiches et même des artefacts science-fictionnels¹⁸. L'univers de Kaena fait donc au final l'objet d'une exploitation médiatique de type plutôt cross media :

¹¹ Pour constituer l'équipe de réalisation, et parce qu'aucune équipe d'experts en long-métrage 3D n'existait à l'époque en France, les réalisateurs ont fait appel à des artistes et des techniciens venus du jeu vidéo, de l'audiovisuel, de l'infographie, etc. Les images de synthèse ont été produites à partir d'un logiciel de création de jeu vidéo grand public, disponible dans le commerce, et modifié pour les besoins du film.

¹² Avec entre autres Ayerdhal, Laurent Genefort, Jean-Marc Ligny, Serge Lehman et Roland C. Wagner.

¹³ « Interview : Kaena », propos recueillis par Fabrice Fauconnier, *Noosphere* [En ligne], mai 2003, URL (consulté le 20 septembre 2015) : <<http://www.noosphere.org/icarus/articles/article.asp?numarticle=422>>.

¹⁴ Sa participation au scénario apparaît dans le générique du film où il est crédité de la création de deux personnages.

¹⁵ Sur la participation de Bordage au projet Kaena, plusieurs entretiens sont disponibles en ligne : outre l'article déjà cité sur *Noosphere*, on peut consulter : « L'homme est-il un rêveur de monde qui a oublié qu'il vit dans un rêve ? Interview de Pierre Bordage », rencontre entre Pierre Bordage et les lecteurs du site *Mauvais genres* en décembre 2006, *Feedbooks* [En ligne], janvier 2007, URL (consulté le 20 septembre 2015) : <<http://fr.feedbooks.com/interview/89/1-homme-est-il-un-r%C3%AAveur-de-monde-qui-a-oubl%C3%A9-qu-il-vit-dans-un-r%C3%A9ve>> et BAILLY Marc, « BORDAGE Pierre 02 », *Phénix-Web* [En ligne], juin 2008, URL (consulté le 20 septembre 2015) : <<http://www.phenixweb.net/BORDAGE-Pierre>>.

¹⁶ BORDAGE P., *Atlantis, les fils du rayon d'or. Naissance d'un univers*, Paris, J'ai Lu / 00h00.com, format papier et numérique, 1998.

¹⁷ Jeu d'aventure et d'action, développé par Xilam, édité par Namco, sur PlayStation 2, sorti en 2004.

¹⁸ Dans le sens forgé par Richard Saint-Gelais (*L'Empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, chap. VIII : « Le texte capturé par sa fiction : réflexion sur les artefacts science-fictionnels », Québec, Nota bene, 1999) : au Japon, un sachet présenté comme un extrait de plante d'Axis à cultiver est ainsi distribué en cadeau promotionnel. Voir aussi la liste « Produits dérivés » sur le site amateur *The Kaena Website* [En ligne], URL (consulté le 20 septembre 2015) : <http://kaena81.free.fr/produits_derives.php>.



L'objectif transmedia initial est en effet pris en défaut par les difficultés techniques et financières rencontrées lors de la conception du film. Si le projet cinématographique assume d'emblée une visée internationale¹⁹ et porte les ambitions française et européenne en matière d'animation et de conception 3D²⁰, l'expérience transmedia « à la française » ne porte pas vraiment ses fruits et le film, malgré une certaine reconnaissance critique, est un échec commercial²¹.

Cette fiction multi-support soulève plusieurs points intéressants pour notre étude : il s'agit d'une novellisation française, ce qui est relativement rare, écrite par un auteur de science-fiction reconnu et non par un professionnel de la novellisation ou du jeu vidéo. De plus, cette pratique de la novellisation montre comment transferts médiatiques et culturels peuvent se cumuler, puisque l'objectif transmedia conduit à « importer » (ou tenter d'importer) des stratégies créatives élaborées dans un « "biotope" culturel²² » différent. Enfin, l'ensemble Kaena²³ révèle comment la chronologie des productions et leur organisation médiatique déterminent la structuration de la fiction et sa consommation. L'incarnation matérielle de l'œuvre littéraire dans l'objet livre indique un usage hiérarchisé des supports, ce qui oriente non seulement la lecture, mais la construction de monde induite.

¹⁹ La conception du film nécessite la coopération de deux studios différents, à Paris et Montréal. Avant sa sortie, le film est prévenu dans 35 pays.

²⁰ Ambitions déjà portées (et déçues) une décennie auparavant par le projet inabouti de long-métrage en images de synthèse *Starwatcher*, initié par le dessinateur français Moebius (1991), et qui a été une source d'inspiration explicite pour le réalisateur Chris Delaporte (voir « Entretien avec Chris Delaporte », art. cité).

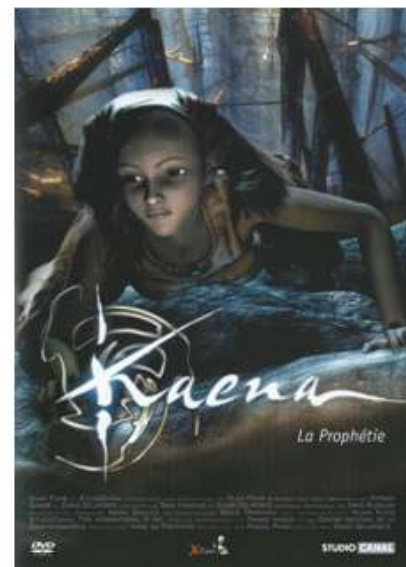
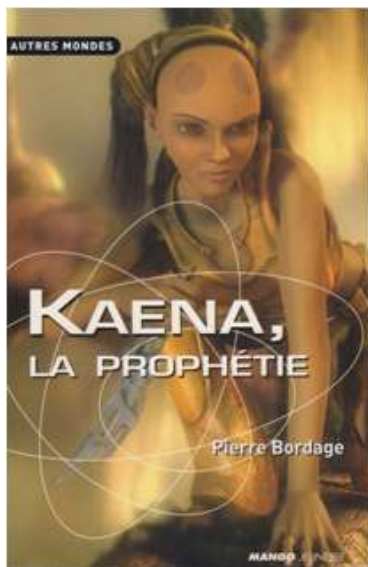
²¹ Avec un budget d'une quinzaine de millions d'euros environ, le film fait moins de 110 000 entrées en France.

²² MIGOZZI J., *Boulevards du populaire*, Limoges, PULIM, coll. « Médiatextes », 2005, p. 17.

²³ Sans guillemets ni italiques, on désigne ainsi la fiction dans son ensemble et non telle œuvre particulière.

Ancrage matériel et horizon de lecture

Comme dans la plupart des novellisations, les signaux péritextuels et matériels indiquent la nette subordination du livre au film. Les deux éditions du roman de Bordage permettent, comparativement, d'en souligner les marques. La première édition, parue en octobre 2002, paraît plusieurs mois avant la sortie, retardée, du film – ce qui provoque un découplage involontaire dans la parution des produits et, surtout, brouille la relation de dérivation entre l'œuvre source et l'œuvre dérivée. C'est sans doute pourquoi le livre ne comporte aucune mention commerciale ni aucun crédit renvoyant explicitement au film. En revanche, la deuxième édition qui paraît en mai 2003 coïncide exactement avec la sortie en salles du long-métrage et présente les crédits du film en page 4 et sur la quatrième de couverture. De plus, l'illustration de couverture tirée du film est changée afin de correspondre davantage à l'ambiance graphique des supports du film (notamment au DVD commercialisé en décembre 2003) et d'amener une convergence matérielle plus forte entre les produits : teintes froides (et non plus chaudes), posture du corps du personnage, jeux d'ombres et de lumières qui dramatisent le regard désormais apeuré de l'héroïne.



Dans les deux éditions, d'autres dispositifs rattachent le livre à l'orbite du film. Sur la quatrième de couverture et la tranche du livre, l'initiale K de « Kaena » est une lettrine calligraphiée avec la même police que celle du titre du film, ce qui construit la communauté fictionnelle via la « citation » graphique. Un cahier illustratif inséré au milieu du roman comporte plusieurs captures d'images du film, sous-titrées, qui présentent les personnages et certaines scènes-clés du récit. Cette plurimédialité interne à l'objet livre (texte / image) produit un effet de citation très clair renforcé par l'artificialité propre à l'image de synthèse, qui réfère clairement à

un « hors-texte » auquel ce dernier est subordonné²⁴.

L'inscription matérielle de la novellisation dans l'ensemble transmédiatique montre ainsi que l'horizon de lecture du roman est bien déterminé par la présence médiatique et la prévalence fictionnelle de l'œuvre cinématographique. Insistons ici sur un point de méthode : si effectivement, comme l'écrit Jan Baetens, la novellisation est une « anti-adaptation » dans le sens où il lui manque, le plus souvent, « le caractère transmédiatique, lié au passage d'un média à l'autre²⁵ », du point de vue de la réception, le texte est bien lu comme une adaptation (pour reprendre la formule de Linda Hutcheon²⁶)²⁷. C'est pourquoi nous plaçons au cœur de notre démonstration les processus de transmédiaticité et de transsémioticités mis en jeu par les formules narrative, esthétique et générique de la novellisation Kaena.

Une histoire, des récits : formules et reformulations narratives

Deux dynamiques croisées sont à l'œuvre dans la transmédiaticité de la novellisation : d'une part le mécanisme de l'adaptation, ou de la « transécriture²⁸ », c'est-à-dire le « processus de translation²⁹ » du matériau fictionnel d'un support médiatique à l'autre ; d'autre part la logique transfictionnelle par laquelle deux œuvres sont unies à hauteur de fiction et co-construisent des univers fictionnels multi-support³⁰. Comme l'a souligné Richard Saint-Gelais, l'adaptation au sens étroit du terme échappe aux problématiques les plus intéressantes des transfictions : techniquement, elle manifeste une « communauté diégétique », mais « la visée d'équivalence diégétique [est] incompatible en principe avec les opérations exemplairement transfictionnelles que sont l'extrapolation et l'expansion³¹ ». La novellisation-adaptation opère donc moins au niveau de la diégèse même (en la développant) que sur le matériau expressif qui la construit, du fait qu'il s'agit d'une traduction intersémiotique. L'opération cognitive en jeu est très différente du cas d'une novellisation-préquelle comme *Atlantis, les fils du rayon d'or*, où la différence sémiotique est visible « de biais » (puisque l'histoire n'est pas la même). Dans *Kaena*, les transformations liées au passage d'un prisme médiatique à l'autre n'affectent pas réellement l'histoire mais son existence médiatique (sa médiatisation) et, en particulier, sa mise en récit qui

²⁴ Voir BAETENS J., *La Novellisation. Du film au roman. Lectures et analyses d'un genre hybride*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2008, p. 91.

²⁵ *Ibid.*, p. 69. L'invention romanesque s'appuie presque toujours sur le scénario, donc sur un texte écrit, et non sur l'œuvre filmique (ou vidéoludique).

²⁶ HUTCHEON L., chap. « Treating Adaptations as Adaptations », *A Theory of Adaptation*, New York, Routledge, 2006, p. 6 *sqq.*

²⁷ Nous reprenons ici la position défendue par Monique CARCAUD-MACAIRE dans « Écrire d'après, écrire après : la novellisation et le remake comme pratique et création culturelles », in CLERC J.M. (dir.), *Cinéma, littérature, adaptations*, Montpellier, Éditions du CERS, coll. « Études sociocritiques », 2009, p. 320.

²⁸ GAUDREULT A. et GROENSTEEN T. (dir.), *La Transécriture. Pour une théorie de l'adaptation*, Québec : Nota bene, Angoulême : Centre national de la bande dessinée et de l'image, 1998.

²⁹ GROENSTEEN T., « Le processus adaptatif (tentative de récapitulation raisonnée) », *ibid.*, p. 273.

³⁰ SAINT-GELAIS R., *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Seuil, coll. « Poétique », 2011.

³¹ *Ibid.*, p. 35.

est modifiée de fond en comble.

La tension narrative dans le film est fondée sur le suspense³² et construite grâce à un montage alterné systématique de séquences centrées sur les divers groupes de protagonistes et les lieux qui les caractérisent (Kaena / le peuple du Milieu / les opposants Sélénites) : ce montage des points de vue, entrecroisant les fils narratifs au sein d'une architecture complexe, confère au spectateur une connaissance supérieure à celle des personnages et produit des effets de rythme et de dramatisation appuyés. Or, dans son roman, Bordage linéarise complètement le récit et choisit de restreindre la focalisation au seul point de vue de l'héroïne, ce qui sape les fondements du jeu cinématographique de livraison-rétention de l'information. En particulier, le prologue du film – long plan-séquence d'une grande virtuosité technique qui montre l'écrasement du vaisseau vécarien à la surface d'une planète noyée de sève, puis la croissance d'Axis sur les décombres de la catastrophe – disparaît entièrement dans la version novellisée car le lecteur n'est amené à comprendre cette naissance du monde qu'au terme de la quête initiatique de l'héroïne. De même, le rôle joué par les Sélénites n'est révélé que dans le dénouement du roman, alors qu'il est explicité très tôt dans le film. Bordage choisit de simplifier un scénario qu'il juge trop « confus », embrouillé et susceptible de déstabiliser un jeune public³³.

Le réaménagement de l'information narrative produit des effets sur l'engagement lectural et la projection dans l'univers imaginaire : il permet de creuser la psychologie de Kaena en mettant au premier plan son désir de liberté mais aussi ses doutes et ses interrogations, ce qui crée une identification accrue des jeunes lecteurs avec le personnage. Bordage structure aussi beaucoup plus clairement l'intrigue selon le schéma narratif du roman de quête et d'apprentissage, fréquent en littérature de jeunesse et récurrent dans ses propres récits de science-fiction. La novellisation-adaptation, soumise aux contraintes des supports, tire donc aussi profit de leurs possibilités propres : l'auteur exploite les ressources du littéraire, et en particulier la focalisation, différente au cinéma de son fonctionnement dans le discours narratif. Si « raconter la “même” chose dans un autre média, ce n'est plus raconter la même chose³⁴ », c'est ici parce que la différence d'expression des supports est traitée comme ressource pour adapter la fiction à un nouvel environnement (matériel, social et culturel) et comme moyen pour l'écrivain d'affirmer ses choix créatifs.

Convergences formelles : l'esthétique vidéoludique

Malgré la linéarisation de l'intrigue, Bordage adapte très clairement les effets rythmiques

³² Au sens que lui donne Raphaël BARONI dans *La Tension narrative. Suspense, curiosité, surprise*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2007.

³³ Voir les propos de l'auteur dans « L'homme est-il un rêveur de monde qui a oublié qu'il vit dans un rêve ? », art. cité.

³⁴ GAUDREAU A. et GROENSTEEN T. (dir.), *La transécriture, op. cit.*, p. 271.

propres au film, mais avec des procédés tout différents. En décalant la structuration des chapitres et celle des unités narratives, l'auteur crée des effets de suspens récurrents qui s'appuient sur la pratique du « cut dramatique³⁵ » au milieu de l'action. L'utilisation des possibilités séquentielles offertes par le texte « fait livre³⁶ » permet donc de dramatiser le récit *via* des scansion narratives et péri-textuelles légèrement discordantes. Elle va de pair avec un récit qui enchaîne des péripéties relativement autonomes, résumées par les titres des chapitres, comme des épreuves à affronter ou des niveaux de jeu à franchir, chacun étant centré sur une action à réaliser (combattre ou fuir) et un opposant à vaincre (proche du « boss » de jeux vidéo). On note d'ailleurs le *crescendo* qui naît de la confrontation avec des adversaires de plus en plus dangereux. Les nombreuses chutes de Kaena à travers les branches d'Axis rythment par leurs répétitions cette progression et semblent autant de *game over* évités de justesse. De fait, par-delà les différences narratives, l'esthétique vidéoludique à l'origine du projet fictionnel impose sa marque formelle au film comme à sa novellisation. Dans celui-là, elle s'exprime avant tout par les graphismes (l'image de synthèse 3D étant à l'époque surtout associée aux univers vidéoludiques, et pas encore tellement à l'image cinématographique), par l'animation du personnage (déplacements, sauts) et par le traitement des scènes d'action et des courses-poursuites dans les ramifications d'Axis (longs travellings cadrés sur l'héroïne en fuite et effets de caméra portée). Il n'est pas anodin que le jeu vidéo *Kaena* tiré du film, et destiné à l'origine à le rentabiliser, soit un jeu d'action-aventure qui fait la part belle à l'exploration spatiale et à l'affrontement d'adversaires multiples. Si le film et le roman se livrent ainsi à l'imitation intermédiaire³⁷ et importent certaines caractéristiques du support vidéoludique, c'est à chaque fois *via* leurs modes d'expression propres.

Différences médiatiques et « merveilles » du monde

Construction du récit et production d'un imaginaire de monde sont, en science-fiction, les deux faces d'une même médaille. Comme l'ont montré de nombreuses études sur le versant littéraire du genre, les mécanismes d'écriture et de lecture science-fictionnels reposent essentiellement sur l'insertion, dans la conduite du récit, d'étrangetés (linguistiques,

³⁵ À propos des novellisations pour la jeunesse, Bertrand Ferrier souligne le recours quasi systématique à cette technique qui affecte les *explicit* de chapitres, de telle sorte que ceux-ci « ne sont plus que rarement des blocs cohérents ». Voir FERRIER B., « Les novellisations pour la jeunesse : reformulations littéraires du cinéma ou reformulations cinématographiques de la littérature ? », *Fabula-LhT*, n° 2, « Ce que le cinéma fait à la littérature (et réciproquement) », décembre 2006, URL (consulté le 20 septembre 2015) : <<http://www.fabula.org/lht/2/ferrier.html>>.

³⁶ GENETTE G., *Seuils*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Points essais », 1992 [1987], p. 7.

³⁷ Il s'agit du procédé par lequel un média imite les modes de représentation, de signification et d'immersion propre à un autre média. Voir la notion d'« intermedial imitation » chez WERNER W., « The Relevance of Mediality and Intermediality to Academic Studies of English Literature », in HEUSSER M., FISHER A., JUCKER H. (éd.), *Mediality / Intermediality, Swiss Papers in English Language and Literature*, n° 21, Gunter Narr Verlag Tübingen, 2008, p. 15-43 et la théorisation des références intermédiales chez RAJEWSKY I., « Intermediality, Intertextuality and Remediation : A Literary Perspective on Intermediality », *Intermedialités*, n° 6, automne 2005, p. 43-64.

syntaxiques, sémantiques) qui provoquent chez le lecteur une distanciation cognitive et suscitent une activité inférentielle fondée sur les manques et les indices diffusés par le texte. À travers l'élaboration progressive d'une encyclopédie de l'univers fictionnel (ou xéno-encyclopédie), le lecteur donne sens à ces *novums* en les intégrant à un monde possible imaginaire³⁸.

Les transformations induites par les processus transmédiaux modifient donc nécessairement la manière dont l'univers fictionnel est construit, ou plutôt donné à construire, au joueur, au spectateur, au lecteur. Cette problématique rejoint le questionnement de Thierry Groensteen : « Quelles voies particulières ouvre chacune des formes narratives à l'imagination ? Est-ce que des signes de natures différentes suscitent (nécessairement ou tendanciellement) des imaginaires différents, est-ce qu'ils engendrent leurs propres chimères³⁹ ? » En effet, quelles sont les ressources propres au film et au récit littéraire pour produire narrativement l'univers de fiction *Kaena* et déterminer l'engagement du récepteur dans cette construction ?

Les réaménagements narratifs du film au livre modifient en profondeur les modalités de l'*éstrangement*⁴⁰ et le type de *novums* privilégiés. L'œuvre filmique insère l'étrangeté dans le récit par le biais des procédés cinématographiques (angle de vue, profondeur de champ, cadrage, etc.) et par la performance graphique – d'autant plus dans le cas d'un long-métrage entièrement réalisé en images de synthèse. Iconique mais non indexicale, semi-réaliste dans *Kaena*⁴¹, l'image de synthèse produit un émerveillement et une immersion spécifiques, distincts de ceux de l'image en prise de vue réelle notamment parce qu'elle conserve la marque de son artificialité. Le film joue ainsi d'une débauche d'effets spéciaux pour multiplier les merveilles visuelles et créer un dépaysement qui vient en grande partie de la représentation de la technologie science-fictionnelle et de la nature fascinante d'Axis⁴². Le prologue, sans aucune voix-off, enchaîne les images énigmatiques : les formes synthétiques du vaisseau se mêlent aux textures organiques des Sélénites et de la sève. Le rendu des matières, les choix de couleur et le travail de la lumière tout à la fois produisent le « *cognitive estrangement* » et retardent la mise en sens des *novums*. La construction progressive du monde de fiction passe certes par le discours des personnages mais également par l'ensemble des matériaux sémiotiques dont dispose le médium cinématographique : image animée, son, musique. L'opposition actancielle entre les Sélénites et Vécanoï, qui structure l'intrigue, est ainsi rendue à l'écran par toute une série de contrastes

³⁸ Sur la notion de *novum* et la science-fiction comme littérature de la « distanciation », voir les travaux de Darko SUVIN. Sur la « xéno-encyclopédie », voir SAINT-GELAIS R., *L'empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, op. cit.

³⁹ GROENSTEEN T., « Fictions sans frontières », André GAUDREAU A. et GROENSTEEN T. (dir.), *La transécriture*, op. cit., p. 26.

⁴⁰ L'expression anglo-saxonne « *cognitive estrangement* », forgée par Darko Suvin pour parler de la science-fiction, est traduite en français par « distanciation cognitive ».

⁴¹ C'est-à-dire à mi-chemin entre l'aspect « *cartoon* » d'un animé Pixar et l'hyperréalisme recherché par un film comme *Final Fantasy : The Spirits Within* (2001).

⁴² C'est ce sur quoi insistent les argumentaires de vente : ainsi, la jaquette du DVD vante la « maîtrise technique » et la « beauté formelle » du film.

visuels : le brun contre le bleu, l'ombre contre la lumière, le fluide visqueux et polymorphe de la sève contre la sphère métallique parfaite du cerveau vécarien.

En revanche, la novellisation romanesque, parce qu'elle travaille à partir du texte, évacue globalement ces supports visuels des *novums* – sans en donner massivement d'équivalents littéraires par le biais des descriptions. Au contraire, en contrepoint d'une immersion fictionnelle assurée par la dépense technique et l'immédiateté du visuel, l'adaptation romanesque ouvre la voie à la construction de monde grâce à des étrangetés linguistiques. De nombreux « mots-fictions⁴³ » (pour certains absents du film) sertis dans le tissu narratif servent non à *montrer* mais à *stipuler* (grâce à la référence induite par le signe linguistique) des éléments du monde fictionnel, notamment la faune et la flore d'Axis : ainsi du « torcouleur » (un insecte avec lequel Kaena dessine), du « verdaxe » (un *ver* d'Axis) ou de la « gourdaque » (un animal caméléon dont la poche contient un liquide potable). Comme souvent, Bordage privilégie des inventions lexicales sous forme de mots-valises assez aisément interprétables et joue sur le pouvoir évocateur des signifiants. Tandis qu'un film donne à voir, qu'un jeu vidéo montre et donne à interagir avec ce qu'il montre, l'élaboration littéraire du monde fictionnel passe donc par la présupposition d'une réalité extérieure à laquelle référer, par la complétion mentale qu'opère le lecteur à partir d'un texte constitutivement lacunaire, et par la dimension poétique du langage.

Par ailleurs, la focalisation interne et la structure du récit d'initiation impliquent une utilisation particulière de ces *novums* habituels de la science-fiction littéraire : médiatisés par le regard de l'héroïne, ils sont diversement affectés par le savoir d'un personnage qui découvre la nature réelle de son monde. On oppose ainsi à la précision des désignations animales et végétales l'imprécision des périphrases par lesquelles l'héroïne appréhende une réalité inconnue. Par exemple, le vaisseau spatial d'Opaz, le survivant vécarien, apparaît à Kaena comme « une immense structure » semblable à « une ruche monumentale d'une capacité de plusieurs milliers de Sapiens⁴⁴ ». Alors que le support filmique, par la simulation de l'image de synthèse, donne ce vaisseau à voir et à interpréter *comme vaisseau spatial* (reconnu comme tel par le spectateur du fait de sa connaissance des codes du genre), le livre en fait un *novum* doublement problématique : pour le personnage et pour le lecteur qui voit par les yeux du personnage. De même, le film multiplie les plans généraux et les travellings arrière vertigineux qui montrent l'arbre-monde Axis proliférant dans l'espace interplanétaire. Or, du fait de la focalisation interne, le lecteur n'a jamais accès à une telle saisie⁴⁵ ; le roman n'en offre que des descriptions restreintes. La comparaison entre les deux versions (filmique et littéraire) de la chute de Kaena à l'extrémité d'Axis le montre bien : dans le film, aux plans centrés sur le personnage effrayé

⁴³ Et non pas des *néologismes* : voir ANGENOT M., « Le paradigme absent. Éléments d'une sémiotique de la science-fiction », *Poétique*, n° 33, février 1978, p. 74-89.

⁴⁴ BORDAGE P., *Kaena*, *op. cit.*, p. 66.

⁴⁵ Il en prend connaissance en même temps que Kaena, lorsqu'Opaz lui en montre une simulation virtuelle (*ibid.*, p. 81-84).

succèdent trois plans de plus en plus larges, avec montage court et raccord dans l'axe, qui, à partir de la position de Kaena à l'extrémité de l'arbre, en révèlent la topologie d'ensemble. Dans la novellisation en revanche, la description est médiatisée par le regard de l'héroïne suspendue au-dessus du vide, qui ne comprend pas d'ailleurs qu'elle surplombe une planète :

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 scintillants⁴⁶.

Le fonctionnement de l'*estrangement* science-fictionnel et les clés de la construction xéno-encyclopédique, profondément modifiés par le transfert médiatique, conduisent par ailleurs à un glissement générique intéressant.

Glissements génériques, récit d'un univers

Le film d'animation assume l'orientation « SF » de l'univers, ce dont témoignent les graphismes, la mise en scène d'archétypes du genre (le vaisseau, les extraterrestres, le cerveau artificiel) et plusieurs références hommages⁴⁷. À l'inverse, en choisissant de superposer point de vue, progression de l'intrigue et apprentissage du personnage, Bordage accentue volontairement la dimension *fantasy* de la fiction : il met au centre la quête symbolique d'une jeune héroïne en lutte contre les obscurantismes, qui part à la recherche de la vérité⁴⁸. Ses choix de novellisation montrent le changement de cap qu'il impose non seulement au récit, mais à l'inscription architextuelle de la fiction, qu'on *lit* à travers des codes génériques différents de ceux que le film sollicite chez le spectateur.

Ce glissement détermine la manière dont le lecteur entre dans l'univers et en imagine la cohérence interne. Il indique la voie qu'emprunte l'auteur pour étoffer et enrichir l'univers de fiction. La novellisation donne ainsi une part plus grande au développement des croyances, des légendes et des mythes du peuple Sapiens. Bordage ne se contente pas d'ajouter des notations xéno-encyclopédiques dans des passages didactiques pour offrir un surcroît de monde à ses lecteurs : il utilise ces mentions pour dramatiser, à l'échelle globale du livre, l'opposition symbolique entre science et magie, connaissance et croyance, évolués et primitifs, c'est-à-dire entre deux manières, pour les personnages, de se situer dans leur monde. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si cette structure duelle (civilisation / barbarie) est aussi au cœur de la novellisation

⁴⁶ *Ibid.*, p. 68.

⁴⁷ Gomni, l'un des verdaxes d'Opaz qui lui sert d'acolyte grincheux, fait directement écho au personnage de C3PO dans *Star Wars*.

⁴⁸ Bordage exprime ainsi son désaccord par rapport à l'orientation du scénario du film, en contrepoint duquel se situe son propre récit : « Eux, ils voulaient des trucs très visuels avec des grosses machines, des vaisseaux et plein d'effets spéciaux. » (BAILLY M., « BORDAGE Pierre 02 », art. cité). À propos des intentions de Bordage pour *Kaena*, je remercie Prisca Grignon de m'avoir transmis certains passages des entretiens qu'elle a réalisés en 2007 avec l'auteur, entretiens encore inédits.

Atlantis et de plusieurs autres romans de Bordage⁴⁹. L'adaptation littéraire fait plus clairement (plus *lisiblement*) de la fiction Kaena une histoire de passage symbolique d'une appréhension du monde (le savoir magique dogmatique des Sapiens) à l'autre (la connaissance rationnelle et scientifique) – révélant les conflits externes et internes provoqués par la confrontation de ces deux régimes contradictoires. On n'est pas loin de pouvoir y superposer d'ailleurs la distinction exprimée par Simon Bréan entre *fantasy* et science-fiction à partir de leur régime de construction d'un monde de fiction : d'une part le « régime extraordinaire », qui « oppose les principes ontologiques du monde de référence de l'écriture et ceux du monde de la fiction », d'autre part le « régime spéculatif » qui, à partir de savoirs abstraits, « alimente une forme d'extrapolation qui implique une relation de continuité indirecte entre le monde de la fiction et le monde de l'expérience du lecteur⁵⁰ ». De fait, le film et le roman accentuent chacun davantage l'un ou l'autre pôle et, surtout, exhibent leur mise en tension non pas tant au niveau des rapports entre monde de fiction et monde du lecteur mais à l'intérieur de la fiction elle-même.

En effet, l'élaboration de l'univers imaginaire est non seulement thématifiée dans la fiction, puisque film et roman déploient les images et les récits de la naissance d'un monde, mais elle constitue aussi et surtout l'énigme qui oriente l'intrigue tout entière et en fait une enquête *sur le monde*. L'apprentissage de Kaena l'amène ainsi à découvrir les causes de la naissance d'Axis et l'origine de son peuple. Le processus de la lecture science-fictionnelle (viser l'encyclopédique à travers le narratif) se trouve donc redoublé dans la fiction elle-même par un véritable *récit de monde*. Ce dernier gagne d'ailleurs une portée mythique, puisqu'au terme du récit (filmique comme littéraire), on comprend que les « Sapiens » (comme leur nom l'indique) sont les ancêtres des hommes, nés d'Axis, ce lieu improbable entre Astria (la Lune) où les Sélénites demeurent et Thalès (la Terre), où ils s'exilent finalement. À travers ses versions médiatiques contrastées mais sur ce point convergentes, la fiction Kaena se pose ainsi comme une réécriture de la naissance de l'humanité et, ce faisant, capture dans ses branches la construction de son propre univers.

Conclusion

Si ni le film ni sa novellisation n'ont véritablement fait date dans l'histoire de la science-fiction française, l'ensemble Kaena montre bien comment nos rapports aux fascinants univers de la fiction contemporaine sont en profondeur construits, produits et vécus *via* des médias aux possibilités propres et en interaction étroite. Nos « expériences fictionnelles⁵¹ », indissociables de la notion de *monde* pour des genres comme la science-fiction, sont sur le plan cognitif à la fois

⁴⁹ On pense au cycle de *Wang* par exemple.

⁵⁰ BRÉAN S., *La Science-fiction en France. Théorie et histoire d'une littérature*, Presses de l'université Paris-Sorbonne, coll. « Lettres françaises », 2012, p. 28-29.

⁵¹ SCHAEFFER J.-M., *Pourquoi la fiction ?*, Seuil, coll. « Poétique », 1999, p. 242.

des expériences globales, complètes et immersives, d'où naissent désir et plaisir de la fiction, et des processus de production du sens déterminés par des matières expressives, des techniques et des pratiques variées, changeantes et discontinues⁵², qui entrent dans des rapports multiples (interaction, collaboration, concurrence, autonomie...). Face à la prolifération actuelle d'univers transmédiaux popularisés et identifiés avant tout par l'image (fixe ou mouvante), le son⁵³ et la simulation interactive, la pratique de la novellisation révèle l'inscription ambivalente du littéraire, entre subordination⁵⁴ et expression d'une différence, ainsi que ses fonctionnements science-fictionnels spécifiques au sein de configurations médiatiques que la métaphore de l'arbre, avec ses ramifications croissantes, désigne à la fois joliment et très justement.

⁵² Ce que Jean-Marie Schaeffer appelle l'« aspectualité à travers laquelle [l'univers fictionnel] vient à l'existence » (*ibid.*).

⁵³ On pense notamment au rôle central des bandes originales dans la constitution de l'identité reconnaissable d'un univers fictionnel, que ce soit pour les séries télévisées (*Game of Thrones* par exemple) ou les films (*Harry Potter*, *Le Seigneur des Anneaux*, etc.).

⁵⁴ Plusieurs critiques dénigrent le roman de Bordage en n'y voyant qu'une copie sans originalité du film.

Bibliographie

Romans et entretiens

- BAILLY M., « BORDAGE Pierre 02 », *Phénix-Web* [En ligne], juin 2008, URL (consulté le 20 septembre 2015) : <<http://www.phenixweb.net/BORDAGE-Pierre>>.
- BORDAGE P., *Atlantis, les fils du rayon d'or. Naissance d'un univers*, Paris, J'ai Lu / 00h00.com, 1998.
- BORDAGE P., *Kaena, la prophétie*, Paris, Mango, coll. « Autres mondes », 1^{re} éd : oct. 2002, 2^e éd. : 2003.
- « Entretien avec Chris Delaporte », sur le site officiel du film *Kaena, la prophétie* [En ligne], URL (consulté le 20 septembre 2015) : <http://www.xilam.com/kaena_site/id_38_fr.html>.
- « Interview : Kaena », propos recueillis par Fabrice Fauconnier, *Noosphere* [En ligne], mai 2003, URL (consulté le 20 septembre 2015) : <<http://www.noosphere.org/icarus/articles/article.asp?numarticle=422>>.
- « L'homme est-il un rêveur de monde qui a oublié qu'il vit dans un rêve ? Interview de Pierre Bordage », rencontre entre Pierre Bordage et les lecteurs du site *Mauvais genres* en décembre 2006, sur le site *Feedbooks* [En ligne], janvier 2007, URL (consulté le 20 septembre 2015) : <<http://fr.feedbooks.com/interview/89/l-homme-est-il-un-r%C3%AAveur-de-monde-qui-a-oubl%C3%A9-qu-il-vit-dans-un-r%C3%AAve>> .

Références critiques

- ANGENOT M., « Le paradigme absent. Éléments d'une sémiotique de la science-fiction », *Poétique*, n° 33, février 1978, p. 74-89.
- BAETENS J., *La Novellisation. Du film au roman. Lectures et analyses d'un genre hybride*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2008.
- BAETENS J. et LITS M. (dir.), *La Novellisation : du film au roman. Novelization : from Film to Novel*, Leuven, Presses universitaires de Leuven, 2004.
- BARONI R., *La Tension narrative. Suspense, curiosité, surprise*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2007.
- BREAN Simon, *La Science-fiction en France. Théorie et histoire d'une littérature*, Presses de l'université Paris-Sorbonne, coll. « Lettres françaises », 2012.
- CARCAUD Macaire M., « Écrire d'après, écrire après : la novellisation et le remake comme pratique et création culturelles », Jeanne-Marie Clerc (dir.), *Cinéma, littérature, adaptations*, Montpellier, Éditions du CERS, coll. « Études sociocritiques », 2009, p. 313-341.
- FERRIER B., « Les novélisations pour la jeunesse : reformulations littéraires du cinéma ou reformulations cinématographiques de la littérature ? », *Fabula-LhT*, n° 2 : « Ce que le cinéma fait à la littérature (et réciproquement) », décembre 2006, URL (consulté le 20 septembre 2015) : <<http://www.fabula.org/lht/2/ferrier.html>>.
- GENETTE G., *Seuils*, Paris, Seuil, coll. « Points essais », 1992 [1987].
- GRIGNON P., *Le Champ d'existence de la novélisation francophone actuelle (10 dernières années). La novélisation, un nouveau genre ?*, thèse de doctorat en études cinématographiques, sous la direction de François Amy de la Bretèque, Montpellier, université Paul-Valéry Montpellier 3, 2012.
- HUTCHEON L., *A Theory of Adaptation*, New York, Routledge, 2006.
- JENKINS H., *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia [Convergence Culture : Where the Old and New Media Collide, 2006]*, Paris, Armand Colin, INA, traduction française, 2013.
- LETOURNEUX M., « Faire l'histoire de la sérialité transmédiatique. Quelques pistes », conférence donnée lors de la journée d'étude *Transmedial Serialities / Sérialités transmédia*, organisée par le groupe Intersection, université de Liège, 29 avril 2015.
- MIGOZZI J., *Boulevards du populaire*, Limoges, PULIM, coll. « Médiatextes », 2005.
- MOINE R., « Cinéma, genres et novellisation dans l'espace éditorial français contemporain », Baetens J. et Lits M. (dir.), *La Novellisation : du film au roman. Novelization : from film to novel, op. cit.*, p. 85-94.

RAJEWSKY I., « Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality », *Intermédiatités*, n° 6, automne 2005, p. 43-64.

Saint-Gelais R., *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Seuil, coll. « Poétique », 2011.

WERNER W., « The Relevance of Mediality and Intermediality to Academic Studies of English Literature », Martin Heusser, Andreas Fisher, Andreas H. Jucker (dir.), *Mediality / Intermediality, Swiss Papers in English Language and Literature*, n° 21, Gunter Narr Verlag Tübingen, 2008, p. 15-43.