

Anastasia
Dupont

Année
Académique
2018
19



L'ART DANS LA SCIENCE-FICTION

Mémoire en vue de l'obtention du Master en arts plastiques, visuels
et de l'espace : finalité spécialisée - Communication Visuelle



Promoteur
Mémoire

Philippe Hunt

Professeur de littérature et philosophie

Lecteur
Interne

Matthias De Jonghe

Professeur de littérature - ARBA-ESA

Lecteur
Externe

Sébastien Marandon

Professeur de français et conférencier

Je voudrais dans un premier temps remercier mon directeur de mémoire, monsieur Philippe Hunt, pour ses judicieux conseils, qui ont contribué à alimenter ma réflexion mais aussi pour sa patience et disponibilité à mon égard et envers tous les autres étudiants.

Je souhaite également remercier mes deux lecteurs, monsieur Matthias De Jonghe et monsieur Sébastien Marandon pour leur enthousiasme face à mon sujet.

Je remercie mes chefs d'atelier, Michael Baltus et Pascale Brouillard, pour m'avoir supportée et aiguillée pendant ces cinq années à l'Académie.

Je souhaite enfin remercier ma famille, qui m'a apporté tout son soutien et son aide durant la construction de ce mémoire, avec une pensée personnelle pour mes parents qui ont toujours cru en moi.

Table des Matières

<i>Introduction</i>	9
L'origine de la Science-Fiction	15
Les précurseurs du genre littéraire	29
Pulps & Fictions: S-F made in USA	37
Le cinéma de science-fiction	47
Le pouvoir des images	51
L'art contemporain dans la science-fiction	65
<i>Conclusion</i>	73
<i>Bibliographie</i>	76

Introduction

Ce mémoire a pour objectif d'explorer la démarche esthétique et artistique dans la science-fiction d'hier et d'aujourd'hui au travers de différents médias, supports et techniques qui ont aidé à produire des visuels futuristes.

La science-fiction s'est développée au fil des histoires et de l'Histoire mais aussi en grande partie par l'imagerie qu'elle a véhiculé à travers les âges.

Même si la science-fiction répond quotidiennement au questionnement, aux nouvelles préoccupations, elle n'offre pas vraiment de réponse. Son but principal est de poser la question « Que se serait-il produit ou que se produirait-il si...? ».

Le lecteur, spectateur et surtout l'artiste sont invités à rejoindre ce dialogue, à réfléchir sur ce que cela implique de vivre dans un monde, une société en constant changement.

Les artistes, créatifs à l'imagination particulièrement fertile, sont attirés par l'envie d'expliquer rationnellement ou de représenter une réalité future ou une découverte scientifique nouvelle.

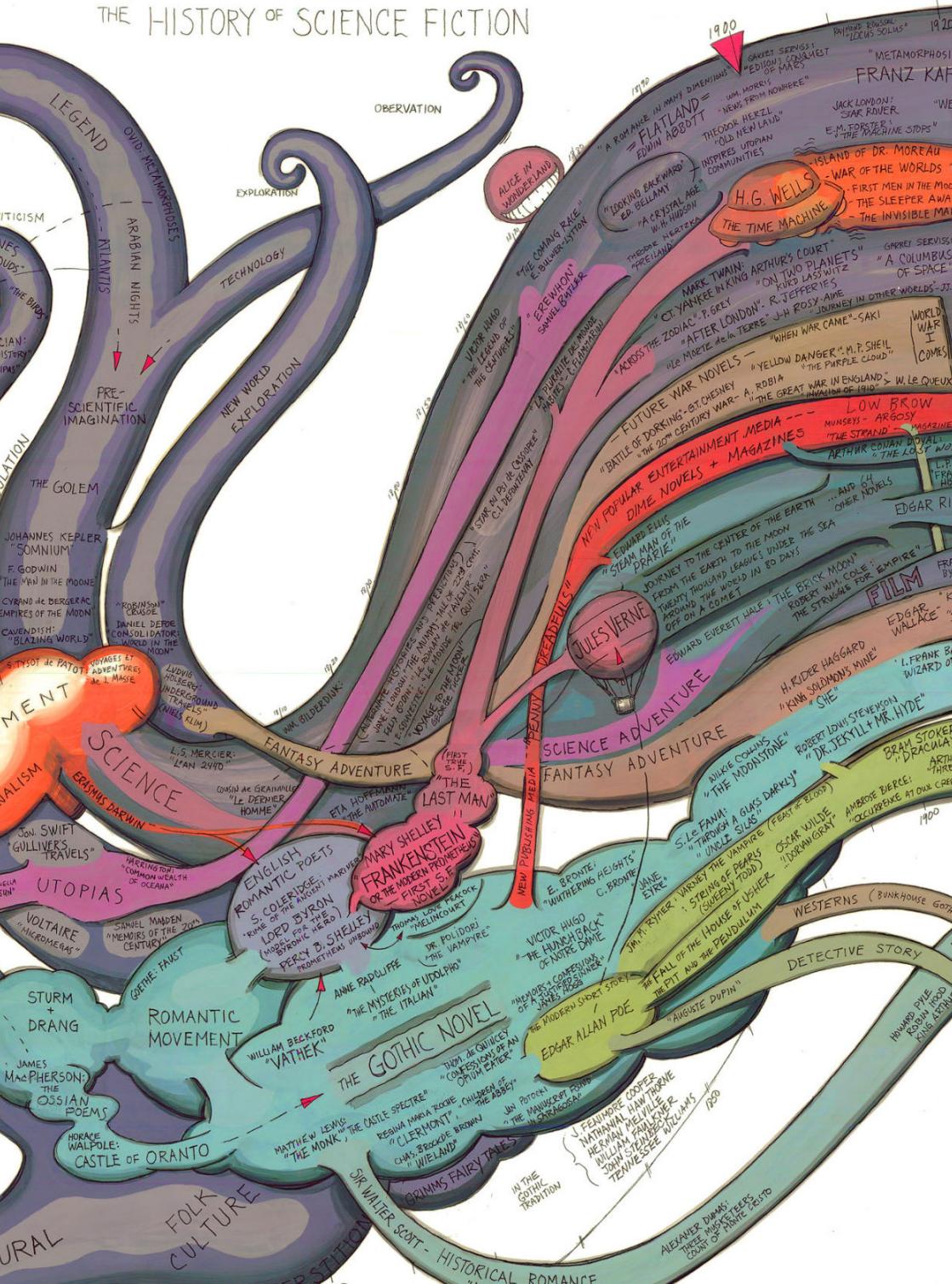
Nous verrons que, bien au delà de la simple vulgarisation, l'art de la science-fiction créera des futurs et inventera l'avenir.

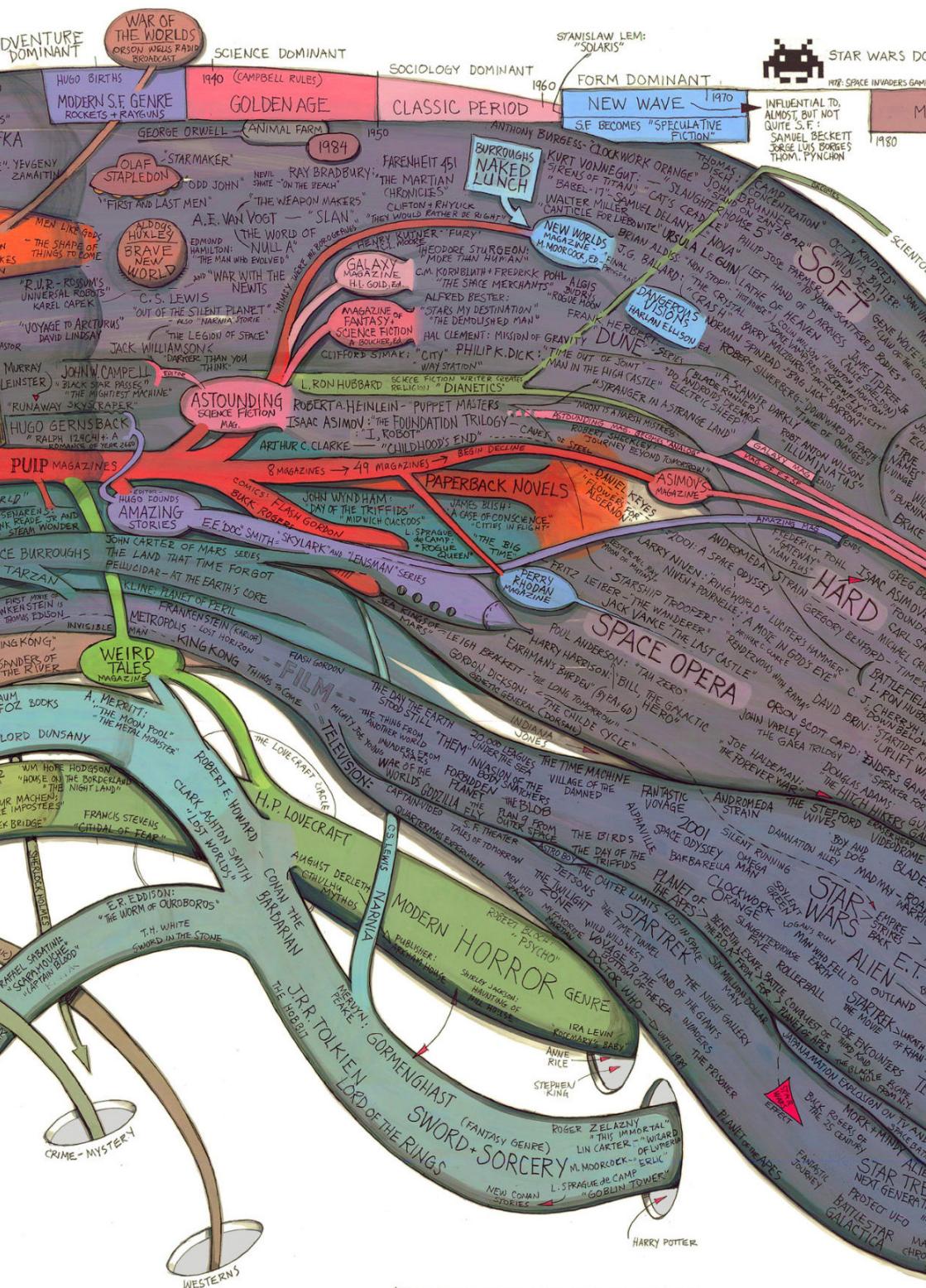
Après avoir exploré les origines de la science-fiction et tenté de la définir, nous passerons en revue les formes artistiques qui la véhiculent au travers du temps.

Nous pourrons ainsi démontrer que la science-fiction s'articule autour de l'art qui s'en découle, qu'elle ne peut en être séparée.

La fiction en elle-même n'est-elle pas une forme artistique en soi ? Dans le mot imaginaire se trouve le mot image, représentation visuelle qui dès que fictionnelle ne peut être qu'artistique.

THE HISTORY OF SCIENCE FICTION





L'origine De la Science-Fiction



Gravure

Illustration de la fable de R. H. Horne
The Poor Artist; or Seven Eye-sights
and One Object (1850)

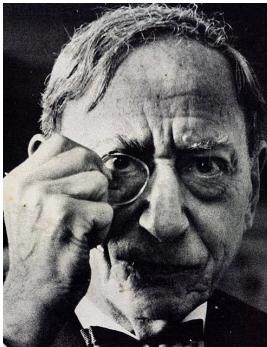
Le terme français **science-fiction** (avec tiret) tire son origine de l'anglais **Science Fiction** (forme abrégée *Sci-Fi*) qui apparaît pour la première fois en 1851 sous la plume de William Wilson dans un livre intitulé «*A little Earnest Book Upon A Great Old Subject.*»¹

Dans cet ouvrage, Wilson qualifie une fable d'un certain Richard Hengist Horne intitulée "The Poor Artist; Or Seven Eye-sights and one Object." d'œuvre de science-fiction.

1 « Fiction has lately been chosen as a means of familiarizing science in one single case only, but with great success. It is by the celebrated dramatic Poet, R.H. Horne, and is entitled « *The Poor Artist; or Seven Eye-sights and One Object.* »

We hope it will not be long before we may have other works of Science Fiction, as we believe such books likely to fulfill a good purpose, and create an interest, where, unhappily, science alone might fail. »

Wilson, William, A Little Earnest Book Upon A Great Old Subject, Londres, 1851, Chapitre X, Page 137.



Photographie - Portrait

Hugo Gernsback

Ce qu'il est intéressant de souligner ici c'est que la première fois que l'on mentionne la science-fiction, elle est liée à un ouvrage² qui parle d'un artiste et de l'interprétation visuelle d'un objet, même si cette fable³ ne correspond pas à la science-fiction telle que nous la connaissons aujourd'hui.

Le terme fut réellement popularisé par **Hugo Gernsback**⁴, un romancier et homme de presse états-unien d'origine luxembourgeoise passionné par les sciences et techniques du XX^e Siècle. Très vite, la formulation «science-fiction» (ci-après «S-F») s'impose aux États-Unis, remplaçant d'autres formules utilisées dans la presse comme «scientific romance» ou encore «scientificfiction».

L'auteur **Robert A. Heinlein** lui préfère le terme de "fiction speculative". Dans les années cinquante les récits de S-F ont encore du mal à se détacher des récits fantastiques et de la fantasy.



The Isolator - Illustration

Invention de Hugo Gernsback pour être tranquille au travail.

L'appareil rend la personne qui le porte hermétique à tous les bruits extérieurs.

2 Dans cette fable, six créatures : une abeille, une fourmi, une araignée, une perce, un merle et un chat ont vu un objet et le décrivent à l'artiste. Chaque description varie et se révèle être très différente. L'artiste se rend compte que toutes les créatures ont donné leur interprétation « d'un souverain doré, couvert de gouttes de rosée brillantes. » La morale de l'histoire est que chaque créature a sa propre perception.

3 À noter que Horne fait un mélange entre « l'imagination poétique et des faits scientifiques », science tirée principalement des ouvrages du biologiste **Richard Owen** à qui est dédié le livre de Horne.

4 **Hugo Gernsback** (1884 - 1967) est le créateur du fanzine «Amazing Stories» dont le premier numéro contient la première trace écrite du mot «science-fiction» dans sa signification actuelle bien qu'au départ il ait utilisé le mot « scientificfiction ».

Dans le monde francophone, le synonyme et concurrent direct du terme science-fiction est **l'anticipation**. Auparavant, d'autres appellations comme le « merveilleux-scientifique » ou encore les « voyages extraordinaire » sont utilisés.

Étymologie et définitions

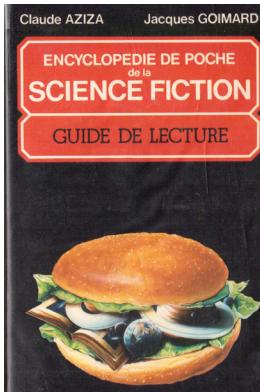
Le terme science-fiction est un mot composé du mot **science** qui vient du latin *scientia* qui lui-même vient de *sciens*, participe présent de *scire* qui signifie le savoir, en lien étroit avec le mot *conscientia* qui signifie « la connaissance partagée, la connivence ».

La science c'est donc l'ensemble des connaissances ayant un objet déterminé mais aussi une activité qui consiste à étudier et analyser les lois qui régissent des phénomènes (étude/expérience).

Second terme du mot composé science-fiction, le mot **fiction**, du nom latin « *fictio*⁵ » venant lui-même du verbe latin *fingo, fingere* signifiant façonnier, imaginer, forger de toute pièce, feindre signifie dès lors « l'action d'imaginer » ou « chose imaginée ».

La fiction c'est ce qui est *inventé, imaginé par l'esprit*, de l'ancien français **ficc'ion** « action de façonner, de créer, d'inventer - forme donnée à un objet lors de sa fabrication »

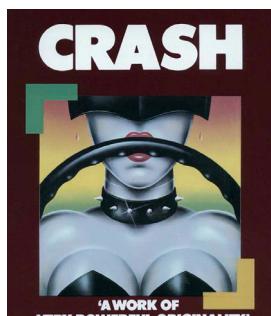
⁵ Latin impérial *fictio* « action de façonner, création », latin médiéval « tromperie. »



Couverture - Encyclopédie de poche de la science-fiction

de Claude Aziza et Jacques Goimard

avec une illustration de Wojtek Siudmak



Couverture - Crash

de J.G. Ballard publié en 1973
Edition Paladin - Illustration de James Marsh

Ce roman à inspiré J. Baudrillard, philosophe francophone théoricien de la société contemporaine connu pour ses analyses sur la postmodernité.

La science-fiction est ainsi définie comme étant *un genre littéraire (et/ou cinématographique) qui crée des univers, des sociétés ou des populations dans des espaces fictionnels (la plupart du temps se passant dans le futur) qui exploitent les données et les développements envisageables des sciences et technologies*⁶.

Voici deux exemples choisis d'auteurs qui définissent la science-fiction :

« *La science-fiction est un genre narratif associant trois effets distincts :*

1. facultativement, un effet de vraisemblable obtenu par les moyens classiques du réalisme ;

2. obligatoirement, un effet d'extraordinaire dont la fonction est de renverser le vraisemblable ;

3. obligatoirement, un deuxième effet de vraisemblable dont la fonction est de circonscrire l'extraordinaire; cet effet est obtenu par l'introduction d'un certain nombre de règles (arbitraires ou liées à un savoir reconnu) qui transforme l'extraordinaire en système⁷. »

de Jacques Goimard⁸

6 Voir d'autres définitions relativement similaires, comme la définition du **Larousse** : *Genre littéraire et cinématographique qui invente des mondes, des sociétés et des êtres situés dans des espaces-temps fictifs (souvent futurs), impliquant des sciences, des technologies et des situations radicalement différentes.*

7 Lettre du 10.10.1975 - tirée du livre : *l'effet science-fiction* - Igor et Grichka Bogdanoff - Page 301.

8 Normalien, professeur à l'université de Paris I, Jacques Goimard fait partie de ceux qui ont le plus oeuvré pour la science-fiction en France. Il a dirigé la collection « SF » aux éditions Presse Pocket.



Illustration - 1984 de
G. Orwell

de Lesley Barnes

« 1. Une définition légère :
la science-fiction est ce sujet particulier qui
suscite le besoin irrépressible de définitions
complexes, contradictoires et inutiles.

2. Une définition sérieuse :
la science-fiction est une fiction inspirée
par la science. On pourrait alors penser à
l'imaginaire. Mais l'imaginaire, quant à lui,
n'est qu'une fiction inspirée par... la fiction.
Là toute la différence.⁹ »

de James Graham Ballard¹⁰

Ces deux définitions sont tirées d'un ouvrage publié par les frères **Bogdanoff** qui s'intitule *L'effet science-fiction*. Ce livre apporte une réelle réflexion sur l'essence même du nom science-fiction et sur son interprétation par une centaine de personnalités liées de près ou de loin au genre. Dans ces descriptions de ce qu'est la science-fiction, Ballard et Goimard nous parlent d'une S-F qui se distingue de manière différente outre le simple fait que ce soit un genre narratif.

Les deux parties ne peuvent fonctionner l'une sans l'autre. La science, se veut concrète et vraisemblable alors que la fiction joue sur la construction de notre imaginaire.

⁹ Lettre du 29.08.1975 - tirée du livre : *L'effet science-fiction* - Igor et Grichka Bogdanoff - Page 290.

¹⁰ J. G. Ballard (1930 - 2009) est un écrivain britannique de science-fiction très influent qui écrit principalement des romans post-apocalyptiques mais également des nouvelles.



Photographie - Portrait

Roland Lehoucq

Président du festival
"les Utopiales" à Nantes

Qu'est-ce que la science-fiction nous dit de la science ? Que nous raconte-t-elle de son histoire ? La science-fiction met en scène la science et se pose des questions sur les conséquences des découvertes et avancées scientifiques¹¹ et technologiques sur notre société. Elle nous force à penser aux implications sociales des progrès techniques¹².

L'ambition de la science-fiction n'est pas de traduire les thèmes scientifiques de façon didactique mais bel et bien de se les approprier, et aussi de la rendre abordable par le biais de l'imagination.

La science-fiction apporte donc une expérience de pensée sociale, comme un énorme laboratoire où défilent de multiples réflexions sur le progrès et c'est bien là son but, d'entrevoir l'avenir à travers les données scientifiques.

Science et fiction créent ensemble la fusion parfaite pour voyager vers l'inconnu.

11 Les scientifiques et les auteurs de science-fiction se doivent d'être aussi rigoureux qu'inventifs pour aboutir à leur but. Dans les deux cas, un scientifique à besoin d'être un minimum créatif pour avoir de nouvelles idées et un écrivain se doit d'être implacable pour faire un récit qui tienne la route.

12 L'un des ouvrages les plus emblématiques du genre « 1984 » qui parle de la haute surveillance des êtres humains à l'aide de la technologie. Ce qui peut évidemment faire une comparaison avec notre surconsommation de nos smartphones et ordinateurs qui nous rendent localisables à tout moment.

Comme l'a très bien souligné **Roland Lehoucq**¹³ : « *la science nourrit la science-fiction, la science-fiction s'inspire de la science, mais la science-fiction fait une chose que la science ne fait pas toujours, c'est de mettre en scène les conséquences de ses progrès sur notre monde.* »

De la conjecture romanesque rationnelle¹⁴ au merveilleux-scientifique en passant par la fiction speculative, le genre est en constante mutation, aussi bien dans l'appellation qu'on a voulu lui donner que dans la manière de le décrire.

Mystérieuse, la S-F se diversifie par de nombreux médias et apporte chaque jour de nouvelles idées et préoccupations.

Les sous-genres de la science-fiction :

La science-fiction est un genre complexe, et elle possède à elle seule pas moins de 8 sous-genres.¹⁵ La science-fiction aborde une multitude de thèmes différents, elle est comme un arbre qui ne cesse de voir ses branches pousser.

13 Roland Lehoucq est astrophysicien, enseignant, auteur et vulgarisateur français. Il est connu du grand public pour de nombreux ouvrages qui traitent de science et de science-fiction (Citons *D'où viennent les pouvoirs de Superman* ? ou encore *Faire de la science avec Stars Wars*)

14 La locution vient de **Pierre Versins** qui est l'auteur de *L'encyclopédie de l'utopie*, des *Voyages extraordinaires* ou de *La science-fiction* (1972) mais également le fondateur du seul musée de science-fiction au monde « Maison d'ailleurs » situé à Yverdon (Suisse). Pierre Versins a contribué à faire évoluer la science-fiction en France.

15 Elle se dirige également vers des types d'écriture et de style différents comme les sciences, l'aventure, la philosophie et la sociologie mais aussi l'humour.

La hard science-fiction : comme son nom l'indique elle aborde la science de façon très dure et porte tout particulièrement son intérêt sur les détails techniques, scientifiques et technologiques. Les auteurs de hard S-F ne veulent en aucun cas négliger la science, souhaitant être le plus cohérents possible. Citons ici des œuvres littéraires telles que *L'énigme de l'univers*¹⁶ de Greg Egan ou *Histoires du futur*¹⁷ en quatre tomes de Robert A. Heinlein.

La fiction spéculative ou l'anticipation : la fiction spéculative est un sous-genre qui aborde principalement des thèmes politiques et philosophiques (qui parle de l'avenir de l'homme). La science passe au second plan et l'intrigue se déroule le plus souvent dans un futur assez proche. Ce genre traite notamment de l'évolution des civilisations à travers leur caractère social et politique tout en incluant des éléments de science et de technologie.

La fiction spéculative tente de rester plutôt crédible par rapport à d'autres sous-genres. 1984 de George Orwell, *Le meilleur des mondes* de Aldous Huxley, *Le cycle des robots* de Isaac Asimov ou encore *Tous à Zanzibar* de John Turner explorent les comportements des individus dans la société face à des événements liés à la technologie.

16 Ce roman se passe en 2050, un journaliste du nom de Andrew Worth réalise un documentaire et assiste à un congrès qui va expliquer l'énigme de notre univers. (G. Egan, *L'énigme de l'univers*, Paris, 1997)

17 *Histoires du futur* est une série de romans d'anticipation qui décrit l'avenir de l'humanité dans le futur du XXe siècle au XXIIIe siècle. (R. Heinlein, *Histoire du futur*, 1951)

La planète des singes de Pierre Boule, *Les furtifs* de Alain Damasio, *Ravage* de René Barjavel et *Les androides rêvent-ils de moutons électriques ?* de Philippe K. Dick appartiennent au sous-genre dystopique.

Petite sœur de la fiction spéculative, la **dystopie** ou contre-utopie empêche des personnages de fiction d'atteindre une fin heureuse. Autrement dit, aucun prince charmant ne se présente à la fin de l'histoire. L'auteur de l'œuvre dystopique a pour intention de mettre l'homme en garde face à un avenir obscur.

Quand il est trop tard, c'est le terme « apocalypse » qui entre en jeu.

Le **post-apocalyptique** est un sous-genre extrême de la dystopie de base. La civilisation est anéantie, que ce soit à cause de la guerre, de la destruction de la planète par un virus ou l'extermination par des extra-terrestres.

Dans le post-apocalyptique, l'homme tente de survivre et de se reconstruire en société mais, dans le pire des cas, c'est le jugement dernier et donc aucun rétablissement n'est possible. Citons brièvement ici *La peste écarlate* de Jack London, *La route* de Cormac Mc Carthy ou encore *Le fléau* de Stephen King.

L'uchronie ou le sous-genre intemporel. L'uchronie s'enrichit de voyages dans le temps et de mondes parallèles. Elle réécrit l'histoire à partir d'un ou plusieurs faits historiques comme par exemple dans *Le maître du haut-château* de Philip K. Dick qui raconte ce qu'il se serait produit si Hitler avait remporté la deuxième guerre mondiale ou la saga *Outlander* de Diana Gabaldon (tous deux adaptés récemment en série télévisée)

Pour le sixième sous-genre, le lecteur quitte la terre pour explorer de nouvelles planètes. Ce sous-genre porte le nom de **Space-opéra** ou **Planet-opéra** et rime, bien sûr, avec conquête de l'espace.

Dans la littérature, citons des œuvres comme le cycle *Dune* de Frank Herbert ou *L'aube de la nuit* de Peter F. Hamilton. C'est au cinéma que ce genre est le plus connu avec les deux sagas emblématiques de la science-fiction cinématographique, à savoir *Star Wars* de George Lucas et *Star trek* de Gene Roddenberry.

Les deux derniers sous-genre de la science-fiction sont le **cyberpunk** et le **steampunk**.

Le **cyberpunk** se déroule dans un futur très axé sur la technologie et l'informatique. Proche de la dystopie, le cyberpunk donne dans une ambiance violente et négative. Il crée des personnages hybrides comme les cyborgs et transforme ou recrée les humains en robots comme dans l'univers de *Blade Runner*¹⁸.

Le genre **steampunk** ou rétro-futuriste, quant à lui, se déroule souvent dans le XIX^e siècle et s'inspire de visuels victorien sur fond de révolution industrielle. L'univers esthétique du steampunk fait penser à l'univers des romans de Jules Verne.

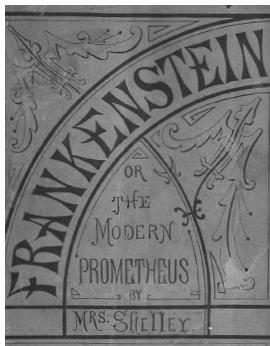
Après avoir survolé les 8 catégories principales du genre, force est de constater que la science-fiction est variée et se différencie dès la construction de son histoire.

¹⁸ *Blade Runner* est un film de Ridley Scott sorti en 1982, adapté du roman de Philip K. Dick *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* (parfois réédité sous le titre *Blade Runner* à la suite du succès du film)





Les précurseurs Du Genre Littéraire



Couverture - Frankenstein or the Modern Prometheus

Couverture du Roman de Mrs Mary Shelley publié le premier janvier 1818 et considéré par la plupart comme le premier roman de science-fiction.



Fragment

Tablette sumérienne représentant l'épopée du roi Gilgamesh qui traite de la raison humaine et de la quête d'immortalité. Cette tablette est également considérée comme le premier texte de littérature.

Les précurseurs de la science-fiction

« Ce fut par une lugubre nuit de novembre que je regardai mon œuvre terminée [...] Je vis s'ouvrir l'œil jaune et terne de cet être; sa respiration pénible commença, et un mouvement convulsif agita ses membres. »

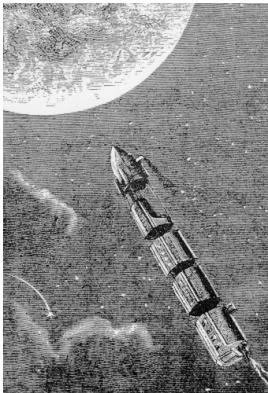
Quoi de plus parlant qu'un extrait de *Frankenstein*,¹⁹ l'œuvre emblématique de **Mary Shelley**²⁰ pour aborder les précurseurs de la science-fiction.

En effet, ce roman, publié dans un premier temps anonymement et préfacé par un certain Percy Shelley,²¹ devient une œuvre majeure (1818) et marque le genre littéraire de la science-fiction même si, à sa sortie, celui-ci fut classé dans le genre du roman gothique.

19 **Mary Shelley**, *Frankenstein; or, The Modern Prometheus*, London, 1818.

20 **Mary Wollstonecraft Godwin (1794 - 1851)** dite Mary Shelley, est une femme de lettres anglaise, romancière et essayiste, fille du philosophe William Godwin et de la fondatrice du féminisme Mary Wollstonecraft.

21 **Percy Bysshe Shelley (1792 - 1822)** est un poète romantique anglais qui fut l'époux de Mary Shelley.



Gravure
De la terre à la lune

Roman de Jules Verne, illustration par De Montaut



Illustration - Edgar P. Jacobs

La guerre des mondes
De H. G. Wells - édition de 1946

Mais ce « Prométhée moderne » est loin d'être la première œuvre de science-fiction. D'autres ouvrages ont mis en scène de manière fictionnelle les sciences et les sciences sociales comme dans *Histoire vraie de Lucien de Samosate* qui raconte un voyage dans l'espace, *L'histoire comique des États et Empires de la Lune*²² de **Cyrano de Bergerac** ou bien plus lointain comme l'épopée sumérienne de **Gilgamesh** qui date de 2 000 ans avant J.-C. Les Historiens peinent à se mettre d'accord pour trouver la véritable origine du genre mais certains thèmes le transcendent, comme la rencontre d'une forme de vie étrangère à la terre, la guerre interplanétaire ou le voyage dans le temps comme par exemple dans *Le conte d'Urashima Tarō*²³ (conte de fée japonais) ou encore *Un chant de Noël* de C. Dickens (Angleterre, 1843).

Quand on parle des pères fondateurs de la science-fiction, difficile de s'empêcher de penser à **Jules Verne** avec ses voyages extraordinaires facilités par des machines et autres techniques innovantes comme dans ses romans *De la terre à la lune* (1865) ou *Vingt mille lieues sous les mers* (1870).

Côté anglophone, citons deux auteurs emblématiques comme **Edgar Allan Poe** avec *Aventure sans pareille d'un certain Hans Pfaal* (1835) ou **H.G. Wells** avec *La guerre des mondes* (1898).

22 Ce récit est une autofiction où Cyrano de Bergerac tente de rejoindre la lune à l'aide de fioles remplies de rosée et, par la suite, de s'y rendre à l'aide d'une machine à fusée. Il connaîtra une suite: *L'histoire comique des États et Empires de la Lune*

23 Urashima Tarō, dans l'imaginaire du conte de fée japonais, est un pêcheur qui sauve une tortue malmenée par des enfants. Ce conte est l'un des premiers à impliquer le voyage temporel dans un futur lointain.



Photographie - Portrait

Maurice Renard (1875 - 1939)
par Henri Martinie et
Roger-Viollet

Président du festival
"les Utopiales" à Nantes



Une invasion de macrobes

Couverture du roman d'André
Couvreur - édition Pierre Lafitte

Quand ces romans font leur apparition, le développement des sciences et technologies est de plus en plus rapide, bouleversant le quotidien de l'époque²⁴ et aussi l'imaginaire du lecteur. Pour toucher leur public, les auteurs publient des fictions de vulgarisation scientifique, ce qui permet à la majorité des lecteurs de voyager dans l'imaginaire infini de la science-fiction.

Le XIX^e siècle connaît des avancées scientifiques majeures telles que la découverte par Pasteur de l'origine des maladies microbiennes, la théorie de l'évolution Darwinienne, les rayons X de Röntgen ou encore la radioactivité de Marie et Pierre Curie. Même si le grand public n'a pas encore pris connaissance de tous les progrès scientifiques qui affluent à l'époque, il commence à mesurer tout doucement le progrès de la science dans la modernité technologique et industrielle.

Le Merveilleux-Scientifique : une science-fiction à la française

Au même moment, en France, un autre genre très similaire, qui va d'ailleurs être associé à la science-fiction, fait son apparition : *Le Merveilleux-Scientifique*²⁵.

²⁴ En effet, Jules Verne s'aventure et scénarise la science avec l'invention du sous-marin ou encore de la fusée, ce qui, à l'époque, relevait de l'extraordinaire.

²⁵ Fleur Hopkins, doctorante en histoire de l'art et commissaire de l'exposition consacrée au merveilleux-scientifique à la Bibliothèque nationale de France nous le définit : « *Le récit merveilleux-scientifique n'est pas une œuvre de science-fiction car il se déroule dans le présent et non dans le futur et est construit dans un cadre rationnel. D'autre part, l'auteur choisit d'altérer une seule loi scientifique, physique, chimique ou biologique, permettant ainsi aux protagonistes de traverser la matière, de lire les pensées ou les rêves, ou de voyager dans l'infiniment petit. Enfin, il engendre du merveilleux, de la magie rationalisée.* » (cfr. Article la-croix.com)



Générique de la série *Le Mystérieux Dr Cornelius*

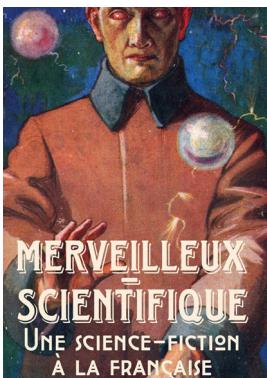
De Jean-Pierre Petrolacci, inspiré du Roman éponyme de Gustave le Rouge

Le merveilleux-scientifique est mis en lumière sous la plume de **Maurice Renard**, écrivain français du début du XX^e siècle dans son manifeste, *Du roman merveilleux-scientifique et de son action sur l'intelligence du progrès*. (Paris, 1909)

Le merveilleux-Scientifique (1900 - 1930), littérature post-Vernienne,²⁶ mélange le connu et l'inconnu. Ce genre lance la science dans l'inconnu total et devient audacieux dans sa conceptualisation scientifique.

Le merveilleux-scientifique s'adonne à moderniser le conte de fée et entre dans la para-science. Il aborde plusieurs thèmes comme les microbes qui s'invitent dans le corps humain, le voyage sur mars, les cataclysmes terrestres ou encore les savants fous qui pratiquent des transformations et mutations en tout genre pour créer des humains augmentés²⁷ ou encore des robots.

Citons comme œuvres importantes du genre : *Une invasion de Macrobes* de **André Couvreur**, *Le docteur Lerne, sous-dieu* de **Maurice Renard**, *Le mystérieux docteur Cornélius* de **Gustave le Rouge** ou encore *Le miracle du professeur Wolmar* de **Guy Téramond**.



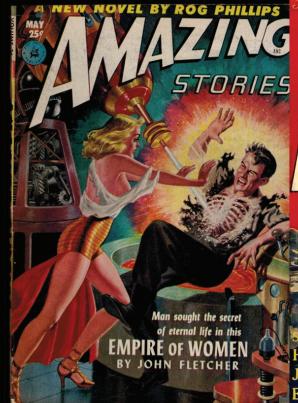
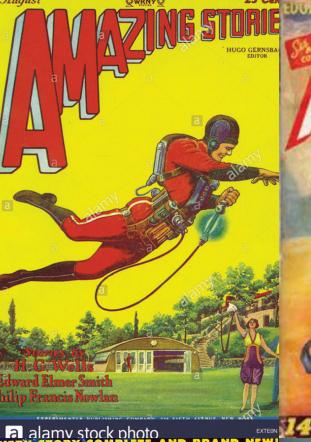
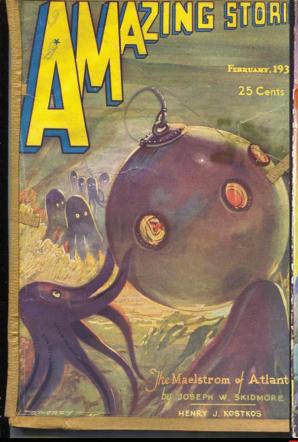
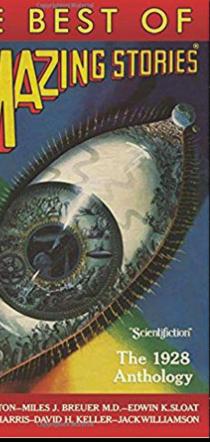
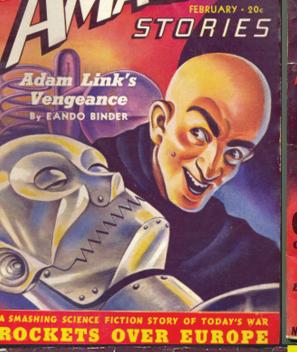
Affiche de l'exposition à la BnF de Paris

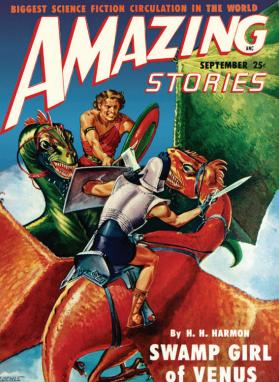
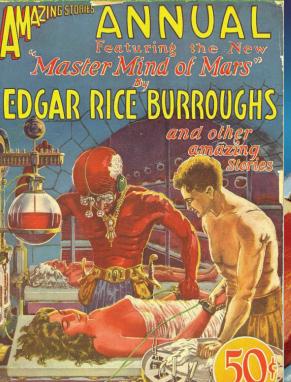
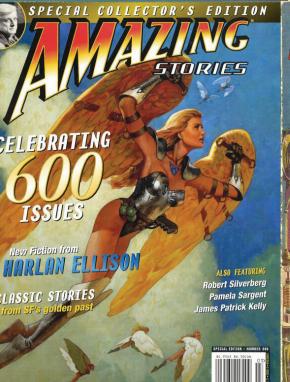
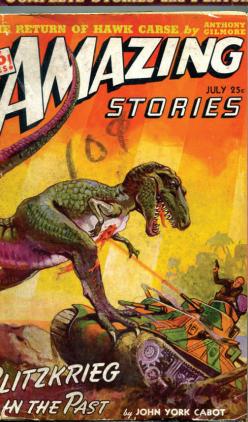
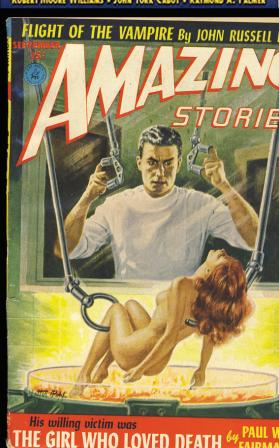
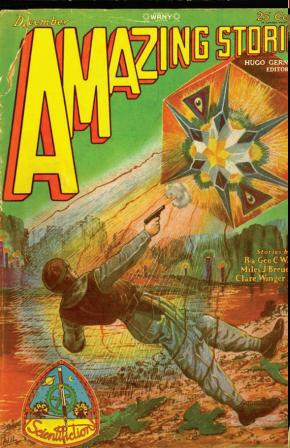
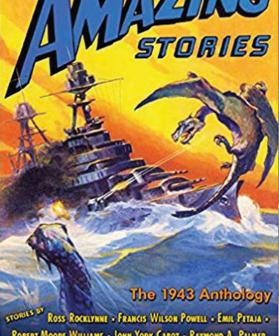
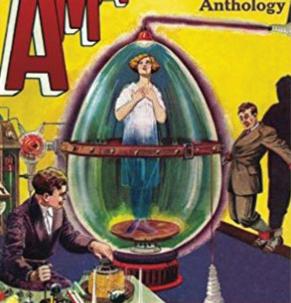
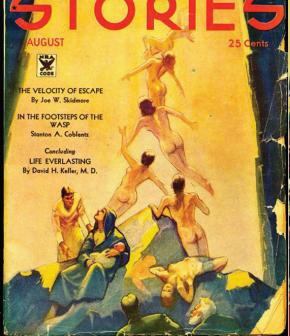
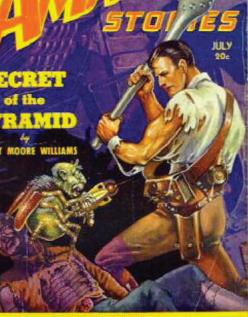
Du 23 avril 2019 au 25 août 2019

Couverture de *L'homme truqué* de Maurice Renard par Louis Bailly (1923)

26 Les romans de Verne sont des mélanges d'aventure et de vulgarisation scientifique ce que le merveilleux-scientifique ne fait guère. D'ailleurs, les pays anglo-saxons classent souvent les œuvres de Jules Verne dans la littérature pour enfants.

27 Les auteurs de cette S-F à la française sont très marqués par leur époque. Le contexte de l'après-guerre, avec des soldats profondément meurtris par leurs blessures, les dirige vers des histoires qui traitent de la transformation du corps humain.





Pulps & Fictions, S-F Made in USA



Couverture du premier numéro d'Amazing Stories

Magazine de Hugo Gernsback – Illustration par F. R. Paul
Son format (20,4 x 27,8 cm) est plus grand et de meilleure qualité que les Pulps traditionnels



Photographie – Collection Amazing Stories

Collection de Pierre Versins
Cette collection se trouve au musée de la science-fiction Maison d'ailleurs – Dans l'espace Jules Verne.

Photographie A. Dupont

Après la grande période de la conjecture romanesque rationnelle à la française, la S-F devient très importante de l'autre côté de l'atlantique. Elle commence à se populariser dans les années 30, avec la publication des *Pulp Magazines* (ci-après « Pulps »). Ce nouveau média est rentabilisé par l'utilisation de papier de faible qualité fabriqué à base de pulpe de bois, en anglais *woodpulp*, d'où il tire son nom.

C'est **Hugo Gernsback** qui ouvre la porte de l'imaginaire scientifique au grand public outre-atlanitique²⁸ et le prépare à vivre dans le futur à travers ses différents Pulps²⁹ et notamment grâce à sa revue la plus connue, *Amazing Stories*³⁰ qui publie des œuvres (sous forme de feuilleton³¹) d'auteurs devenus célèbres par la suite comme H.P. Lovecraft, Ray Bradbury, Isaac Asimov, Philipe K. Dick, ou encore Arthur C. Clarke.

28 Même si ces revues sont avant tout destinées à un lectorat instruit en matière de sciences, elles toucheront rapidement un plus large public.

29 *Amazing Stories* (1926) – *Amazing Stories Annual* (1927) – *Amazing Stories Quarterly* (1928) – *Science Wonder Stories* (1929) – *Wonder Stories & Scientific Detective Monthly* (1930)

30 En 1927, Gernsback y ajoute une rubrique de discussion avec les lecteurs donnant naissance au *fandom de science fiction* – une sorte de fanclub informel du genre.

31 Aussi appelée « série » et qui correspond plus ou moins à un chapitre par numéro.

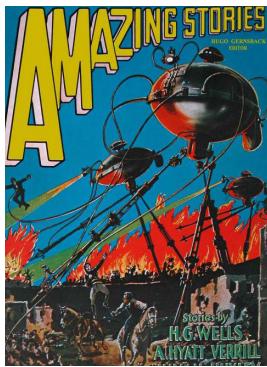


Illustration - Cover Amazing Stories août 1927

De Frank R. Paul illustrant La guerre des mondes de H. G. Wells

Outre le fait que ces revues sont le berceau d'un grand nombre de références en matière de littérature de science-fiction américaine, les illustrations des couvertures font partie intégrante du visuel de science-fiction au XXe siècle.

Bombardements des villes par des machines tentaculaires, attaques de mouches géantes, explorations spatiales et expériences qui tournent mal : les covers mettent en scène, d'entrée de jeu, une vision apocalyptique³² où les hommes tentent de s'enfuir et les femmes crient au secours. Tantôt victimes, tantôt héros, les êtres humains affrontent les extra-terrestres, robots et autres monstres futuristes. Ils tentent de percer à jour les secrets des machines où cherchent en vain à trouver un remède contre la contamination.

Si les thèmes sont souvent récurrents, le type d'illustration varie fortement à travers les décennies. À leurs débuts les couvertures d'Amazing Stories représentaient des scènes de combat homme contre monstres ou machines venues de l'espace. Mais à partir des années 50, l'imagerie place de plus en plus la femme au centre de l'histoire, passant de la femme en détresse à la femme guerrière avec des formes généreuses.³³ Les illustrations de ces publications offrent aux lecteurs un avant-goût de ce qui les attend à l'ouverture du magazine.

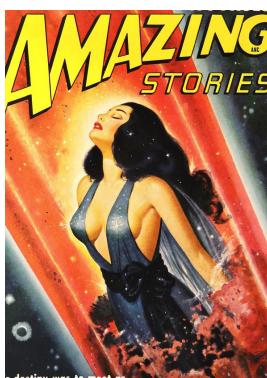
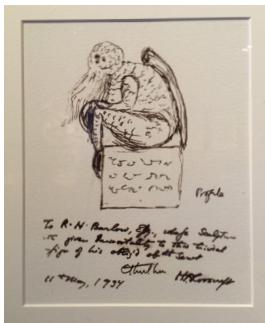


Illustration - Cover Amazing Stories juin 1950

De Robert Gibson Jones

32 Le climat qui règne à cette période n'est pas sans conséquences et reste un des points centraux qui influence les auteurs et illustrateurs de S-F. Les différentes guerres et les inventions qui sont liées à celles-ci vont donner naissance à des romans et des images qui nous emmènent vers le côté obscur du futur.

33 Les représentations sur les couvertures visent à atteindre un public plutôt masculin même si la science-fiction n'est, bien évidemment, pas réservée exclusivement aux hommes.



Dessin - croquis

De Lovecraft qui représente Cthulhu de son roman *Le mythe de Cthulhu*

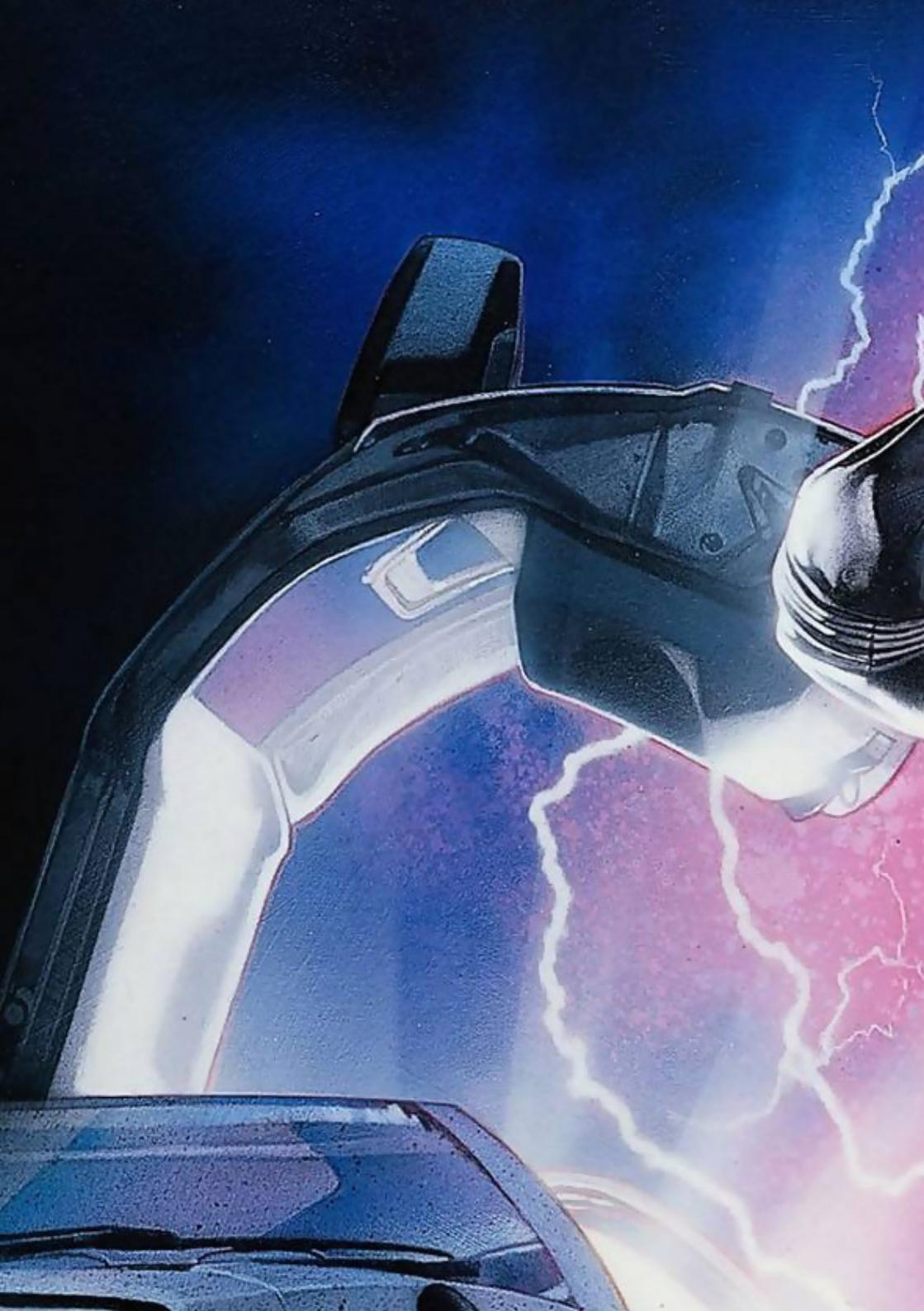
Parmi les artistes qui réalisent ces couvertures on retrouve Frank Rudolph Paul, Allen St John ou plus tardivement Ed Valigursky, Alex Schomburg ou encore Robert Gibson Jones.

Dans les Années cinquante et soixante³⁴, Amazing Stories va peu à peu péricliter. Les auteurs préférant, en effet, publier leurs œuvres à part entière³⁵ sous forme de romans.

La science-fiction des Pulps va bientôt disparaître et la littérature de science-fiction n'aura plus qu'une seule forme éditoriale : le livre.

34 En France et en Europe l'essor du genre se fait plus tardivement et timidement à cause de la hiérarchie des classes dans la littérature (littérature distinguée vs littérature de masse). L'accès est donc beaucoup moins important et une censure de certaines publications empêche le genre de se développer, ce qui entraînera par la suite une sous-estimation de la science-fiction en général.

35 Le format de la revue-nouvelle devient alors le travail du débutant alors que la publication d'un roman visait à l'époque une valeur ajoutée.





Le cinéma de science-fiction

La science-fiction ne s'est pas développée uniquement par le biais de l'édition d'ouvrages ou de revues, elle a aussi fait parler d'elle dans le monde du cinéma:

«*George Méliès, je salue en vous le créateur du spectacle cinématographique*³⁶»

Si les frères Lumière ont bien inventé le cinématographe³⁷, ils n'ont pas pour autant été les premiers à l'utiliser pour créer des œuvres de cinéma de fiction. C'est **George Méliès** (1861 - 1938), illusionniste et réalisateur français qui sera le véritable père du cinéma, mettant en avant le potentiel de cet outil pour produire un spectacle visuel et cinématographique.

Retenons bien évidemment son œuvre la plus célèbre, *Le voyage dans la lune*,³⁸ inspirée de Verne et de Wells, qui sera baptisée premier film de science-fiction.



**Capture d'écran film -
Le voyage dans la lune**

De George Méliès (1902)
Représentation d'une fusée qui s'est
écrasée sur la lune.

36 Les mots de Louis Lumière en 1931 à propos de Méliès.

37 Après avoir assisté à la projection de scènes de la vie quotidienne des frères Lumière, Méliès se rend compte du potentiel du cinématographe. Il ne parvient pas à acquérir la machine des frères Lumière et décide de se créer sa propre boîte à images. Méliès intégrera dans ses prises de vue la magie des trucages, les tout premiers effets spéciaux.

38 Tourné dans le premier studio de cinéma basé à Montreuil (encore une invention de Méliès). Dans son studio, Méliès ne réalisera pas que des œuvres fictionnelles, il reproduira aussi des images d'actualités (les débuts du journal télévisé).



**Image du film -
La femme sur la lune**
De Fritz Lang (1929)



**Affiche du film King Kong
de M. C. Cooper et E. B.
Schoedsack par G. Cravath**
(1933)

Dans les années 20, alors que Gernsback nomme seulement le genre, les œuvres visuelles de science-fiction de l'époque sont souvent des adaptations de romans. Mais le célèbre **Fritz Lang** (1890 - 1976) échappe tout de même à cette règle en créant le scénario original et dystopique de *Metropolis*³⁹ (1927) ou *La Femme sur la lune*⁴⁰ (1929).

Après le côté fantaisiste et féerique, les films de science-fiction des années 30 se tournent vers une catégorie qui laisse place à l'horreur et à la peur comme l'adaptation de *Frankenstein* (1931), *Docteur Jekyll et Mister Hyde*, *L'homme invisible* (1933) et *La fiancée de Frankenstein* (1935) par **James Whale** (1889 - 1957) ou bien *King Kong* alias *La Bête* (1933) par **Merian C. Cooper** (1893 - 1973) et **Ernest B. Schoedsack** (1893 - 1979)

Pendant la seconde guerre mondiale, les films à succès sont au point mort mais « l'âge d'or » n'est pas très loin.

39 L'esthétique de ce film va vers une tendance futuriste, avec une femme de métal et une ville aux allures New-yorkaises.

40 C'est dans cette fiction que le compte à rebours du lancement des fusées a vu le jour



Plan de film
Stanley Kubrick

2001 : l'Odysée de l'espace (1968)

En effet, la science-fiction devient un réel genre à part entière à partir des années 50 aux États-Unis.⁴¹ Les scénarios sont influencés par la guerre froide qui rend les américains anxieux et laisse place à des thèmes et des scénarios souvent apocalyptiques comme l'invasion d'êtres venus d'ailleurs⁴² ou les monstres⁴³ géants qui attaquent la ville.

Dans les années 60 la science-fiction a très mauvaise presse en grande partie à cause de films de séries B fortement critiqués pour leurs scénarios assortis de trucages médiocres et de stéréotypes. Cependant, des films comme *La machine à explorer le temps* (1960) de **George Pal** (1908 - 1980) et notamment *2001 : l'Odysée de l'espace*⁴⁴ (1968) de **Stanley Kubrick** (1928 - 1999) vont apporter un renouveau dans le film de science-fiction et le pousser un cran plus haut avec l'aide des effets spéciaux mécaniques.⁴⁵

41 À l'époque, les grands studios américains sont pratiquement les seuls à pouvoir financer des films de S-F.

42 *Danger planétaire* alias *The Blob* (1958) de **Irvin S. Yeaworth Jr.**, *Les soucoupes volantes attaquent* (1956) de **Fred S. Sears**, *Les Envahisseurs de la planète rouge* (1953) de **William Cameron Menzies**.

43 *Them !* (1953) de **Gordon Douglas**, *Le monstre des temps perdus* (1953) d'**Eugène Lourié** – *Godzilla* du côté Nippon réalisé par **Ishiro Honda**.

44 Stanley Kubrick veut faire de son film une référence en matière de S-F. Ce film remporta l'Oscar pour les meilleurs effets spéciaux. Pour rendre le futur de son film le plus crédible possible, Kubrick ira même jusqu'à rencontrer des scientifiques de la NASA pour l'aiguiller. Avec ce film, ce dernier fait véritablement sortir le cinéma de science-fiction de la série B.

45 Citons ce grand artiste des effets spéciaux qu'est **Douglas Trumbull** connu pour *2001 : l'Odysée de l'espace*, *Rencontre du troisième type*, *Star Trek* et *Blade Runner*.



Décor de Gotham city
de Tim Burton

Batman 1989

Les effets spéciaux mécaniques sont communément réalisés en plein tournage et englobent des animatroniques⁴⁶ (marionnettes télécommandées), les maquettes de paysages ainsi que la pyrotechnie.⁴⁷ Les effets sont directement placés dans les décors (cables) et sur les acteurs (maquillage et prothèses).

L'utilisation massive des effets spéciaux va permettre aux réalisateurs et producteurs de films de dépasser les limites de la fantaisie et d'offrir un spectacle visuel plus vrai que nature. Ils créent de l'illusion et simulent la présence de personnages, d'objets ou de lieux⁴⁸ qui n'existent pas dans notre réalité.

Dans les années 80 les effets spéciaux numériques⁴⁹ et ceux produits par les ordinateurs apportent de nouvelles techniques comme l'image de synthèse et l'animation en 3 dimensions.

Aujourd'hui Il existe une multitude de procédés qui allient le son et l'image pour produire des visuels de science-fiction.

46 Comme pour le personnage de Yoda dans la saga *Star Wars* de George Lucas ou encore *E.T.* de Steven Spielberg.

47 Voir *Retour Vers le Futur* de Robert Zemeckis.

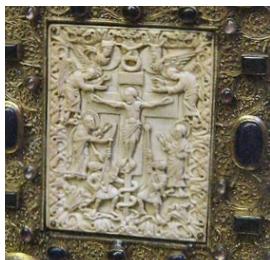
48 Un grand nombre de décors de films de science-fiction sont en réalité de grandes maquettes comme pour *Batman* (1989) de Tim Burton, *Le cinquième élément* (1997) de Luc Besson ou bien avant avec le *Métropolis* de Fritz Lang.

49 Les effets spéciaux numériques ont souvent besoin d'un fond bleu ou vert pour effectuer une incrustation des éléments fictionnels.





Le Pouvoir des images



Couverture de livre
moyen-âge.

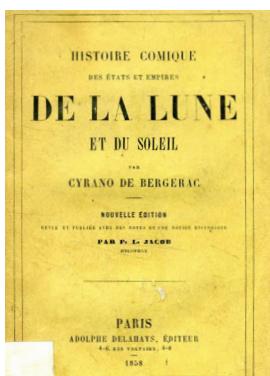
Même si les auteurs de récits de science-fiction font une grande partie du chemin en faisant rêver le lecteur à travers leurs textes, il reste difficile de visualiser quelque chose qui n'existe pas (ou pas encore).

C'est là que les illustrateurs et les artistes⁵⁰ entrent en scène, pour montrer l'inconnu, pour représenter les images de la science-fiction.

1. La genèse de la couverture

La couverture du livre a bien évolué avec le temps : au moyen-âge et dans l'antiquité, elle servait avant tout à protéger le contenu. Les couvertures de livre étaient embossées à la main voir gravées, avec de l'ivoire, des pierres précieuses, de la broderie, du cuir, ... et des fermoirs. Les ouvrages ressemblaient plus à des boîtes à bijoux qu'à des livres.

Toute cette décoration va s'alléger avec le temps et l'invention de l'imprimerie à caractères de plomb de **Gutenberg** en 1450 mais cette reliure restera encore à titre de protecteur du savoir. C'est à partir du XVI^{eme} siècle que le livre devient plus petit et s'habille d'une couverture plus simple.



Couverture (1858)

Histoire comique des états et empires de la lune et du soleil par Cyrano de Bergerac.

50 qui vont même voler la vedette aux auteurs des nouvelles qu'ils illustrent.



Exemple de chromolithographie

représentant la cuisine vue par le rétro-futurisme

Les représentations un temps réalistes arrivent sur les couvertures. La gravure sur bois, la lithographie reproduisent les images à l'identique et le procédé de la chromolithographie permet d'imprimer en plusieurs couleurs.⁵¹ Les premières de couverture illustrées deviennent monnaie courante et les éditeurs du XIX^{eme} l'ont bien compris, les belles images⁵² font vendre. Les visuels prennent enfin de l'importance.

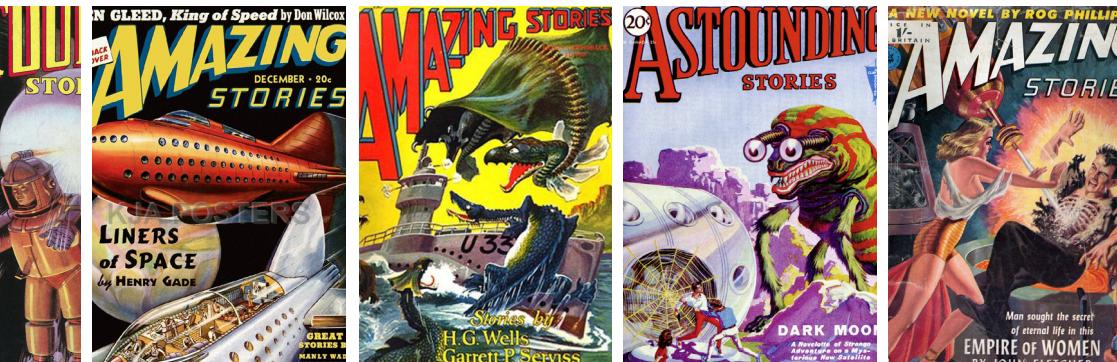
Dans les années 40, les formats se diversifient. Livres, magazines ou bandes-dessinées : c'est le grand boom des images. La science-fiction⁵³ va s'enrichir d'illustrations et les artistes vont se passionner pour elle. Ces illustrations sont réalisées pour attirer le lecteur vers ce nouveau genre et donnent envie d'en découvrir les histoires.

La génération de la première moitié du XX^{eme} siècle n'a encore jamais vu un extra-terrestre ou entendu parler des voyages dans l'espace et n'a que peu de connaissances en matière de dinosaures ou d'épidémies ce qui rend les visuels des couvertures intrigants et extraordinaires.

51 L'évolution des techniques d'impression donne naissance aux fameux « paperbacks » ou « Penny Dreadful » semblables aux Pulps dans leur fabrication à moindre coût et destinées à un public plus large. Ces éditions sont appelées aussi lecture de gare.

52 Des artistes tels que Mucha, Francis Cugat, Vanessa Bell illustrent les histoires des années 1900. Par la suite, les couvertures en tissu disparaissent pour laisser place aux jaquettes en papier pour enfin n'être plus que du papier.

53 mais aussi d'autres genres comme le fantastique et la fantasy.



Dans le berceau de la nouvelle science-fiction, plusieurs supports sont très en vogue notamment le format du Pulp Magazine,⁵⁴ avec, entre autre, la revue *Amazing Stories* ou la revue *Astounding Stories*⁵⁵ qui publient les plus grands auteurs de S-F américains.

Ce qui est interpellant c'est la ressemblance de composition et de traitement graphique des couvertures. Celles-ci présentent souvent un Logo exagéré, une typographie titre qui se veut impressionnante avec agrandissement des caractères et usage de contours pour donner un effet de relief. Elles sont, en outre, alimentées d'images aux couleurs criardes qui nous plongent dans l'ère atomique ou représentent des catastrophes nucléaires, des technologies de pointes, des aliens et des monstres radioactifs.

54 Voir le chapitre « Pulp & Fiction, la S-F aux USA. »

55 *Astounding Stories* est un des concurrent direct d'*Amazing Stories*. Au début des années 40, il existe plus de 21 sortes de Pulp différents consacrés au genre de la science-fiction.



Illustration - Robot grave

Par V. Finley - illustre un robot qui dépose un homme dans sa tombe.

Les femmes y sont les proies faciles de méchantes créatures et c'est à l'homme qu'il revient de sauver l'humanité. Dans ces illustrations, l'être humain est au centre de l'histoire, souvent en héros, scientifique fou ou astronaute. Il détruit les machines avant qu'elles ne le détruisent, il parcourt les contrées dans son vaisseau spatial et extermine les nuisibles sous les yeux de sa belle.

Les Pulps nous ont offert une belle brochette d'artistes illustrateurs avec, entre autres, **Frank R. Paul**⁵⁶ (1884 - 1963), **H. W. Wesso** (1893 - 1948), **Leo Morey** (1899 - 1965), **Virgil Finlay**⁵⁷ (1914 - 1971), **Elliot Dold** (1889 - 1957) et **Lawrence Sterne Steven** (1884 - 1960) qui sont les créateurs de la première banque d'images de science-fiction américaine.

2. Le Comic Book

Le début du XXème siècle n'a pas seulement marqué l'avènement des illustrations de revues et romans, il sera aussi le témoin des premiers pas de la bande dessinée.⁵⁸



Thor - super héros de comics américain.

Créé par l'éditeur Stan Lee

Bien qu'inspiré de la mythologie nordique, Thor reste un extra-terrestre

56 Il va réaliser des visuels avant-gardistes comme la soucoupe volante (20 ans avant le témoignage de **Kenneth Arnold** concernant un objet volant non identifié). Il va aussi réaliser la première couverture de Marvel Comics.

57 La revue S-F. *Wierd Tales* publie les premiers dessins d'un des grands illustrateurs de la science-fiction : **Virgil Finlay**. En plus d'être dessinateur pour les revues de S-F, il réalise des gravures pour les romans de Lovecraft. La caractéristique principale de son œuvre c'est l'illustration en noir et blanc avec un travail minutieux consistant à remplir des zones de noir qu'il grattait et hachurait pour faire réapparaître le blanc. Il ajoutait ensuite des points noirs avec de l'encre (technique du dotwork).

58 La BD sera considérée, elle aussi, comme un sous-genre de la littérature et seulement reconnue comme un genre à part entière qu'à partir des années 60.



Photographie

Stan Lee prenant la pause avec une statue de son personnage ; Spider-Man

La bande dessinée ce n'est pas qu'un visuel de couverture pour illustrer en un clin d'œil l'idée du livre. C'est l'histoire elle-même qui est racontée par les images et où les personnages dialoguent grâce à de petites bulles. Elle porte un nom différent en fonction des cultures : Comics (US), Bande Dessinée⁵⁹ (Europe), Manga (Japon). Celle qui s'approche en premier de la S-F c'est le comics américain et qui dit comics, dit forcément histoires de super-héros.

Le super-héros est un justicier qui possède des caractéristiques hors du commun comme des pouvoirs surnaturels ou surhumains, portant une tenue moulante du type collant et slip de bain. Accessoirement, il possède aussi une belle cape et un masque pour se donner un côté mystérieux et inaccessible. Voilà l'un des codes visuels que les éditeurs de comics ont mis en place sans parler bien sûr des vilains (habillés pareillement mais avec d'autres coloris) et du cadre urbain (une ville américaine avec une population en détresse). Ces personnages sont nés de ou fortement ancrés dans l'univers de la S-F.

59 Dans les années 70, deux séries de bande dessinée belge traitent également de science-fiction comme Yoko Tsuno de **Roger Leloup** et Le Scrameustache de **Roland Gossens** (alias **Gos**) et son fils **Walt**.

Dans les visuels de super-héros, nul ne peut passer à coté de *DC Comics* et de *Marvel Comics* qui sont les deux grandes maisons d'édition de Comic books associées au grand **Stan Lee**⁶⁰ (1922 - 2018) mais aussi à **Jack Kirby**⁶¹ (1917 - 1994) et à **Steve Ditko** (1927 - 2018).



Image du générique

Astro le petit robot - générique d'animation des années 80

2. Le manga de S-F – Robots et technologies à pleine puissance

Alors que, dans les années 50, les américains se prennent pour des super-héros , le Japon, quand à lui, aborde la S-F avec un tout autre état d'esprit. Quand le manga *Astro le petit robot* arrive au pays du soleil levant, la population nippone sort tout juste de l'occupation (1945 - 1952) et reste profondément marquée par cette période. **Osamu Tezuka** (1928 - 1989) crée les aventures du petit garçon robot⁶² (publié dans *Shōnen Jump*⁶³) au moment où l'univers du manga et son lectorat doivent se reconstruire après les horreurs vécues pendant la guerre.

60 Stan Lee à imaginé les personnages de Spider-Man, Iron Man ainsi que les Avengers et les X-men (et bien plus encore).

61 Créeur de Captain America, Thor et Hulk.

62 Astro le petit robot ou Astro boy est un manga se déroulant dans un futur où les robots coexistent avec les humains. Astro est un robot inventé par le Docteur Tenma pour remplacer son fils mort dans un accident de voiture. Osamu Tezuka considère Astro un peu comme le Pinocchio du futur.

63 Le *Shōnen Jump* est un magazine de prépublications de manga. Considéré comme l'un des magazines les plus importants au Japon, il est connu pour ses séries à succès comme Dragon Ball, One Piece et Naruto. C'est un peu le Pulp japonais qui, en outre, lui survit.

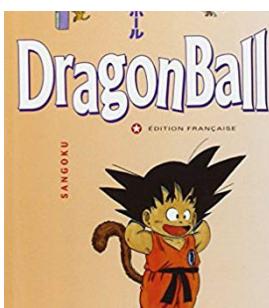


Kaneda - Personnage dans le manga Akira

Tezuka⁶⁴ trouve l'inspiration dans le cinéma pour réaliser des différences de plan dans son manga, il va être le premier à ajouter du mouvement avec des traits et des onomatopées dans les planches pour représenter les actions.

Le manga aborde quasiment tous les thèmes et genres possibles mais là où il est le plus fort c'est bien dans la S-F. Quantité de personnages marqueront les esprits au delà du pays comme *Albator* le corsaire de l'espace, *Testuo* l'adolescent aux pouvoirs dévastateurs dans la mégapole de néo-Tokyo ou *Son Goku* le super Saiyan, habitant de la planète Végéta qui part à la recherche des sept boules de cristal. Quel beau monde pour représenter le visage du manga de science-fiction! On peut dire que le manga s'est renouvelé par lui-même et que certaines de ces œuvres sont devenues mondialement célèbres.

Que ce soit au Japon, aux États-Unis ou ailleurs, les visuels des bandes dessinées ont changé les visions et ont réussi à créer toute une culture du visuel scientifique et technologique.



Tome 1 de Dragon Ball
Akira Toriyama

64 Avec *Astro Boy* le gentil robot aux grands yeux, il donne les bases de la construction graphique du manga d'aujourd'hui et réconcilie le Japon avec les sciences et les technologies.



Capture d'écran

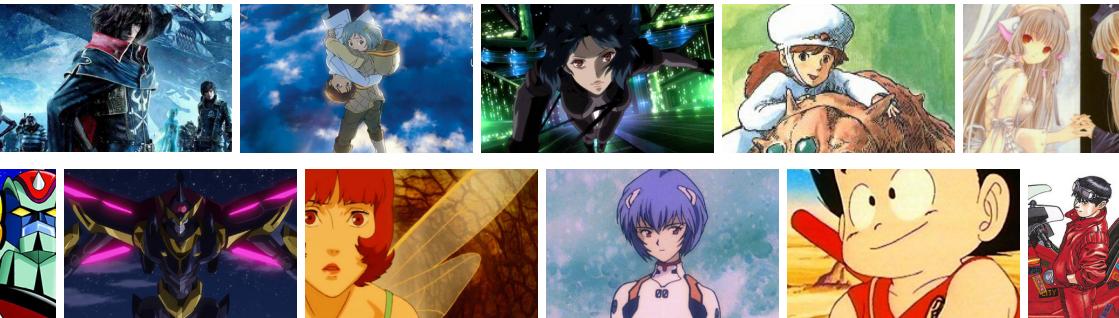
Scène du dessin animé *Le géant de fer* (1999).

3. Le film d'animation

Le film d'animation naît à peu près au même moment que le cinématographe. Dans un premier temps, la technique utilisée consiste à travailler l'animation image par image (produite à la main ou avec à l'aide d'un « appareil photo »). Par la suite, l'animation va développer un grand nombre de techniques telles que le dessin à même la pellicule, le papier découpé, le dessin sur papier ou celluloïde, la pâte à modeler, les marionnettes et, par après, l'animation numérique en 2D et 3D.

Le cinéma d'animation américain débute son succès au début XXème siècle avec **James Stuart Blackton**⁶⁵ (1875 - 1941) qui crée le premier dessin animé photographique du cinéma.

65 Avant lui, en 1892, un Français du nom d'Emile Reynaud sera le premier à animer des dessins image par image. Blackton réalise ses animations sur base d'un dessin à la craie qu'il construit entre chaque image.



En 1930, c'est l'industrialisation du film d'animation avec « Studio System »⁶⁶ des frères **John et Fleischer Randolph Bray**. Au même moment, d'autres animateurs vont aussi rencontrer le succès international comme **Walt Disney**⁶⁷ (1901 - 1966), **Tex Avery**⁶⁸ (1908 - 1980) ou **Winsor McCay**.⁶⁹ (1968 - 1934)

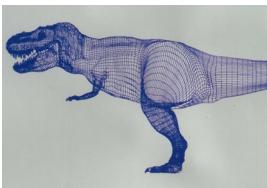
A part quelques exceptions telles que, *Le géant de fer* de **Brad Bird** ou la série *Les Jetson* produite par le studio **Hanna-Barbera** qui sont des métrages d'animation purs et durs, les réalisateurs de films américains préfèrent utiliser l'animation comme support à leurs films de science-fiction.

66 Studio system fut avant tout créé pour faire des dessins animés pour l'armée mais, après la guerre, il va développer des séries d'animation comme Betty Boop, Popeye ou encore Superman.

67 Il fonde Walt Disney Company en 1923. Outre ses personnages emblématiques, Walt Disney crée aussi le premier parc d'attraction sur le thème de ses dessins animés.

68 Tex Avery travaille pour le studio d'animation Warner Bros. Il est, entre autres, le créateur du personnage de Daffy Duck.

69 En 1914, McCay lance Gertie the Dinosaur. Gertie est le premier dinosaure de l'histoire du cinéma.



CGI de *Jurassic Park* (1993)

de Steve Williams

À partir des années 80 on utilisera l'animation en image de synthèse⁷⁰ 2D ou 3D en complément aux films de science-fiction (elle sert dans les effets spéciaux).

Steven Spielberg dans *Jurassic Park*, en plus des dinosaures robotisés, incorpore de l'image de synthèse. Celle-ci ne permet pas seulement d'animer des personnages de fiction, elle s'attaque aussi à la création des décors.

Au Japon, *l'Anime*⁷¹, désigne le film ou la série d'animation qui est bien plus importante que la production cinématographique classique.

D'ailleurs, c'est également l'adaptation d'*Astro Boy* à la télévision qui va rendre le dessin d'animation extrêmement célèbre.

Les Animes sont souvent⁷² des adaptations de mangas (en séries d'épisodes de 20 minutes). La production des animations de l'après-guerre se modernise et permet une diffusion en masse.

La japanimation englobe de nombreuses œuvres majeures dans le genre de la science-fiction.

70 L'animation numérique en 3D et 2D est communément appelée film en images de synthèse. L'image de synthèse est une discipline de l'infographie qui n'était pas, au départ, destinée à l'animation parce que trop coûteuse mais l'apparition d'ordinateurs de plus en plus puissants permettra de changer cette optique.

71 Pour les japonais, le terme *Anime* couvre tous les supports de l'audiovisuel alors qu'en français ce terme est réservé à l'animation japonaise.

72 Les œuvres des studios Ghibli sont cependant des longs métrages originaux d'animation. D'ailleurs, Ghibli préfère le terme de *Manga eiga* (*Anime* est considéré comme un terme plus populaire)

En terme de long métrages. Citons des adaptations comme *Paprika*⁷³ (2006) réalisé par **Satoshi Kon**, *Akira* (1988) de **Katsuhiro Ōtomo**, *Ghost in the Shell* (1995) de **Mamoru Oshii** ou *Nausicaä la vallée du vent* (1984) du célèbre **Hayao Miyazaki**.

Certains long-métrages se basent aussi sur des scénarios originaux comme *La Traversée du temps* (2006) et *Summer Wars* (2009) de **Mamoru Hosoda**, *Patéma et le monde inversé* de **Yasuhiro Yoshiura**.

Le format Anime de type court rassemble aussi des adaptations de manga en série du genre S-F comme *Dragon Ball* (1986) de **Akira Toriyama**, *Neon Genesis Evangelion* (1995) de **Hideaki Anno**, *Albator le corsaire de l'espace* (1978) de **Leiji Matsumoto**, *Goldorak* de **Gō Nagai** et plus récemment *Chobits* (2002) de **Morio Asaka** et *Code Geass* (2006) de **Gorō Taniguchi**.

Ces exemples ne sont qu'une infime partie de la totalité des œuvres japonaises de science-fiction dans le domaine de l'animation. Le Japon est un des pays les plus avancés en matière de technologies. Tout y est hyper-connecté, ce qui donne aux créateurs de mangas des possibles encore plus fous pour leurs œuvres de science-fiction.



Capture d'écran

Scène du dessin animé *summer wars* (2009).

73 D'après le roman éponyme de **Yasutaka Tsutsui** (1993). — *Paprika* raconte l'invention de machines qui peuvent entrer dans les rêves. Ces machines, qui avaient un but médical, sont dérobées et détournées de leur fonction pour faire le mal et contrôler la population.

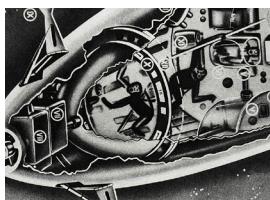




L'art Contemporain dans la science-fiction

Après avoir exploré les districts majeurs de l'esthétique de la science-fiction dans les précédents chapitres, attardons-nous sur les courants modernes qui ont été influencés par le genre.

Le Pop Art



photogravure

Monkeys may be the next Space Travellers on U.S. Made Satellites / X-15's Maiden Flight'
tirée d'une série de 8 photogravures. Cloud Atomic Laboratory d'Edouardo Paolozzi

Le courant du Pop Art trouve son origine dans les années 50-60 (au moment de l'âge d'or de la science-fiction) au Royaume-Uni à travers les œuvres d'un groupe d'artistes « The Independent Group⁷⁴ ».

Le Pop Art est un mouvement contestataire qui va s'intéresser aux nouvelles technologies avec le voyage dans l'espace, l'informatique, la médecine et la mécanique. En 1956, lors de l'exposition *This is Tomorrow* à la Whitechapel Gallery, le « groupe indépendant » explore le thème de la vie dans le futur « moderne » et tente de créer ensemble une œuvre singulière. L'espace de l'exposition s'est transformé en parcours novateur et interactif à l'aide d'une série d'installations qui intègrent images, collages, sculptures et illusions d'optique pour offrir un spectacle futuriste aux spectateurs.

74 Ce groupe d'artistes est composé de peintres, d'architectes, de sculpteurs, critiques et écrivains qui va inclure la culture de masse dans sa sphère artistique de l'époque.



Tableau de Lichtenstein

Whamm ! (1963)

Les artistes qui ont contribué à cette exposition sont **Eduardo Paolozzi**, **Anthony Hill**, **Kenneth Martin**, **Richard Hamilton**, **Victor Pasmore** ou encore **William Turnbull**. Cette exposition a remis en question la manière dont l'art peut être créé et exposé. Le début du Pop Art mêle la science-fiction à la publicité⁷⁵ et la technologie aux objets de la vie quotidienne.

Outre « the Independent Group », **Roy Lichtenstein**, un des artistes les plus influant du Pop Art, s'est inspiré des Comics américains et des Pulps pour réaliser ses œuvres.

Le Land Art



Photographie

de Virginia Dwan à la Dwan Gallery

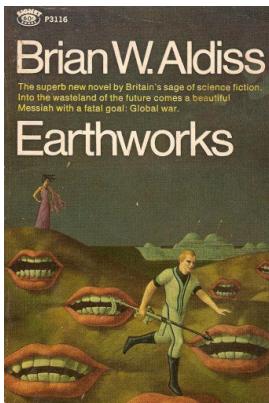
Dix ans plus tard, un autre mouvement artistique, lié étroitement au minimalisme américain, surgit à New York en octobre 1968, dans l'exposition *EarthWork*⁷⁶ présentée à la Dwan Gallery⁷⁷. S'y retrouvent plusieurs artistes comme **Michael Heizer**, **Robert Smithson**,⁷⁸ **Robert Morris**, **Walter de Maria** ou encore **Dennis Oppenheim**, qui donneront naissance au Land Art (à partir ce moment, l'art va sortir de ses espaces commerciaux et des musées).

75 La publicité américaine de l'époque est très imposante et les artistes s'inspirent des objets du quotidien pour réaliser leurs installations.

76 Cette exposition met en scène le terrain, la terre creusée, labourée, déplacée ou encore amoncelée.

77 Fondée par Virginia Dwan, collectionneuse d'art américaine. Elle est la directrice exécutive de la Dwan Gallery à Los Angeles et à New York. Elle est souvent associée aux mouvements du minimalisme, du Land Art et de l'art conceptuel.

78 Smithson s'impose comme théoricien et figure emblématique du Land Art avec son essai *The Sédimentation of the Mind : Earth Projects*.



Couverture

Earthworks de Brian Aldiss

Earthworks signifie « le terrassement » ou « l'art de la terre »⁷⁹ et désigne une œuvre d'art créée dans la nature dont la base est la terre (matériaux) ce qui les singularise du terme *Land Art*.⁸⁰ Le terme « *Earthworks* » serait, selon son fondateur, **Robert Smithson**, inspiré du roman éponyme de science-fiction de Brian Aldiss.

Le travail de Robert Smithson⁸¹ et des artistes du genre consiste à sortir des frontières imposées à l'art en s'associant à la nature et de s'intéresser aux effets qu'elle produit.

Les œuvres du *Land Art* sont parfois éphémères à cause des changements du paysage. Le paysage comme univers constamment en mouvement peut être instable et s'abîmer sans cesse.

Ce phénomène, auquel la science a donné le nom d'entropie,⁸² va avoir un impact important sur la pensée de Smithson.

79 La terre devient la toile de fond de ces nouveaux artistes.

80 Le *Land Art* est un courant artistique qui utilise le cadre et les matériaux de la nature (bois, terre, pierres, sable, eau, rocher, etc.).

81 Robert Smithson n'est pas uniquement artiste contemporain. Il est aussi collectionneur de livres. À sa mort en 1973, un inventaire de sa bibliothèque a été réalisé et fut l'objet de plusieurs études comme celle d'**Alexander Alberro** ou encore **Ann Reynolds** afin de cerner une partie la pensée personnelle de son propriétaire et d'en faire un rapprochement avec sa pratique artistique. Sa bibliothèque nous apprendra qu'il est très intéressé par les sciences et les écrits de science-fiction.

82 Quand il parle d'entropie, Smithson pense avant tout à la transformation d'une terre en constante érosion. La mutation du paysage qui se désagrège lui permet d'y trouver une poésie et de pouvoir ainsi partager ses expériences, emmenant le spectateur en dehors des sentiers battus.



Photographie

Spiral Jetty de Robert Smithson

Citons comme œuvre emblématique du mouvement Land Art, *Spiral Jetty*⁸³ de Smithson. L'œuvre est constituée de boue, de cristaux de sel, de rochers de basalte, d'eau et de bois. Lors de sa construction, le niveau de l'eau était très bas à cause de la sécheresse. A l'origine, les roches de basalte qui la composaient étaient noires dans une eau rouge mais, avec le temps, elles apparaissent blanches sur un fond rose à cause de l'incrustation du sel. Cette œuvre pourrait être associée de façon représentative aux géoglyphes de Nazca⁸⁴ ou encore aux fameux Cercles de culture⁸⁵.



Photographie

City de Michael Heizer

L'œuvre *City*⁸⁶ de Michael Heizer, qui est un projet post-apocalyptique, représente également tout particulièrement le genre. Initiée en 1973, elle est toujours en construction à l'heure actuelle. C'est un projet d'une telle envergure qu'il est considéré comme la sculpture la plus vaste du monde. Cette œuvre est conçue pour durer dans le temps et résister à des températures extrêmes. Elle est destinée à survivre à son créateur.

Pensée pour survivre à une catastrophe nucléaire, elle pose un constat de connexion avec la science-fiction post-apocalyptique.

83 Elle se situe dans le nord-est du Grand Lac Salé à Salt Lake City dans l'Utah.

84 Ce sont des figures de plusieurs mètres de long et dessinées sur le sol qui représentent des animaux ou d'autres formes. Il existe une théorie ufologique qui consiste à comparer ces images à des pistes d'atterrissements ou des messages destinés aux extra-terrestres.

85 Les « *crop circles* », en anglais, sont des motifs géométriques réalisés dans des champs de céréales.

86 Cette œuvre se trouve dans la Garden Valley, une vallée désertique du comté de Lincoln au Nevada.



Illustration

Alejandro Burdisio - La chiva

Ces deux artistes phare du Land Art sont sans aucun doute inspirés par les œuvres de fiction scientifiques et s'approprient des espaces sur notre planète pour envisager les possibilités infinies des projections dans l'espace.

Le rétro-futurisme et afro-futurisme

Le rétro-futurisme⁸⁷ ou rétro-futur est un courant influencé par les sciences et technologies qui se base sur l'imagerie futuriste des années 60 à 80. Il va naître à travers les histoires des écrivains, cinéastes et artistes qui vont tenter de présager le futur et la modernité dans le passé. Le rétro-futurisme retravaille les visuels des machines, des bâtiments, des villes, des vêtements et des voitures tout en tentant de rassurer le spectateur quant à ses craintes face à l'avenir.

Les sous-genre du Cyberpunk et du stéampunk s'inscrivent dans le courant rétro-futuriste. Beaucoup d'artistes se sont dirigés vers le rétro-futurisme comme **Chris Foss, John Harris, Ed Emshwiller, Klaus Bürgle** ou **Alejandro Burdisio**. Par exemple, quand le film *Retour Vers le Futur* envisage l'avenir avec des hoverboards et des chaussures auto-lissantes, il est complètement dans l'univers du rétro-futurisme.

L'afro-futurisme⁸⁸ est lié, quant à lui, à une représentation du monde science-fictionnel du point de vue afro (africain).

87 Le terme est créé par Lloyd Dunn en 1983. Le rétro-futurisme, c'est se poser la question de ce qu'aurait été le passé si le futur était arrivé plus vite.

88 Le terme est inventé par l'auteur américain Mark Dery en 1993 dans son essai *Black to the Future*



Photographie

Du chanteur Sun Ra



Photographie

Facade musée Maison d'Ailleurs

L'afro-futurisme n'est pour autant pas un mouvement qui vient d'Afrique, il voit le jour aux États-Unis sous l'égide des descendants de l'esclavage des noirs africains. Ayant perdu leur essence culturelle, il leur a fallu trouver un moyen de s'en réinventer une nouvelle. L'Afro-Futurisme, c'est aussi l'Afrique de demain imaginée par les africains eux-mêmes qui se réapproprient une Afrique trop souvent racontée par les autres.

Expositions et le Musée *Maison d'ailleurs*

La *Maison d'ailleurs*, unique en son genre, est dédiée à la science-fiction, à l'utopie et aux voyages extraordinaires. D'abord bibliothèque, il a été fondé en 1976 par Pierre Versins à Yverdon-les-Bains, en Suisse. Passionné de science-fiction, Pierre Versins a consacré sa vie à l'étude du genre et a rassemblé, à lui seul, pas moins de 20 000 ouvrages et plus de 30 000 objets.

En 2013, la bibliothèque devient musée et accueille la première exposition permanente sur la science-fiction. Le musée, aujourd'hui dirigé par Marc Atallah, contient désormais plus de 130 000 objets. Il présente en outre entre deux et trois expositions temporaires par an. Cette année l'exposition en cours s'intitule « L'expo dont vous êtes le héros ! » qui à pour thème le jeu sous toutes ses formes (jeux de société, jeux de rôles, jeux vidéo).

Une visite récente du musée m'a permis de rendre compte de la présentation de l'endroit.



Illustration

Salle - musée Maison D'Ailleurs

À l'arrivée, le personnel vous accueille avec un sourire et est prêt à vous diriger. L'exposition est interactive et permet, grâce à une tablette, de la parcourir de façon didactique et amusante. Pour en apprendre plus sur l'univers de l'expo, nous devons réaliser un jeu de questions réponses. La première salle est la plus éclairée puisqu'elle permet d'assister à la naissance du jeu de société. Une pièce sur le côté, partie intégrante du musée permanent, propose, quant à elle, une projection sur la vie de Pierre Versins. À l'étage, l'exposition suit son chemin à travers les jeux de rôle et les jeux vidéos. Une passerelle nous fait traverser d'un bâtiment à l'autre pour découvrir l'espace Jules Verne (aussi permanent) qui regorge de monts et merveilles sur le sujet. Je suis éblouie de découvrir autant de contenu. Tous les ouvrages que j'avais consulté pour mon mémoire s'y trouvaient. Après la visite, je me précipite vers la boutique du musée, j'ai envie d'ouvrir tous les catalogues et d'en découvrir d'avantage.

Cette visite me conforte dans mon approche du sujet de mon mémoire. En effet, j'ai pu parcourir, à travers les œuvres présentes dans le musée, tous les thèmes abordés dans le présent ouvrage. L'approche chronologique prise par la Maison d'ailleurs correspond presque parfaitement au parcours de mon propos. En outre, l'exposition du moment portait justement sur le même thème que mon jury artistique de cette année, ce qui m'a beaucoup surpris et grandement plu.

Conclusion

En décidant d'aborder l'art de la science-fiction dans ce travail de fin d'études, j'étais loin d'imaginer l'ampleur de la tâche. Une multitude d'univers et de styles, une quantité presque infinie d'œuvres aux multiples supports s'offraient à l'introspection.

Immédiatement, il a fallu définir le genre pour mieux le cerner et encadrer le propos. Cette définition est loin d'avoir des contours nets. Le propre de la science-fiction n'est-il pas de repousser les limites ?

L'évolution chronologique semblait dès lors la plus logique et la moins hasardeuse pour tenter de cerner une forme artistique en constante évolution. L'entrée du mot « science-fiction » dans le vocabulaire n'est pourtant pas l'origine du genre. Depuis que l'homme s'exprime artistiquement, il cherche à expliquer l'inexplicable par des raisons rationnelles qu'il tente alors de se représenter.

Dans les cavernes préhistorique du Tassili, des peintures rupestres du néolithique semblent déjà représenter des aliens ou des astronautes. L'épopée de Gilgamesh, considérée comme une des œuvres littéraires les plus anciennes de l'humanité (fin du 3ème millénaire avant J.-C.), n'est-elle pas déjà le premier récit de science-fiction ?

Il apparaît ainsi que la science-fiction existe déjà depuis la nuit des temps, depuis que l'homme raconte des histoires. L'art de la science-fiction trouve donc aussi sa genèse au même moment, au travers des illustrations qui accompagnent et représentent ces histoires.

Tous les supports sont plus que probablement concernés. Le roi Maya Pacal, sur un relief du mystérieux sarcophage de Palenque fait déjà penser à un homme aux commandes d'une machine compliquée. La première œuvre cinématographique de fiction (*Le voyage sur la Lune* de Méliès), n'est-elle pas, elle aussi, une œuvre de science-fiction ?

Si l'art de la science-fiction accompagne sans doute l'homme artiste depuis toujours, celui-ci n'atteint la reconnaissance que très tard à partir de la seconde moitié du 20^{eme} siècle.

Souvent considéré comme un art mineur ou réservé à un public adolescent geek, l'art de la science-fiction prend aujourd'hui une ampleur considérable. Il est partout et sous toutes les formes: du pop-art à l'afro-futurisme, du design au cinéma, en passant par l'animation et l'image générée par ordinateur.

L'art de la science-fiction se réinvente sans cesse tout en explorant son propre passé à travers le rétro-futurisme.

En fin de compte, le sujet est presque infini, comme si chaque porte entrouverte donnait accès à des dizaines d'autres.

Lors de ma visite au seul musée consacré uniquement à l'art de la science-fiction, Maison d'ailleurs, j'ai réalisé la richesse immense de cette forme artistique. Par un hasard heureux, l'exposition temporaire était consacrée au même thème que mon travail d'atelier pour le jury de fin d'année: le jeu de société de science-fiction (« L'expo dont vous êtes le héros »). Voici une autre activité humaine essentielle souvent dénigrée qui aide à comprendre mon propos.

Si j'ai tenté de relever le défi de parler de l'art de la science-fiction, c'est sans doute pour en justifier l'importance sur notre quotidien d'artistes et d'êtres humains en quête d'explications sur l'avenir de nos sociétés modernes. En observant le passé et en regardant vers l'avenir,⁸⁹ l'art de la science-fiction accompagne notre quotidien. Il n'est pas mineur mais omniprésent et sans doute nécessaire à notre évolution.

En mouvement perpétuel, l'art de la science-fiction est, sans définitive, impossible à cerner mais pourtant impossible à ignorer, revêtant une importance majeure et incontournable.

89 M. Atallah, F. Jaccaud, F. Valéry, *Souvenirs du futur, les miroirs de la Maison d'ailleurs*, Presse polytechniques et universitaires romandes, 2013,

Bibliographie

Livres

Bogdanoff, Igor & Grichka, L'effet science-fiction, Paris,
Editions Robert Laffont, 1979

Lehoucq, Roland, La science fait sont cinéma, Saint Mammès,
Editions du Bélial, 2018

Atallah, Marc, Le posthumain, Yverdon-les-Bains, Editions ActuSF, 2017

Atallah, Marc, L'art de la science-fiction, Yverdon-les-Bains,
Editions ActuSF, 2016

Ash, Brian, Encyclopédie visuelle de la science-fiction, Paris,
Albin Michel, 1979

Danto, Arthur, What Art Is, Yale University Press, 2013

Chateau, Dominique, Qu'est-ce que l'art ?, Paris, L'Harmattan, 2000

Harwood, John, L'odyssée de l'espace IBM, Rennes, Editions B2, 2017

Wilhide, Elizabeth, Tout sur le design, Royaume-Uni, Flammarion, 2016

Hiroki, Azuma, Génération Otaku : Les enfants de la postmodernité,
Tokyo, Kodausa, 2001

Messadié, Gerald, Les grandes inventions du monde moderne,
Paris, Bodas, 1989

Le Guin, Ursula K., Le langage de la nuit : Essais sur la science-fiction
et la Fantasy, Paris, Editions aux forges de Vulcain, 2016

Silhol, Léa & Valls de Gomis, Estelle, Fantastique, Fantasy, Science-fiction :
Mondes imaginaires, étranges réalités, Paris, Editions Autrement, 2005

Mitterrand, Henri, 100 Films du roman à l'écran,
Nouveau monde Editions, 2011

Rosenberg, David, Art games book, Histoire des arts du XXe Siècle,
Paris, Editions Assouline, 2004

Durozoi, Gérald, Le journal de l'art des années 1960, Paris,
Editions Hazan, 2008

Siclier, Jacques & Labarthe, André S., Images de la science-fiction, Paris, Editions du Cerf, 1958

Besson, Anne & Jacquelin, Evelyne, Poétiques du merveilleux, Paris, Artois Presse Université, 2015

Wilson, William, A Little Earnest Book Upon A Great Old Subject, Londres, 1851

Szendy, Peter, Kant chez les extraterrestres : Philosofictions cosmopolites, Paris, les éditions de minuit, 2011

Martin, Jean-Clet, Logique de la science-fiction : de Hegel à Philip K. Dick, Paris, les Impressions Nouvelles, 2017

Mavridorakis, Valérie, Art et science-fiction : La Ballard Connection, Genève, Mamco, 2011

Gielen, Denis, S.F. : art, science & fiction, exposition, Grand-Hornu, Musée des Arts Contemporains, du 18 novembre 2012 au 17 février 2013

Dufour, Eric, Le cinéma de science-fiction : histoire et philosophie, Paris, Armand Colin, 2011

Gavin, Parkinson, Futures of surrealism: myth, science fiction and fantastic art in France, 1936-1969, Londres, Yale University Press, 2015

Articles / Essais / thèse

Tcheng, Henri, Pout être créatif, mettez-vous à la science-fiction, 2009

Rumpala, Yannick, Ce que la science-fiction pourrait apporter à la pensée politique, Cairn, 2010

Convert, Bernard, Effets collatéraux de la création littéraire. L'exemple de la science-fiction, Cairn, 2012

Bonnin, Jean-Francois, Les livres de poches dans la science-fiction, 1977

Chion, Michel, Le cinéma de science-fiction et ses époques, Secousse Langlet, Irène, étudier la science-fiction en France aujourd'hui, RES Futurae, 2012

Thinès, Georges, Science et science-fiction, a la séance mensuelle du 11 Juin 1983

Vas-Deyres, Natacha, Des hommes et des machines, Université Michel de Montaigne-Bordeaux, 2011

Chabot, Hugues, La question du relativisme épistémologique dans la science-fiction contemporaine, Université de Lyon 1, communication au colloque de Cerisy-la-Salle, 2006

Présentation, Les origines de la science-fiction en France : Le merveilleux-scientifique.

Alberganti, Michel, Real human: Les hubots rendront-ils les hommes immotels ?, slate.fr , 2013

Bearzatto, Aldo, Bougon, Hervé, "TRANSPORT & CINÉMA DE SF : LE PRÉCURSEUR DES MOBILITÉS DE DEMAIN", silex.id.com

