

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

MÉCANISMES DE REPRODUCTION EXTRATERRESTRE
ÉTUDE DES DYNAMIQUES D'EXPANSION TRANSMÉDIATIQUE ET
TRANSFICTIONNELLE DE LA FRANCHISE *ALIEN*

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

PAR
MEGAN BÉDARD

OCTOBRE 2017

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.07-2011). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Ce projet n'aurait jamais pu se concrétiser sans l'aide de mes parents, qui m'appuient depuis toujours dans mes idées folles et mes ambitions, sans l'amour et les encouragements de mes ami-es et de ma famille. Je pense à ma sœur Audrey, à Kim, à Marie-Pier, à Alexandre. Vous m'avez nourri de conseils et de bons moments. Je pense, surtout, à Stéphanie qui m'a offert des conversations stimulantes, des idées nouvelles, du café et du vin quand j'en avais besoin. Merci pour ta patience et pour ton intelligence. Sans pouvoir les nommer tous, je remercie les personnes que j'ai appris à connaître dans les dernières années et qui m'ont amené à me dépasser. Je pense particulièrement à Jean-Michel et aux participants du podcast Pop-en-Stock.

J'aimerais remercier aussi mon directeur, Antonio Dominguez Leiva, pour son précieux travail. Tu es une ressource inestimable pour la recherche et tes connaissances ne cesseront jamais de m'impressionner. Je remercie enfin le centre Figura et le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	vii
INTRODUCTION	1
L'altérité nécessaire de l'extraterrestre en fiction.....	2
État des recherches sur Alien : cinq modèles théoriques	5
La narration transmédiatique d'Alien	10
CHAPITRE I.....	13
PROLÉGOMÈNES POUR L'ÉTUDE DE LA NARRATION TRANSMÉDIATIQUE	13
1. La narration transmédiatique au carrefour de débats théoriques	16
1.1. Pour une définition transmédiatique de la narration	18
1.2. Média et transmédia : une définition intermédiaire.....	23
1.3. Récit médiatique, médiagenie et transmédiagenie	27
2. Le world-building au centre de la narration transmédiatique	29
2.1. L'étude sémiologique du personnage	32
2.2. Du personnage à la figure	35
2.3. Définition de la figure.....	38
CHAPITRE II.....	41
I AIN'T AFRAID OF NO XENOMORPH.....	41
1. Identité paratextuelle : construction du contrat de lecture.....	43
1.1. La « vedette » et l'« auteur » : tisser des liens intertextuels	44
1.2. Le titre : syntaxe et signification.....	44
1.3. Définir les genres	48
1.3.1. L'effet fantastique : la peur en fiction.....	50
1.3.2. La lecture science-fictionnelle.....	55
1.4. Slogan et image : confirmation de l'identité générique paratextuelle.....	57
2. À bord du Nostromo : « The corridor, the duct and the tunnel ».....	58
2.1. Le Minotaure au cœur du labyrinthe	59
2.2. Altérité de la planète extraterrestre	62
2.2.1. Giger et Lovecraft : esthétique et problématiques	63
2.2.2. Mise en scène du médium cinématographique.....	66
2.3. Naissance et reproduction	68

2.4. Hybridations et transgressions des frontières	70
2.5. Décoder la présence du monstre : l'importance de la trace	72
CHAPITRE III	75
ARCHÉOLOGIE DES EXPANSIONS ET DYNAMIQUES D'ADAPTATION	75
1. Écosystèmes : créer des histoires rentables	76
1.1. Écosystème médiatique : entre immédiatité et hypermédiatité.....	79
1.2. Dynamiques de la transfictionnalité : une question de frontières	82
1.2.1. Les trois frontières de la fiction	83
1.2.2. La frontière matérielle au cœur de la dynamique des franchises transmédiatiques.....	87
1.3. Les expansions transfictionnelles : renégociation de l'identité de la figure....	90
2. Mutations de la figure au fil des expansions	94
2.1. Expansion temporelle : l'antépisode Prométhée.....	96
2.2. L'expansion transmédiatique : Alien : Isolation.....	100
2.2.1. Interpolation transfictionnelle : continuité et jouabilité	100
2.2.2. La figure intégrée dans la jouabilité.....	103
2.2.3. Les systèmes d'avertissement : anticipation et terreur.....	105
2.2.4. Questions de mimésis : à la recherche de la figure.....	106
2.3. La série dérivée comme expansion spatiale de la diégèse	108
2.3.1. Alien : No Exit : adaptation de la figure du cinéma au roman	110
2.3.2. Perception sensorielle de la figure et récits oniriques	111
2.3.3. Remédiation du médium cinématographique	114
2.4. Le croisement transfictionnel : rencontres et affrontements	116
3. La narration transmédiatique à la base de la construction du mythe	118
CONCLUSION	121
Alien : Covenant ou voir le film avant sa parution.....	123
ANNEXES	129
ANNEXE A	
AFFICHE PROMOTIONNELLE POUR <i>ALIEN</i> (RIDLEY SCOTT, 1979)	129
ANNEXE B	
SCÈNE D'OUVERTURE D' <i>ALIEN</i> (RIDLEY SCOTT, 1979).....	130
SCÈNE D'OUVERTURE DE <i>STAR WARS : A NEW HOPE</i> (GEORGE LUCAS, 1977).....	130
ANNEXE C	

H. R. GIGER, <i>NECRONOMICON IV</i>	131
H. R. GIGER, <i>NECRONOMICON V</i>	131
XÉNOMORPHE DANS <i>ALIEN</i> (RIDLEY SCOTT, 1979)	132
ANNEXE D	133
Légende	137
Définitions	138
ANNEXE E	
EXPANSION DE LA FRANCHISE <i>ALIEN</i>	140
Légende	141
ANNEXE F	
CARLOS POON, <i>PROMETHEUS SPECIES ORIGIN</i>	142
ANNEXE G	
<i>ALIEN</i> (RIDLEY SCOTT, 1979).....	143
<i>ALIEN : ISOLATION</i> (THE CREATIVE ASSEMBLY, 2014)	143
ANNEXE H	
<i>ALIEN</i> (RIDLEY SCOTT, 1979).....	144
<i>ALIEN : ISOLATION</i> (THE CREATIVE ASSEMBLY, 2014)	144
ANNEXE I	
<i>ALIEN</i> (RIDLEY SCOTT, 1979).....	145
<i>ALIEN : ISOLATION</i> (THE CREATIVE ASSEMBLY, 2014)	145
ANNEXE J	
<i>ALIEN</i> (RIDLEY SCOTT, 1979).....	146
<i>ALIEN : ISOLATION</i> (THE CREATIVE ASSEMBLY, 2014)	146
ANNEXE K	
SÉRIE D’AFFICHES PROMOTIONNELLES POUR LA SORTIE D’ <i>ALIEN : COVENANT</i> (RIDLEY SCOTT, 2017)	147
ANNEXE L	
AFFICHE PROMOTIONNELLE « WALTER » POUR <i>ALIEN : COVENANT</i> (RIDLEY SCOTT, 2017).....	149
BIBLIOGRAPHIE.....	150
1. Corpus étudié.....	150
1.1. Corpus cinématographique (en ordre chronologique).....	150
1.2. Corpus littéraire	150
1.3. Corpus vidéoludique	150
2. Corpus théorique.....	150

2.1. Ouvrages sur Alien	150
2.2. Imaginaires, genres et lectures.....	152
2.3. Médias et narrations	154
2.4. Transfictionnalité et dynamiques des récits de la culture populaire	155
2.5. Médiagraphie — documentaires	156
3. Blogues et critiques en ligne.....	157

RÉSUMÉ

L'extraterrestre d'*Alien* occupe aujourd'hui une place importante dans l'imaginaire de l'horreur et, plus largement, de la culture populaire. Comme d'autres personnages de fiction avant lui, le xénomorphe dépasse les limites d'une œuvre unique pour voyager à travers des textes portés par une multitude de plateformes médiatiques. Les histoires qui le mettent en scène se déploient sous la tutelle d'une compagnie, 20th Century Fox, qui possède les droits sur l'univers fictif et qui organise ces récits en une narration transmédiate. Le projet de recherche se situe à la suite de l'hypothèse de Karin Littau (2011) qui avance que le mode de reproduction parasitaire du xénomorphe thématise le processus d'adaptation et d'expansion transmédiate des franchises culturelles. Comme son nom l'indique, le xénomorphe utilise un corps qui lui est étranger (*xeno*) — il peut s'agir d'un hôte biologique ou d'un média — afin de s'hybrider et transformer sa forme (*morph*) dans une logique d'adaptation darwinienne à son environnement. Le personnage s'approprie ainsi les spécificités du langage sémiotique du média (audiovisuel, scriptural, etc.) lorsqu'il est adapté ailleurs qu'au cinéma. L'étude de la dynamique des récits transmédiate exige de penser conjointement narration et médiation. La narration transmédiate des franchises culturelles s'inscrit d'autant plus dans un contexte de production et de réception de masse qui contraint les œuvres à se plier à une exigence d'invention-standardisation (Adorno, Morin). Ainsi, en prenant comme point d'ancrage le xénomorphe afin d'étudier la narration transmédiate d'*Alien*, la dynamique de mutation est remise au centre de l'attention et permet d'évaluer, grâce à la comparaison entre plusieurs œuvres, la nature et l'amplitude des transformations de la créature. En tant que figure (Bertrand Gervais) qui capte l'attention d'un spectateur, le xénomorphe impose une logique de lecture et de mise en récit visant à provoquer certains effets qui lui sont propres : la peur, la terreur, l'anticipation, l'abjection et, enfin, la dynamique de chasse entre les personnages. L'analyse des expansions transmédiate et transfictionnelles (Richard Saint-Gelais) de la franchise montre que les œuvres sont produites et s'organisent organiquement, en s'adaptant aux écosystèmes des imaginaires et aux écosystèmes médiatiques de leur époque. Une étude approfondie d'*Alien* (1979) permet d'abord de distinguer le contenu de la formule (Stéphane Benassi), de la marque de commerce (Alberto Scolari) définissant l'identité du personnage, l'esthétique des histoires et les effets de lecture qui lui sont associés. L'analyse de *Prometheus* (Ridley Scott, 2012), en tant qu'expansion transfictionnelle au cinéma, du jeu vidéo *Alien : Isolation* (The Creative Assembly, 2014), en tant qu'expansion transfictionnelle dans le médium vidéoludique, et d'*Alien : No Exit* (Brian Evenson, 2008), en tant que *spin-off* romanesque, met de l'avant des constantes dans la façon de construire des récits. La narration transmédiate, dans le cadre d'une franchise culturelle, se déploie à la manière d'une spirale qui prend de l'expansion tout en devant réinvestir incessamment les thèmes de sa formule initiale.

Mots clés : Alien, narration transmédiate, franchises culturelles, figure, transfictionnalité

INTRODUCTION

*Well, it's an interesting combination of
elements making him a...
tough little son-of-a-bitch.*

Ash

À la table d'un vaisseau spatial, six passagers mangent leur repas, heureux que la santé de leur collègue s'améliore. La conversation et les rires cessent lorsqu'il s'étouffe : « *What's the matter? The food ain't that bad.* » En quelques secondes, on le retourne sur le dos. Son corps est parcouru de spasmes et de convulsions violentes. Les côtes craquent sous la pression d'un objet qui jaillit hors de son estomac. Le ventre éclate, une première fois, tachant le chandail blanc d'un cercle écarlate. Une petite tête monstrueuse perce l'abdomen de l'homme. Du sang gicle sur les visages et sur la table jusqu'au plafond. La forme phallique aux dents métalliques semble évaluer les alentours avant de disparaître rapidement dans les corridors labyrinthiques de la navette.

Les images de la scène d'*Alien* font aisément retour dans l'esprit du lecteur. Dès la parution du film en 1979, cette naissance brutale s'est gravée dans les imaginaires et colonise depuis les textes qui gravitent, de près ou de loin, autour de l'œuvre devenue culte. La blessure ouverte, pour emprunter les mots de Roger Luckhurst¹, peine à se refermer sous les échos des reprises et des adaptations de ces soixante secondes qui nous hantent depuis une trentaine d'années déjà. Les images de la scène du *chestburster* sont désormais reconnaissables au sein de contextes improbables comme les œuvres pour la jeunesse ou les comédies. Plus largement, l'esthétique et les thématiques exploitées dans la franchise *Alien* dépassent les frontières des textes² qui tentent de les contenir et contaminent les productions de tous genres et époques.

¹ Roger Luckhurst, *Alien*, New York, Palgrave Macmillan, coll. « BFI film classics », 2014, p. 40-41.

² Nous donnons au « texte » un sens large qui recouvre autant la littérature que le cinéma, la bande dessinée, le jeu vidéo, etc.

Comme ceux qui sont passés avant lui, le célèbre monstre acquiert, en quelque sorte, une aura mythique :

But texts give birth to myths once stories escape the bounds of their local plot and float free from their origins. Gothic fictions have done this continually across the centuries. Shelley's Frankenstein, Stevenson's Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde or Bram Stoker's Dracula have each provided powerful icons, condensing something about what it means to be human in the modern world with such incredible economy and force that they broke their literary bounds and became embedded in the general culture. Alien undoubtedly has the same force as its Gothic forebears, bursting out of its modest origins and coiling itself around our darkest imaginings³.

Au fil des nouvelles représentations ou à la moindre mention de son nom, l'Alien, le xénomorphe⁴ s'accompagne d'histoires, de thématiques et de messages qui sont, comme ceux des monstres qui nous ont marqués avant lui, ancrés dans les peurs de la société qui l'a vu naître.

L'altérité nécessaire de l'extraterrestre en fiction

Dès sa parution, la recherche universitaire⁵ s'empare du film de Ridley Scott afin de déconstruire les discours qui s'y entrecroisent et faire émerger des interprétations allant de la

³ Roger Luckhurst, *op. cit.*, p. 7-8.

⁴ Nous utiliserons presque exclusivement, au fil de l'étude, le terme « xénomorphe » pour désigner l'extraterrestre d'*Alien* (le terme « Alien » est employé autre part, notamment dans les traductions françaises des romans). La première utilisation du mot « xénomorphe » se retrouve dans le deuxième opus cinématographique réalisé par James Cameron, *Aliens*. Bien que le mot fasse davantage référence au mode de reproduction de la créature, il est entré dans l'usage — principalement à travers la marchandisation des produits dérivés — pour différencier l'espèce des autres extraterrestres affrontés (notamment, le Prédateur de la franchise *Predator*). L'appellation permettra d'alléger les répétitions que le terme « Alien » peut entraîner, plus particulièrement avec les titres des œuvres.

⁵ En 1980, la revue *Science Fiction Studies* organise un symposium exclusivement sur le sujet. Le texte de Jackie Bryars (« Introduction to Some Ideological Readings of *Alien* ») nous introduit d'abord à une lecture idéologique d'*Alien*; Jeff Gould (« The Destruction of the Social by the Organic in *Alien* ») étudie les interrelations sociales des personnages et la manière dont ces représentations critiquent certains aspects du capitalisme; et Judith Newton (« Feminism and Anxiety in *Alien* ») explore comment le film exploite les angoisses reliées à la féminité et son rapport avec la domination masculine. Ces derniers aspects font l'objet d'une majorité des analyses sur les œuvres de la franchise. Dirigé par Annette Kuhn et publié en 1990, l'ouvrage *Alien Zone* rassemble des articles sur le cinéma de science-

critique du capitalisme à l'expression des angoisses sur la sexualité féminine. Dans l'ensemble, ces travaux s'inscrivent en continuité avec les études qui théorisent les personnages extraterrestres en fonction du discours social d'un lieu et d'une époque donnée. Les êtres venus de l'espace mettent ainsi en crise un rapport avec l'altérité qui évolue au fil des changements sociaux. À partir de cette prémisse, Patricia Monk distingue trois approches théoriques qui tentent de cerner les contours de ces personnages polymorphes au sein de la fiction populaire :

In general, however critical approaches to the extraterrestrial Alien up to the mid-1980s divide into three categories: those using pre-poststructuralist (traditional) theories, those using poststructuralist (postmodernist) theories, and those using feminist theories. All theories of the Alien, however, require the Alien to function as a trope for encoding meaning within a text⁶.

Le trope désigne, dans les théories anglophones, une figure de style surutilisée et devenue lieu commun, cliché. Les significations se normalisent à travers la répétition de schémas narratifs effectuant des rapprochements entre les personnages extraterrestres et un objet référentiel situé à l'extérieur de l'œuvre. Les étrangers (menaçants ou fascinants) sont placés, dans la plupart des cas, au centre de cette dynamique qui fait le pont entre la fiction et le réel⁷. L'auteure reconnaît deux types d'encodages du trope : d'une part, le personnage est envisagé dans une logique de substitution ou de rapprochement analogique ; de l'autre, il subit un processus

fiction dont l'étude incontournable de Barbara Creed « *Alien and the Monstrous-Feminine* ». Des textes comme ceux de Thomas Vaugh (« *Voices of Sexual Distortion: Rape, Birth and Self-annihilation Metaphors in the Alien Trilogy* »), Teresa Rizzo (« *The Alien Series: a Deleuzian Perspective* ») et Sasha Vojkovic (« *What Can She Know, Where Can She Go? Extraterritoriality and the Symbolic Universe in the Alien Series* ») se distinguent de la vaste bibliographie sur le sujet. Le court article de Tom Shone au sujet de l'obsession des chercheurs et chercheuses universitaires pour *Alien* propose une réflexion sur ce phénomène ainsi qu'une bibliographie sélective. (*Woman : the Other Alien in Alien. Why Are Academics so Obsessed with Ridley Scott's Movie and its Sequels?*, 2012, en ligne, http://www.slate.com/articles/arts/culturebox/2012/06/prometheus_why_are_academics_so_obsessed_with_ridley_scott_s_alien_and_its_sequels.html, consulté le 11 mai 2016.)

⁶ Patricia Monk, *Alien Theory: The Alien as Archetype in the Science Fiction Short Story*, Lanham, Scarecrow Press, 2006, p. 41.

⁷ Des ouvrages comme celui de Lucian Boia (*L'exploration imaginaire de l'espace*), qui retrace l'histoire des représentations extraterrestres en fiction avant le vingtième siècle, Jean-Bruno Renard (*Les Extraterrestres : Une nouvelle croyance religieuse?*) ou le court texte de Roland Barthes (« Les Martiens » dans *Mythologies*), qui compare les petits hommes verts à l'URSS, nous en offrent des exemples.

d'appropriation ou de réécriture qui déforme l'objet de référence⁸. Dans les deux cas, l'interprétation effectuée par le chercheur ou l'auteur est subordonnée à un discours externe au texte⁹. Les études académiques sur *Alien* et son xénomorphe s'inscrivent dans ce cadre théorique qui réfléchit au personnage en fonction du rapport qu'il entretient avec un environnement sociohistorique, imaginaire et médiatique en changement.

Patricia Monk s'intéresse avant tout au texte littéraire et à la relation intime entre l'écrivain et ses créatures. Elle met de l'avant un rapport individuel à la figure de l'altérité, autant au cours du processus créatif que dans l'interprétation effectuée à la lecture du texte. En tant que superproduction cinématographique, la relation entre *Alien* et son auteur se dilue dans la multiplicité des têtes créatrices de l'œuvre. Bien que la notion d'auteur soit une particularité soulevée à de nombreuses reprises au sujet de la franchise¹⁰, le film de 1979 et ses suites s'inscrivent dans un contexte de production et de consommation de masse. Une étude du xénomorphe doit en ce sens prendre en compte les écosystèmes économique et médiatique, eux aussi en constante mutation, qui permettent aux œuvres et à leurs personnages de circuler dans notre imaginaire.

L'historique récent des fictions mettant en scène les extraterrestres fait ressortir le lien qui s'installe entre la multiplication et la diversification des représentations et les moyens de production de la culture de masse. Au cours du dix-neuvième siècle, ces histoires ont été

⁸ *Ibid.*, p. 71.

⁹ Ces approches permettent seulement de mettre en lumière la manière dont l'extraterrestre incarne et traduit certains discours qui lui sont contemporains. Patricia Monk suggère que son caractère archétypal, en tant que figure de l'altérité (OtherSelf), explique la persistance de ces représentations dans les œuvres de fiction : « *The power of the archetype, I contend, is what compels writers to return again and again to creating multifarious, strange, and fascinating aliens, and what compels readers to require them again and again in what they read. These compulsions are what I term the "why" of the Alien — necessary alterity.* » (*Ibid.*, p. 269.)

¹⁰ Will Brooker étudie, entre autres, comment la notion d'auteur est un aspect important pour les fans de l'univers (Will Brooker, « Internet Fandom and the Continuing Narratives », dans Annette Kuhn (dir.), *Alien Zone II. The Spaces of Science Fiction Cinema*, New York, Verso, 1999, p. 50-72.) et le sujet fait l'objet d'une thèse écrite par Erlingur Grétar Einarsson (*In Space, No One Can Hear You Scream 'Authorship!' The Shift of Authorship in the Alien Franchise from the Producer to the Director to the Star*, Thèse de baccalauréat en études littéraires, Reykjavik, Université d'Islande, 2011, 46f).

publiées en feuilleton, puis sous forme de nouvelles dans les *pulp magazines* et en bandes dessinées¹¹. Ils envahissent par la suite le cinéma où la mise en scène des invasions et des rencontres grandit en popularité durant les années cinquante et soixante, particulièrement aux États-Unis. Ils prennent aussi place sur les petits écrans avec deux séries toujours diffusées de nos jours : *Star Trek* et *Doctor Who*. L'environnement médiatique subit un changement notable au milieu des années soixante-dix : le modèle de production du *blockbuster* s'impose peu à peu comme étant le modèle par excellence du cinéma mercantile. Le succès d'un *blockbuster* mène le plus souvent à la création d'une franchise culturelle qui inclut les nombreuses suites et adaptations du film. Parus au même moment, *Star Wars : A New Hope* (1977) et *Alien* (1979) sont à l'origine de l'expansion de franchises qui ont façonné le paysage de la culture populaire contemporaine, et qui perdurent encore aujourd'hui. Contrairement à la première, la franchise d'*Alien* s'articule autour d'un seul personnage; même s'il ne s'agit pas toujours du même xénomorphe, les scénarios réitèrent l'affrontement entre les êtres humains (et les androïdes) et la créature. *Alien* et la naissance du xénomorphe paraissent ainsi à un moment de l'histoire des représentations de l'extraterrestre en fiction où les mutations de l'environnement médiatique et des moyens de production économique influencent la forme des œuvres, leurs contenus et leurs réceptions.

État des recherches sur *Alien* : cinq modèles théoriques

Annette Kuhn dégage cinq approches, cinq cadres théoriques pour étudier les enjeux propres au cinéma populaire de science-fiction. Ces cinq modèles d'analyse embrassent notamment la diversité des recherches ayant été effectuées sur *Alien* et témoignent d'une progression de l'intérêt pour certains thèmes et interprétations selon les époques.

Le modèle réflexif analyse le contenu fictionnel en ce qu'il reflète les préoccupations sociales et politiques qui leur sont contemporaines. Le texte agit comme un miroir placé devant la société qui le voit naître : « *The reflectionist model — whether sociological or social psychological in tendency — assumes that representation and the “real world” are distinct*

¹¹ Rappelons notamment que le premier superhéros américain, Superman, est un extraterrestre !

*from one another, and that the former is subordinate to the latter: films are always precisely reflections of things going on outside them*¹². » En continuité avec les observations de Patricia Monk, cette approche englobe les travaux voulant mettre de l'avant les problématiques marxistes et la critique du capitalisme représentées dans *Alien*. Comme le pointent Peter Fitting¹³ ou Thomas B. Byers¹⁴, entre autres, l'angoisse mise en scène dans le film de Ridley Scott rejoint celle du travailleur aliéné par une compagnie toute puissante.

Le modèle structuraliste s'intéresse à la façon dont les idéologies se normalisent au sein du film. Le rapport entre la fiction et le social émergerait plutôt dans le travail de déconstruction effectué par les chercheurs : « *Structuralism assumes both that texts are constructs — that textual meanings are made, not already there; and also that while signification processes may not be immediately observable, they can be discovered through a process of deconstruction*¹⁵. » En s'appuyant sur les thèses de Louis Althusser¹⁶, Jackie Bryars introduit le symposium de 1980 sous le signe de l'étude idéologique du film et souligne au passage que cette approche théorique nous replace, en tant que chercheurs, au centre de l'analyse. Lorsque nous étudions *Alien*, nous sommes à la fois critiques et sujets¹⁷.

Plus axées vers la psychanalyse, d'autres recherches conçoivent le texte comme étant le résultat de procédés inconscients. L'analyse du film s'attarde en ce sens à faire ressortir les contenus réprimés ou les angoisses — le plus souvent reliées aux tabous sexuels : « *Aliens and*

¹² *Ibid.*, p. 16.

¹³ Peter Fitting, « The Second Alien », *Science Fiction Studies*, vol. 7, n° 3, Novembre 1980 : *Science Fiction and the Non-Print Media*, p. 285-293.

¹⁴ Thomas B. Byers, « Commodity Futures », Annette Kuhn (dir.) *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, Londres, Verso, 1990, p. 39-50.

¹⁵ Annette Kuhn, *op. cit.*, p. 54.

¹⁶ « *It is through the study of those commodified texts such as television shows, films, and popular novels that we come to understand the assumptions and processes of contemporary American ideology. [...] Ideology, through the institutions that Louis Althusser calls Ideological State Apparatuses (ISAs), distorts reality and attempts to appropriate culture to nature, and the culture and communications apparatus are instrumental in this process.* » (Jackie Bryars, « Introduction to Some Ideological Readings of *Alien* », *Science Fiction Studies*, *loc. cit.*, p. 278-279.)

¹⁷ *Ibid.*, p. 278.

*extraterrestrial forces, argued Tarratt, are actually externalizations of civilization's conflict with the primitive unconscious, the Id; and many of these science fiction monsters are disguised representations of repressed sexual desires*¹⁸. » Le corps du xénomorphe évoque une sexualité hybride et violente : au cours de son cycle de reproduction, l'extraterrestre incarne à la fois les formes phalliques destructrices et l'érotisme vaginal, du *chestbuster* notamment. Parallèlement, le représentant technologique de la toute-puissante et mystérieuse Compagnie a l'aspect d'une salle informatique nommée « Mother » dans laquelle les personnages ont accès aux commandes du vaisseau et baignent dans une lumière orangée évoquant le ventre de la mère. Enfin, la naissance du monstre décrite précédemment fait office de scène primaire, de récit originel répété sans cesse dans l'imagerie de la culture populaire¹⁹. Les analyses sur l'abjection et l'exploitation des thèmes du *body horror* abondent en ce sens et dressent un portrait englobant de la violence des représentations dans les films de la franchise *Alien*²⁰. D'autres effectuent une réappropriation féministe de ces thématiques²¹ : « *Through a process of double-coding or transcoding, feminist science fiction focuses on the extraterrestrial Alien and through the manipulation of this figure engages above all with the dilemma of feminine identity*²². » Dans la dichotomie du Moi et de l'Autre, où le « moi » est l'homme (dans la société occidentale) et l'Autre est la femme (Alien), s'opère une réappropriation féminine des personnages extraterrestres comme une différence positive (autrefois monstrueuse et menaçante, négative), un espace d'exploration sur l'identité féminine qui s'oppose à celle de l'Homme. Selon Monk, cette interprétation de l'extraterrestre peut s'inscrire en continuité avec certains monstres (Frankenstein, par exemple)²³. Dans *Alien* il s'agit le plus souvent d'un

¹⁸ Annette Kuhn, *op. cit.*, p. 92.

¹⁹ La moitié des articles choisis dans la bibliographie de Tom Shone abordent notamment ces questions.

²⁰ Les principaux textes sur le sujet ont été mentionnés précédemment (voir note 5).

²¹ Le livre d'Olivia Rosenthal paru en 2016, *Toutes les femmes sont des aliens*, effectue une relecture intime de l'œuvre et constitue un bon exemple de ce type de réappropriation.

²² Patricia Monk, *op. cit.*, p. 67.

²³ *Ibid.*, p. 68.

discours sur la grossesse monstrueuse et l'enfantement, thèmes centraux dans *Alien : Resurrection*.

Parallèlement, les superproductions de science-fiction s'insèrent nécessairement dans un réseau intertextuel; d'autres approches théoriques se recentrent sur la circulation des contenus fictionnels de l'œuvre²⁴. Annette Kuhn souligne que, dans les dernières années, l'intertextualité émergeant dans les œuvres populaires explicite davantage la dynamique citationnelle qui relie les récits. En attirant l'attention du public sur le processus de répétition, les producteurs attisent ainsi la volonté des fans qui veulent faire valoir leur capital culturel (Bourdieu) en utilisant leurs connaissances cinématographiques antérieures²⁵. *Alien* puise par conséquent dans ce bassin de références et joue avec les conventions génériques et narratives — en hybridant, par exemple, l'horreur et la science-fiction. L'approche théorique basée sur les dynamiques intertextuelles présume en ce sens que toute pratique sociale est gouvernée par des processus de signification; tout peut par conséquent être « lu » comme un texte : « *the social formation becomes a system of interconnected meanings. Such a view of the world is one of the defining features of the postmodern condition, widely hailed as the "cultural logic" of our age*²⁶. »

Le dernier modèle théorique, qui grandit en popularité avec les thèses sur la réception, met plutôt au centre des études le spectateur — qui, dans un contexte de production populaire, entretient une relation complexe avec les entités créatrices de l'industrie. Cette approche se base sur la double prémisse qui veut que, d'une part, le sens du film se construise dans l'acte de spectature²⁷ et, d'autre part, que le texte s'adresse au spectateur de manière à restreindre la divergence des interprétations. Le film de science-fiction populaire privilégie en ce sens

²⁴ L'auteure d'*Alien Zone* écrit en ce sens : « *Any consideration of science fiction cinema's cultural instrumentality calls by definition for an awareness that films exist not in isolation, but in an active network of relations and practices.* » (*op. cit.*, p. 177.)

²⁵ *Idem.*

²⁶ *Ibid.*, p. 178.

²⁷ Théorisé entre autres par Martin Lefebvre dans « Le parti pris de la spectature » dans l'ouvrage dirigé par Bertrand Gervais et Rachel Bouvet, *Théories et Pratiques de la lecture littéraire*.

certaines associations par rapport à d'autres²⁸. L'activité spectatorielle est ainsi située au centre de l'analyse, qu'elle provienne du travail des fans ou des chercheurs. Ces études se concentrent sur l'énonciation propre à l'appareil cinématographique et la relation spectateur-film qui s'y inscrit :

The notion of the apparatus is associated with a totalizing model of cinema as a system, a machine with many working parts: the economics of the film industry, its structures of production, distribution and exhibition, its technologies and signifying practices, its modes of reception, and the interconnections between all of these. The spectator occupies a pivotal place in this system, because its mode of consumption is what makes cinema a special kind of commodity. [...] As a commodity, cinema is intangible: it is sold on the spectator's expectation of pleasure or diversion. In this sense, with cinema the exchange object is really pleasure²⁹.

Des recherches comme celle de Teresa Rizzo³⁰, abordant la quadrilogie d'*Alien* dans une perspective féministe et deleuzienne, mettent de l'avant l'acte de spectature. D'autres, comme l'article de Karin Littau, « Media, Mythology and Morphogenesis: *Alien*TM », s'intéressent plutôt au film en tant que produit d'une industrie culturelle qui intègre au cœur de la fiction les procédés permettant à la franchise de prendre de l'expansion sur le marché. Elle y avance l'hypothèse que le xénomorphe d'*Alien* est une créature dont le cycle de reproduction biologique imite celui des franchises transmédias contemporaines. L'extraterrestre choisi en ce sens un hôte (un humain ou un média) et s'approprie les caractéristiques (biologiques ou sémiotiques) afin de se reproduire et de s'adapter³¹. La relation entre l'extraterrestre et son environnement médiatique serait alors de l'ordre d'une diégétisation des moyens de production de la franchise dans son média d'origine et l'expansion de son univers narratif dans d'autres médias.

²⁸ Annette Kuhn, *op. cit.*, p. 145.

²⁹ *Ibid.*, p. 146.

³⁰ Teresa Rizzo, « The *Alien* Series : A Deleuzian Perspective », *Women : A Cultural Review*, vol. 15, n° 3, 2004, p. 330-344.

³¹ Karin Littau, « Media, Mythology and Morphogenesis : *Alien*TM », *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technology*, vol. 17, n° 1, février 2011, p. 22.

La narration transmédiatique d'*Alien*

Le xénomorphe devient en ce sens l'objet idéal pour étudier un phénomène qui prend de l'ampleur depuis les trente dernières années dans la production et consommation des œuvres populaires : la narration transmédiatique. Plus qu'un terme utilisé par les agences de marketing pour décrire le processus de marchandisation d'un univers fictif sur différentes plateformes médiatiques, la narration transmédiatique impose des contraintes formelles qui influencent les contenus des récits et la manière dont nous consommons les œuvres. Karin Littau avance que l'étude du cycle de reproduction du xénomorphe en analogie avec les processus d'expansion transmédiatique permet de mieux comprendre les dynamiques propres à ces récits. Il s'agira en ce sens de concentrer l'analyse sur l'évolution du personnage autour duquel s'articulent les histoires de l'univers fictif et de comparer les différentes représentations au sein de plusieurs médias (cinéma, roman et jeu vidéo, dans le cas qui nous intéresse) afin de cerner les enjeux dans la création et la réception d'une narration transmédiatique.

Nous comptons à ce jour trois suites cinématographiques (*Aliens*, James Cameron, 1976; *Alien*³, David Fincher, 1992; *Alien : Resurrection*, Jean-Pierre Jeunet, 1997) et un antépisode (*Prometheus*, Ridley Scott, 2012) en plus de deux productions filmiques croisées avec la franchise *Predator*. À cela s'ajoutent plusieurs séries de *comic books*, de nombreux produits dérivés, jeux vidéos et romans. De ces deux derniers supports, *Alien : No Exit*, un roman de Brian Evenson publié en 2008 et *Alien : Isolation*, une production vidéoludique développée par The Creative Assembly et paru en octobre 2014, poursuivent, tout en problématisant, l'esthétique et les thèmes mis en place dans le premier film de la franchise. Dans l'ensemble, chaque texte réitère incessamment les représentations de l'extraterrestre caractéristique de la franchise, ce qui crée un effet de continuité malgré la diversité des supports qui lui donnent forme. L'analyse des différentes reprises du xénomorphe dans le corpus cinématographique, vidéoludique (*Alien : Isolation*) et littéraire (*Alien : No Exit*) de la franchise permettra de dégager les enjeux entourant la répétition de la figure du xénomorphe et la manière dont chaque œuvre tente de la renouveler. Les nouvelles productions s'approprient, selon Karin Littau, les spécificités sémiotiques et narratives de différents médias — à la manière du xénomorphe faisant siennes les particularités biologiques de l'hôte qui lui donne naissance — afin de provoquer un effet particulier chez le récepteur.

Avant de se lancer au cœur des analyses, un état des recherches sur la narration transmédiatique et sur les enjeux reliés aux études narratologiques propres à différents médias s'impose. Le premier chapitre sert en ce sens à faire le point sur les théories qui permettent de faire converger narration et médiation. Comme la narration transmédiatique fait voyager les univers fictifs et leurs composantes sur plusieurs plateformes médiatiques, une analyse englobante du phénomène nécessite l'utilisation de définitions qui peuvent s'appliquer aux différents médias tout en restant les plus précises possible. Parallèlement, les franchises sont assujetties aux exigences des industries culturelles (notion introduite par Theodor W. Adorno et reprise par Edgar Morin) qui conditionnent des habitudes de lectures migratoires. À partir de ces observations, l'analyse se concentrera sur le personnage du xénomorphe qui prend une dimension nouvelle sous l'œil d'un récepteur qui se l'approprie.

Cette figure, au sens où l'entend Bertrand Gervais, canalise ainsi un appareil formel et des connaissances intertextuelles antérieures qui se construisent dans un rapport intime avec le spectateur. Le premier contact avec la figure du xénomorphe s'effectue dès le paratexte qui établit un contrat de lecture (Daniel Couégnas) et conditionne des attentes avant même le visionnement du film. Nous analysons dans le deuxième chapitre la manière dont cette figure se déploie en imposant une logique de mise en récit et des représentations qui seront répétées ou subverties dans les suites et adaptations. Ses caractéristiques et l'effet qu'elle provoque établissent en ce sens une formule, une marque de commerce, qui garantit le maintien de son identité fictionnelle à travers sa migration sur plusieurs textes.

La pulsion d'expansion du monde d'*Alien* s'organise en fonction des écosystèmes économiques, imaginaires et médiatiques du contexte de création. Le troisième et dernier chapitre fait l'archéologie de l'élargissement de la franchise au fil des années et retrace les dynamiques qui animent la dilatation de l'univers fictionnel. À partir des thèses de Richard Saint-Gelais sur la transfictionnalité, la narration transmédiatique se pense comme une traversée des frontières du texte qui conditionne une réception particulière des œuvres. À travers l'analyse détaillée de *Prometheus* (2012), *Alien : Isolation* (2014) et *Alien : No Exit* (2008), nous voyons en quoi ces déplacements transfictionnels et transmédiatiques cherchent à faire retour à l'expérience du contact initial avec la figure. La réutilisation citationnelle de stratégies narratives, la mise en scène d'un média dans un autre (que Bolter et Grusin nomment

la remédiation) et la continuité esthétique et thématique caractérisent la narration transmédiatique de la franchise *Alien* dont chaque nouvelle production tend vers une expérience de la figure tournée à la fois vers le passé, évoquant le désir nostalgique, et le futur, dans son besoin d'innovation.

CHAPITRE I

PROLÉGOMÈNES POUR L'ÉTUDE DE LA NARRATION TRANSMÉDIATIQUE

Que rien n'arrive à l'illusion durant les six prochains jours. Que l'espace vienne et s'étire, que Mars la rouge glisse sous la fusée, avec ses satellites; qu'il n'y ait pas de coupure dans les films en couleurs. Que les trois dimensions se maintiennent, que rien ne détériore les miroirs et les écrans qui fabriquent le rêve. Que le temps s'écroule sans anicroche³².

Ray Bradbury

Une mutation de l'espace médiatique au moment où paraît *Alien* au grand écran se dégage de notre bref survol historique introductif. La popularisation des *blockbusters*³³, au début des années 1970, marque un tournant dans l'industrie cinématographique. Auparavant, la création et la distribution de masse des produits culturels s'effectuaient, pour la plupart, à petit budget : la qualité matérielle des romans et des magazines, ou le peu de temps et d'argent alloué au tournage de films d'horreur ou de science-fiction en témoignent. À la suite du succès de *Star Wars : A New Hope* (George Lucas, 1977), 20th Century Fox a voulu profiter de la nouvelle popularité du cinéma de voyages intergalactiques en donnant le feu vert à la réalisation du seul

³² Ray Bradbury, « La Fusée », *Celui qui attend et autres nouvelles*, traduit par C. Andronikof, Paris, Albin Michel, coll. « Librio », 1954, p. 25-26.

³³ Dans l'introduction de son ouvrage sur le sujet, Laura Odello définit le *blockbuster* comme « un produit cinématographique à vocation explicitement commerciale, adressé au plus large public possible, confectionné grâce à un énorme investissement financier et qui a pour but d'engendrer de grosses sommes d'argent » (Laura Odello, « Exploder les images, saboter l'écran », Laura Odello (dir.), *Blockbuster. Philosophie & Cinéma*, Paris, Les Prairies Ordinaires, coll. « Essais », 2011, p. 7-8). Elle identifie *Jaws* (Steven Spielberg, 1975) comme étant la première superproduction couteuse destinée dès sa création à un public de masse : « la nouveauté de *Jaws* consiste surtout dans une nouvelle configuration de la distribution et de la promotion qui marquera ensuite de son empreinte la stratégie de confection de tout blockbuster. *Jaws* est le premier blockbuster car il inaugure la machine économique de production, de promotion et de distribution des produits cinématographiques qui caractérise l'industrie hollywoodienne contemporaine » (*Ibid.*, p. 9).

scénario du genre en leur possession, celui de Dan O'Bannon et Ronald Schusett³⁴. En quête de profits, les grandes compagnies hollywoodiennes exploitent le succès de leurs *blockbusters* en mettant sur pied de véritables franchises culturelles — qui multiplient *sequels*, *prequels* et autres *spin-off*³⁵ — ayant la mainmise sur la propriété intellectuelle de ces créations³⁶.

Ces deux modèles de production (*blockbusters* et franchises culturelles) se caractérisent par une tendance à vouloir prolonger les univers fictionnels afin d'encourager la consommation. Ils transforment le marché et les enjeux de la réception des œuvres; ils actualisent l'environnement médiatique, imaginaire et économique auquel les représentations de l'extraterrestre d'*Alien* doivent s'adapter. Derek Johnson, dans une étude sur les franchises culturelles, tente de démentir la présupposition théorique voulant qu'elles se déploient selon une logique de simple répétition :

*To comprehend these repeated happenings, however, we must go beyond recognizing, counting, and bemoaning their occurrence; we must ask how and why they have propagated in meaningful ways. Franchises do not replicate themselves: they are produced in negotiated social and cultural contexts that demand exploration. [...] This requires inquiry not just into the products of media franchises, but rather the process of media franchising constituted by complex social interactions within the industry structure supporting and driving cultural replication*³⁷.

Déjà plusieurs années avant la popularisation des franchises culturelles, Edgar Morin publie, dans la revue *Communications*, un article dans lequel il réfléchit aux mécanismes de production qui sous-tendent les « industries culturelles » de son époque. Il soulève l'idée que les objets de la culture de masse sont créés selon une logique d'invention-standardisation. Ainsi, la tendance

³⁴ Voir le documentaire *The Beast Within : The Making of Alien* (Charles de Laurizika, *The Beast Within : The Making of Alien*, États-Unis, 2003, 178min).

³⁵ Ces termes sont définis plus en détail au troisième chapitre de notre étude ainsi que dans le lexique inclus en figure 4.

³⁶ Derek Johnson écrit au sujet de la propriété intellectuelle dans les textes de création : « *Intellectual property is not creativity or the product of creativity, therefore, but a result of contractual and legal control over creativity.* » (Derek Johnson, *Media Franchising. Creative License and Collaboration in the Culture Industries*, New York, New York University Press, 2013, p. 8.)

³⁷ *Ibid.*, p. 3.

à la « concentration techno-bureaucratique³⁸ », qui standardise les œuvres, « se heurte à une exigence radicalement contraire, née de la nature même de la consommation culturelle, qui réclame toujours un produit *individualisé*, et toujours *nouveau*³⁹. » Il semble donc inexact de croire que les industries culturelles stérilisent la création et n’offrent que des produits aliénants, copies conformes de ceux qui les ont précédés. Bien que ces œuvres restent tout de même des objets de consommation, les deux auteurs jugent que des propos nuancés favorisent une étude de ces textes dans leur complexité. Derek Johnson le souligne aussi à propos de la culture franchisée :

The replication of franchising extends not from the agency of corporate monoliths, but from producers working for and within industrial power structures. Without attention to the experiences of those cultural producers, the replication implied by franchising remains mythologized rather than theorized⁴⁰.

La conception des œuvres s’effectuant sous l’impulsion d’individus créatifs — travaillant pour des industries qui, elles, cherchent à atteindre le profit maximal — doit adapter ses méthodes de production et de distribution aux habitudes de lecture des consommateurs. Une relation de co-dépendance se forme alors entre les deux instances⁴¹.

L’instrumentalisation d’une « vedette », selon Morin, permet de résoudre, en partie, la contradiction établie par l’exigence d’invention-standardisation. Les vedettes étant des « personnalités à la fois structurées (standardisables) et individualisées⁴² », leur caractère reconnaissable est un gage de qualité au sein d’une œuvre inconnue et nouvelle. Notre corpus d’étude n’y fait pas exception : la première quadrilogie cinématographique s’appuie sur le retour de l’actrice Sigourney Weaver qui incarne le rôle principal. Au fil des expansions transmédiatiques, les œuvres de la franchise *Alien* se détachent toutefois de cette vedette pour

³⁸ Edgar Morin, « L’industrie culturelle », *Communications*, n° 1, 1961, p. 41.

³⁹ *Idem*.

⁴⁰ Derek Johnson, *op. cit.*, p. 4.

⁴¹ L’ouvrage phare de Matt Hills sur les théories de fans offre une analyse éclairée sur les enjeux de leur relation avec ces objets populaires qui se situe entre résistance, venant de la réappropriation individuelle, et consommation de masse (*Fan Cultures*, Londres, Routledge, 2002, 207p).

⁴² Edgar Morin, *loc. cit.*, p. 46.

mettre en mots et en images de nouvelles figures. C'est le personnage du xénomorphe qui garantit alors l'appartenance de l'œuvre à l'univers fictionnel et devient la part incontournable de son paratexte; « Alien » scelle le pacte de lecture.

1. La narration transmédiatique au carrefour de débats théoriques

Ce premier chapitre servira à définir les enjeux de la narration transmédiatique en tant que protocole de production et de réception des récits d'une franchise, situé au croisement des théories de la narration et des processus de médiation. L'analyse détaillée des œuvres de notre corpus nécessite d'abord quelques précisions d'ordre méthodologique puisque le concept de narration transmédiatique⁴³ se situe lui-même à l'intersection de plusieurs débats théoriques. Cette pratique remet en question la conception classique de la narration telle que la définissaient des structuralistes comme Greimas, Barthes ou Genette. Selon Marie-Laure Ryan, cette conception restrictive de la narration est un obstacle majeur pour l'étude du phénomène :

The main obstacle to the transmedial study of narrative is a position that comes from within narratology itself, namely, what I call the language-based, or rather, speech-act approach to narrative. This position (represented by Prince, Genette, and Chatman) defines narrative as an act of storytelling addressed by a narrator to a narratee, or as the recounting by a narrator of a sequence of past events⁴⁴.

La narration transmédiatique fait migrer une histoire d'un média à un autre : elle peut débiter au cinéma, puis se développer dans une série de bandes dessinées, explorer l'espace interactif du jeu vidéo ou inspirer la rédaction de romans. Une approche narratologique strictement littéraire est par conséquent inadéquate pour notre étude.

⁴³ Dans le cadre de cette étude, nous préférons traduire « *transmedia storytelling* » par « narration transmédiatique ». Dans sa traduction du *Convergence Culture* d'Henry Jenkins, Christophe Jaquet utilise l'expression « storytelling transmédia ». Le *storytelling* désigne l'action de raconter une histoire et nous jugeons que le terme « narration » inclut, par définition, à la fois la mise en récit et l'histoire racontée.

⁴⁴ Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story*, Minneapolis, Presses de l'Université du Minnesota, 2006, p. 4-5.

Dans un contexte de production franchisée, la création des œuvres est d'abord motivée par un intérêt mercantile qui est d'atteindre, pour employer les mots d'Edgar Morin, le profit maximal : « Dans le système privé, la recherche de profit maximum est le moteur d'une recherche de la consommation maxima, c'est-à-dire du maximum de lecteurs, d'auditeurs, de spectateurs⁴⁵. » Pour Henry Jenkins, Laura Odello et Alberto Scolari, entre autres, ces productions sont plus riches et complexes que de simples produits dérivés⁴⁶; les analyser permet de repenser la manière dont nous produisons et consommons des récits à l'ère de la convergence culturelle et médiatique. La narration transmédiatique, selon Jenkins, « renvoie à une nouvelle esthétique, apparue en réaction à la convergence médiatique : elle fait peser de nouvelles demandes sur le consommateur et nécessite la participation active des communautés de savoir⁴⁷. » Ces communautés participatives constituent l'un des deux termes qui composent l'équation élaborée par Alberto Scolari, Paolo Bertetti et Matthew Freeman afin d'explicitier le fonctionnement de la narration transmédiatique : « *Media Industry (canon) + Collaborative Culture (fandom) = Transmedia Storytelling*⁴⁸ ». Cette équation actualise le paradoxe d'invention-standardisation d'Edgar Morin afin de l'adapter aux nouveaux enjeux de production. À la constance représentationnelle des personnages et des lieux de l'univers fictionnel, déterminée par le canon, s'ajoute une part de nouveauté, d'« invention », qui n'est plus seulement le dictat de l'industrie, mais qui résulte aussi d'un processus d'appropriation de l'œuvre par les communautés de fans. Autrement dit, la dissémination des histoires et des personnages reliés à un même univers de fiction, sur plusieurs plateformes médiatiques trouve une relative cohérence narrative grâce à la participation des consommateurs. Pour Jenkins, la

⁴⁵ Edgar Morin, *loc. cit.*, p. 44.

⁴⁶ Henry Jenkins écrit que la « lecture transmédia permet une profondeur d'expérience qui incite toujours à davantage de consommation. La redondance et la répétition, en revanche, épuisent l'intérêt des fans et conduisent les franchises à l'échec. L'offre de nouveaux niveaux d'expérience et de compréhension renouvelle la franchise tout en entretenant la loyauté du consommateur » (Henry Jenkins, *La culture de la convergence*, traduit par Christophe Jaquet, Paris, Armand Colin, 2013[2006], p. 120).

⁴⁷ *Ibid.*, p. 40.

⁴⁸ Carlos Alberto Scolari, Paolo Bertetti et Matthew Freeman, *Transmedia Archeology. Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*, New York, Palgrave Macmillan, 2014, p. 3.

convergence « se produit dans le même appareil, la même franchise, la même entreprise, mais aussi dans le cerveau du consommateur et dans le monde des fans. Elle implique à la fois un changement de la manière dont sont produits les médias et un changement de la façon dont ils sont consommés⁴⁹. » Or, dans un contexte de narration transmédiate, il semble que nous consommons moins les médias eux-mêmes que les récits qu'ils mettent en forme. Les auteurs de *Transmedia Archeology* nous mettent en garde contre la confusion théorique entre narration et médiation :

In narratologic terms it could be said that the level of the story (events and worlds) are independent from the medium/semiotic system of manifestation. From this perspective the perfect case for transmedia storytelling occurs when media and narrative expansion converge into a single narrative experience⁵⁰.

Quelques définitions détaillées s'imposent d'abord pour comprendre les enjeux permettant de penser conjointement les dynamiques d'expansions narratives et médiatiques.

1.1. Pour une définition transmédiate de la narration

Bien que les récits d'une franchise transmédiate trouvent une relative uniformité grâce au travail migrateur des fans, une étude comparative des œuvres se bute au problème de la divergence des théories narratologiques existantes. En nous outillant d'une définition de la narration qui s'adaptera aux différentes plateformes médiatiques de notre corpus nous pourrions établir un dialogue entre les récits. Pour Gérard Genette, qui étudie la narration scripturale, les conditions minimales de la narrativité d'un texte se résument à la mise en récit d'une *histoire* par un *narrateur* (instance qui émet le message et qui est responsable de la mise en récit) pour un *narrataire* (celui auquel s'adresse le discours narratif). Il propose « de nommer *histoire* le signifié ou contenu narratif [...], *récit* proprement dit le signifiant, énoncé, discours ou texte narratif lui-même, et *narration* l'acte narratif producteur⁵¹ ». En tant que signifié, l'histoire n'a

⁴⁹ Henry Jenkins, *op. cit.*, p. 36.

⁵⁰ Carlos Alberto Scolari, Paolo Bertetti et Matthew Freeman, *op. cit.*, p. 4.

⁵¹ Gérard Genette, « Discours du récit », *Figures III*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », p. 72.

d'existence que dans le cerveau d'un lecteur qui actualise le récit, le signifiant. Tout média peut alors potentiellement mettre en forme une narration; la manière dont l'histoire virtuelle sera encodée dans le matériel signifiant influencera son actualisation par le récepteur. Selon Marie-Laure Ryan, tout objet sémiotique produit avec l'intention d'évoquer une histoire dans l'esprit d'un récepteur peut être narratif⁵². Bien que nous ayons déjà soulevé que la théorie littéraire est trop intrinsèquement liée aux codes du langage narratif scriptural, des auteurs trouvent un terrain d'entente en réutilisant les termes de la narratologie classique afin de dégager les tenants d'une narration plus monstrative.

Dans son ouvrage intitulé *Du Littéraire au filmique*, André Gaudreault élabore une définition de la narration cinématographique qui s'inscrit en continuité avec la narration scripturale. Dans un récit qui s'appuie sur une diégèse non mimétique⁵³, comme le texte littéraire, la scission identitaire entre le narrateur et les personnages est relativement explicite alors qu'au cinéma, les éléments diégétiques nous sont *montrés* dans un faire semblant qui brouille les traces de l'acte narratif. André Gaudreault y relève tout de même « l'existence et [...] la présence en cours de récit d'une instance fondamentale qui présiderait à son organisation et à sa structuration⁵⁴. » Cette instance, nommée le « méga-narrateur filmique », se divise en deux sous-instances qui déterminent deux manières complémentaires de raconter une histoire au cinéma. Le narrateur filmique — qui serait en quelque sorte l'équivalent du

⁵² Marie-Laure Ryan, *op. cit.*, p. 11.

⁵³ L'auteur fait retour aux textes d'Aristote et de Platon afin d'établir les différences entre le récit scénique et le récit scriptural. La *diègèsis* (récit) désigne toute forme de récit et englobe la *mimèsis* et la *haplè diègèsis*. La *mimèsis* (récit mimétique) se réfère à un récit qui n'utilise que la représentation mimétique : Platon donne comme exemple la tragédie et la comédie qui procèdent par imitation, les comédiens incarnant les personnages de l'histoire. La *haplè diègèsis* (récit simple) désigne un récit qui n'utilise aucune forme de récit mimétique : le narrateur du récit met une distance entre les événements du récit et lui-même. André Gaudreault mentionne toutefois que, pour des raisons de terminologie « [c]omme la *haplè diègèsis* est une *diègèsis* sans imitation, il sera préférable de parler dans son cas de *diègèsis* non mimétique et, dans le cas de la *mimèsis*, pour des raisons évidentes, de parler de *diègèsis* mimétique⁵³ » (André Gaudreault, *Du Littéraire au filmique*, Montréal, Éditions Nota Bene, 1999, p. 63). C'est en ce sens qu'il fait coïncider la *mimèsis* platonicienne, c'est-à-dire la *diègèsis* mimétique, avec la « représentation (ou imitation) théâtrale » du scénique, alors que la *mimèsis* aristotélicienne correspondrait quant à elle à la « représentation (ou imitation) poétique » du récit scriptural.

⁵⁴ *Ibid.*, p. 99.

narrateur de roman — organise le regard et la lecture de l'histoire grâce au travail du montage. Le monstateur filmique, quant à lui, est coincé dans le *hic et nunc* de la représentation puisque son rôle est celui de la mise en boîte des plans durant le tournage. En créant une illusion de continuité, le monstateur filmique « présentifie » les plans alors que « [s]eul le narrateur peut inscrire, entre deux plans (à la faveur des coupes et des raccords), la marque de son regard, ordonner un parcours de lecture et transcender l'unicité temporelle qui contraint inéluctablement le discours de la monstration⁵⁵. » C'est en ce sens que la narration cinématographique s'éloigne de la littérature pour élaborer ses propres moyens d'expression : « le cinéma a réussi à développer un mode de transmission du narrable qui lui est tout à fait spécifique puisqu'il combine allègrement et organiquement, par ses propres moyens, l'équivalent filmique des deux modes respectifs du récit scriptural (la narration) et du récit scénique (la monstration)⁵⁶ ». Bien qu'elle s'éloigne de la narration littéraire afin d'embrasser les propriétés expressives du cinéma, la définition d'André Gaudreault réactualise le terme « narrateur » et complexifie la mise en récit qui fonctionne sur deux niveaux : « celui des *micro-récits* constitué par chaque plan en tant qu'énoncé photogrammique et celui des *macro-récits* qui naît de l'organisation des micro-récits⁵⁷. »

Parce qu'elle s'appuie sur les spécificités du média cinématographique, la théorie d'André Gaudreault pose des difficultés à l'élaboration d'une définition modulable de la narration. Des constantes ressortent : la narrativité reste tout de même l'organisation spatiotemporelle des éléments d'une histoire par une instance racontante, décodée par le travail d'un récepteur. Au centre des deux pôles théoriques qui dominent la polémique entourant la narrativité du médium vidéoludique — allant de l'absence totale de narrativité⁵⁸ à la conception du jeu vidéo comme une histoire interactive —, des auteurs tendent à trouver un terrain d'entente. Henry Jenkins et Carl Therrien proposent une approche intermédiaire, entre ludologie et narratologie, en

⁵⁵ *Ibid.*, p. 106.

⁵⁶ *Ibid.*, p. 57.

⁵⁷ Roger Odin, *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck Supérieur, 2000, p. 26.

⁵⁸ Voir Markku Eskelinen, *The Gaming Situation*, 2001, en ligne, <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>, consulté le 24 septembre 2016.

réfléchissant aux jeux moins comme étant des histoires que des *espaces* potentiellement narratifs⁵⁹. Selon Therrien, « aussitôt qu'il y a présentation d'évènement, il y a instance racontante⁶⁰ », ce qui suppose l'existence d'un « narrateur fondamental » et « d'un savoir-faire spécifique » au médium vidéoludique. C'est peut-être à cause de son utilisation de la caméra subjective (particulièrement dans le cas qui nous intéresse) et parce qu'« il crée de véritables scènes au sens genettien du terme, où temps du récit et temps de l'histoire concordent enfin⁶¹ » que le jeu vidéo est souvent considéré comme le médium immersif par excellence. Or, comment étudier la narrativité d'un médium qui semble essentiellement monstratif — qui paraît même n'utiliser que le monstreur filmique tel que le décrit André Gaudreault?

Carl Therrien avance que la narration vidéoludique est orchestrée d'une manière particulièrement protéiforme allant des « récits imbriqués » aux mécanismes de communication abstraits avec le joueur. Il note que

même dans un registre éminemment monstratif, la mise en scène est toujours une question de focalisation, d'orchestration du savoir, de la production de sens de l'expérience affective de l'utilisateur. À travers les stratégies de monstration abstraite et dynamique [...], l'imbrication du voir et du savoir devient particulièrement évidente⁶².

Les récits imbriqués vidéoludiques sont des traces laissées par les personnages (discursive ou non) : ruines, textes écrits ou enregistrés disséminés un peu partout dans l'environnement du jeu. Très présent dans les *survival horror* — un genre fortement inspiré du cinéma d'horreur —, l'utilisation de ces récits statiques permet « d'évoquer des événements et des forces actives dans l'univers par les traces que ces derniers auront laissés sur l'environnement⁶³. » Ces traces se servent du langage pour « présentifier le passé », comme l'écrit Gaudreault, dans un médium qui se veut essentiellement monstratif, immédiat, inscrit dans le temps réel de l'expérience du

⁵⁹ Henry Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, 2004, en ligne, <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lazzi-fair>, consulté le 30 avril 2015.

⁶⁰ Carl Therrien, « Entre monde et discours. Le récit vidéoludique », (sous la direction d'Alexis Blanchet), À paraître.

⁶¹ *Idem*.

⁶² *Idem*.

⁶³ *Idem*.

joueur. Cette conception du récit imbriqué concorde avec la théorie avancée par Henry Jenkins qui veut qu'une histoire soit moins une structure temporelle qu'un corps d'informations : « *The author of a film or a book has a high degree of control over when and if we receive specific bits of information, but a game designer can somewhat control the narrational process by distributing the information across the game space*⁶⁴. » L'organisation du savoir dans l'espace vidéoludique fonctionnerait à la manière d'une narration policière, en développant deux types distincts de récit : « *one relatively unstructured and controlled by the player as they explore the game space and unlock its secrets; the other prestructured but embedded within the mise-en-scene awaiting discovery*⁶⁵. » L'actualisation de l'histoire par le joueur forme la narrativité de l'œuvre; elle ne peut prendre forme qu'« en acte ».

Les études sur le médium vidéoludique recentrent ainsi la narration sur l'action du récepteur. Contrairement au narrataire genettien, dont l'existence virtuelle est sous-entendue par le texte, le récepteur participe activement au décodage du récit et influence l'interprétation. La narration se laisse conceptualiser comme un signe : le texte (signifiant) renvoie à une histoire (signifié) qui doit être actualisée par un interprétant. En déplaçant l'étude de la narration de l'instance racontante vers l'instance actualisante, cette définition large peut s'appliquer à tous types de récits, peu importe le média qui le met en forme. Nous considérons par conséquent la narration à travers la dynamique qui s'installe entre les stratégies de mises en récit de l'histoire (en fonction des différents médias) et les effets qu'elles provoquent chez le lecteur, le spectateur ou le joueur. Chaque média impose, en quelque sorte, un temps de réception et balise l'actualisation qui sera faite de son récit. En instaurant les termes d'homochronie et d'hétérochronie⁶⁶, Philippe Marion fait émerger une première base sur laquelle nous pouvons réfléchir à la narration en relation avec son média.

⁶⁴ Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture », *op. cit.*

⁶⁵ *Idem.*

⁶⁶ « Dans un contexte *hétérochrone*, le temps de réception n'est pas programmé par le média, il ne fait pas partie de sa stratégie énonciative. Le "livre", la presse écrite, l'affiche publicitaire, la photographie, la bande dessinée : autant de lieux d'*hétérochronie*. C'est dire que le temps de consommation du message n'est pas médiatiquement intégré, il ne fait pas partie du temps d'émission. [...] Dans un site *homochrone*, le temps de réception est absorbé, intégré, dirigé par l'énonciation médiatique elle-même. Apprécier, recevoir le message, c'est en accepter les directives d'émission

1.2. Média et transmédia : une définition intermédiaire

L'étude de la narration transmédiate nécessite l'articulation des théories narratologiques aux questionnements sur les processus de médiation et, par extension, aux effets qu'ils produisent chez le récepteur de l'œuvre. La définition du terme « média », quant à elle, varie en fonction de l'approche employée par les théoriciens : une étude sémiopragmatique⁶⁷ des médias s'intéresserait, par exemple, au langage utilisé par celui-ci (visuel, audiovisuel, verbal, etc.) et les effets produits chez le récepteur alors qu'une analyse historique⁶⁸ accentuerait les relations (intermédiales) que le média entretient avec ceux qui l'entourent.

Un média, dans son sens le plus large, est un intermédiaire qui permet une transmission et une diffusion d'informations. Le terme est le plus souvent employé pour désigner les institutions médiatiques telles que le journal, la télévision ou le cinéma. Pour son analyse du phénomène de la convergence culturelle et médiatique, Henry Jenkins utilise la définition de Lisa Gitelman « qui offre un modèle de média fonctionnant sur deux niveaux : premier niveau, le média est une technologie qui permet la communication ; second niveau, le média est un ensemble de "protocoles" associés ou de pratiques sociales et culturelles qui se forment autour de cette technologie⁶⁹. » À la manière de l'équation définissant la narration transmédiate, un média se comprend à la fois dans son aspect formel (technologie ou industrie) et social. L'interaction entre les plateformes médiatiques et les pratiques culturelles qui y sont associées

temporelle. » (Philippe Marion, « Narratologie médiatique et médiagenie des récits », *Recherches en Communication*, n° 7, 1997, p. 82-83.)

⁶⁷ C'est le cas de l'article de Carlos Alberto Scolari sur la narration transmediale (« Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production », *International Journal of Communication*, n° 3, 2009, p. 586-606).

⁶⁸ L'article d'André Gaudreault et Philippe Marion sur la généalogie des médias en offre un exemple (« Cinéma et généalogie des médias », *Médiamorphoses*, n° 16, 2006, p. 24-30).

⁶⁹ Henry Jenkins, *La Culture de la Convergence*, *op. cit.*, p. 33.

sont intrinsèques à la dynamique de ce type de mise en récit. Ce phénomène soulève un conflit entre deux positions théoriques, selon Karin Littau, et plus spécifiquement lorsqu'il est question d'*Alien* : « *Alien raises issues to do with medium-specificity, but also the transgression of this specificity*⁷⁰. » La traversée des frontières médiatiques supposée par l'uniformité de la narration globale de la franchise fait ainsi émerger des questionnements au sujet de la spécificité des médias.

Pour André Gaudreault et Philippe Marion, la singularité différentielle d'un média — sa « médiativité » — ne peut s'appréhender que dans la relation qu'il entretient avec les autres. L'étude de la médiativité « rassemble tous les paramètres qui définissent le potentiel expressif et communicationnel développé par le média⁷¹ » et s'intéresse aux « conditions de diffusion et de circulation attachées au média observé [...]. Il s'agit [...] des modalités d'usage et de "consommation" publique du média, saisies dans leur interdépendance avec le contexte culturel et social⁷². » D'un point de vue sémio-pragmatique, la médiativité « se juge aussi en fonction des matériaux sémiotiques d'expression mobilisés par le média⁷³ » et des effets qu'ils sollicitent chez le récepteur. Leurs thèses sur la double naissance des médias intègrent l'étude de la médiativité dans une généalogie qui retrace les rapports intermédiaux en jeu dans leur constitution⁷⁴. Ce processus évolutif se divise en trois moments nommés « apparition », « émergence » et « avènement » :

L'histoire du cinéma des premiers temps nous ferait donc ainsi passer, successivement, de l'*apparition* d'un dispositif technique (une technologie), les machines à vues, à

⁷⁰ Karin Littau, « Media, Mythology and Morphogenesis : *Alien*TM », *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technology*, vol. 17, n° 1, février 2011, p. 28.

⁷¹ André Gaudreault et Philippe Marion, *loc. cit.*, p. 25.

⁷² *Ibid.*, p. 25-26.

⁷³ *Ibid.*, p. 26.

⁷⁴ Dans « Cinéma et généalogie des médias », André Gaudreault et Philippe Marion étudient principalement le média cinématographique bien que ces thèses puissent aisément s'étendre à d'autres comme le jeu vidéo.

l'émergence d'un dispositif socioculturel, celui des vues animées, puis à *l'avènement* d'une institution socioculturelle, celle du cinéma⁷⁵.

Si l'on se réfère au modèle de la double naissance des médias⁷⁶, l'apparition du dispositif technique et l'émergence du dispositif socioculturel s'inscrivent dans la première naissance caractérisée par une intermédialité intégrative : « Les médias naissants sont réputés faire leurs premières armes en reproduisant de manière assez servile les autres médias, dont ils seraient plus ou moins les dérivés⁷⁷. » La seconde naissance, différentielle cette fois, désigne le processus d'institutionnalisation qui cristallise et unifie les paramètres de la médiativité. Bien que le média y perde l'intermédialité initiale de sa première naissance, il en acquiert une autre compatible avec l'affirmation de son identité médiatique : « Une telle intermédialité négociée s'avère particulièrement importante dans le paysage médiatique contemporain, placé sous le signe du flux, de la contamination, de l'interconnexion généralisée et de la "toile" globale⁷⁸. » L'analyse de l'identité médiatique s'intéresse en ce sens à l'évolution de la médiativité en fonction des relations intermédiaires qu'il tisse avec les autres médias. Cette approche est utile dans un contexte de narration transmédiatique puisque l'uniformité présumée de l'univers narratif fait entrer en dialogue plusieurs plateformes médiatiques.

Pour résumer la pensée d'André Gaudreault et Philippe Marion, le média désigne un amalgame institutionnalisé qui confond en une seule entité le support (la technologie qui donne forme au sujet de la communication : l'écran de cinéma ou de télévision, le livre, l'affiche), l'institution (la presse, la publicité, le cinéma, la littérature, etc.) et des codes qui régissent la réception des œuvres médiatiques. L'évolution de ces paramètres peut toutefois diverger au sein d'un même média. L'exemple de la transformation des codes cinématographiques témoigne de la relative indépendance que ceux-ci possèdent par rapport à la technologie qui leur donne forme :

⁷⁵ *Ibid.*, p. 28.

⁷⁶ Tel qu'il a été développé par André Gaudreault et Philippe Marion dans leur texte intitulé « Un média naît toujours deux fois... » (*Sociétés & Représentations*, Paris, Publications de la Sorbonne, n° 9, 2000, p. 21-36).

⁷⁷ André Gaudreault et Philippe Marion, « Cinéma et généalogie des médias », *loc. cit.*, p. 27.

⁷⁸ *Ibid.*, p. 29.

La disparition, la mort du film comme support signifie-t-elle pour autant la mort du cinéma, la mort du média ? Pas du tout. Pour dire le contraire, il faudrait se résoudre, d'une part, à réduire un média à l'une de ses composantes techniques ou matérielles et il faudrait aussi, d'autre part, ignorer la dimension évolutive, historique, dans laquelle s'inscrit toute forme d'*identité médiatique*⁷⁹.

Les codes sont donc un usage conventionnel (institutionnalisé) d'un langage sémiotique⁸⁰ permis par le dispositif technique originel du média. Le cinéma contemporain, par exemple, se sert d'images projetées rapidement et des sons afin de créer des récits (narratifs ou non) et l'illusion du mouvement. La réception des œuvres cinématographique repose donc davantage sur ces codes, sur cette utilisation particulière et institutionnalisée du langage sémiotique, que sur la technologie qui nous permet d'accéder au contenu médiatique.

Puisque le personnage extraterrestre d'*Alien* thématise⁸¹ les mécanismes d'expansion transmédiale, des rapprochements sont possibles entre l'évolution de la figure du xénomorphe et la généalogie des médias. Si nous lui appliquons le modèle de la double naissance, nous voyons que les éléments qui constituent la première naissance du xénomorphe s'inscrivent dans un réseau intertextuel qui s'apparente à l'intermédialité intégrative initiale. Les représentations de la créature d'*Alien* se réfèrent non seulement aux univers fictionnels qui lui sont antérieurs ou contemporains, mais sa mise en récit s'inspire des procédés narratifs du fantastique, de l'horreur et de la science-fiction. Les répétitions du personnage, quant à elles, favorisent l'affirmation de son identité : le xénomorphe devient peu à peu un personnage à part entière et acquiert une autonomie en dehors des œuvres qui le mettent en forme. Cette nouvelle autonomie lui permet d'entrer en dialogue avec d'autres univers (le *crossover Alien vs Predator* en est un exemple) et de contaminer d'autres productions populaires.

⁷⁹ *Ibid.*, p. 24.

⁸⁰ Dans un article où il tente de poser les bases d'une définition sémio-pragmatique de la narration transmédiale, Alberto Scolari insiste plus particulièrement sur la scission épistémologique entre le média et le langage sémiotique : « *TS [transmedia storytelling] is a particular narrative structure that expands through both different languages (verbal, iconic, etc.) and media (cinema, comics, television, video games, etc.).* » Alberto Scolari, « Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production », *op. cit.*, p. 587.

⁸¹ Karin Littau écrit à ce sujet que « *the figure of the Alien thematizes adaptation, both within a give story and across the cycle of stories, not as an act of repetition and re-presentation but as an act of diversification and hybridation* » (Karin Littau, *loc. cit.*, p. 22).

1.3. Récit médiatique, médiagenie et transmédiagenie

Les études sur le récit médiatique suggèrent la possibilité d'un rapprochement signifiant entre narration et médiation. Dans son article sur le sujet, Philippe Marion envisage le récit, au sens large, comme étant une situation de communication narrative. Les actants de cette communication (les instances racontantes et actualisantes) « échang[ent] de l'information par la voie du récit⁸² », ce qui les place à l'intérieur d'un système codé « où se tresse un réseau d'instructions et d'attentes⁸³ ». La communication narrative est donc une « pragmatique relationnelle⁸⁴ » où les partenaires acceptent « d'honorer respectivement les termes d'un *contrat* implicite, d'un *pacte* ou d'un *protocole* de lecture⁸⁵ ». Roger Odin précise toutefois que, du point de vue de la sémio-pragmatique, « il n'y a jamais transmission d'un texte d'un émetteur à un récepteur mais un double processus de production textuelle : l'un dans l'espace de la réalisation et l'autre dans l'espace de la lecture⁸⁶. » L'« effet fiction » survient ainsi lorsque la « double production textuelle » s'effectue sous le mode fictionnalisant. Les actants de la communication narrative doivent s'investir dans le jeu du récit en acceptant les termes du pacte narratif. L'émetteur tend à « suspendre l'étanchéité des catégories de l'information et de l'affect⁸⁷ » et s'adonner à un « jeu de dévoilement dont le rythme, la cadence, l'inflexion dramatique vont forger le désir et le plaisir de savoir⁸⁸ » du lecteur qui embrasse « une attitude de réception déterminée qui se caractéris[e] par une complicité interprétative spécifique

⁸² Philippe Marion, *op. cit.*, p. 64.

⁸³ *Idem.*

⁸⁴ *Ibid.*, p. 63.

⁸⁵ *Ibid.*, p. 64.

⁸⁶ Roger Odin, *op. cit.*, p. 10.

⁸⁷ Philippe Marion, *loc. cit.*, p. 65.

⁸⁸ *Idem.*

influençant notre rapport au monde raconté⁸⁹. » Nous verrons au prochain chapitre comment le film de Ridley Scott mise sur cette relation entre le spectateur et le personnage pour donner à ce dernier une aura qui dépasse le texte. Plus encore, les transformations du conditionnement lectoral sont des indices de l'expansion narrative de l'univers fictif de la franchise sur notre réception des œuvres. Ainsi, nous n'adoptons pas la même posture interprétative si nous voyons *Alien* pour la première fois ou si nous le visionnons à nouveau après avoir exploré le monde des autres productions de la série. Le jeu de la lecture ou de la spectature s'effectue ainsi sur deux niveaux : le microrécit de l'œuvre unique et le macrorécit du monde fictionnel de la franchise.

Les protocoles de lecture se situent en tension entre narration et médiation; l'étude du récit médiatique présuppose qu'il y ait une interaction entre celles-ci. La narratologie médiatique participe donc d'une négociation entre « l'opacité du matériau expressif » et la « transparence relative de la représentation⁹⁰ ». Philippe Marion identifie deux types de narration qui polarisent le « spectre énonciatif » :

Avec la *narration à tendance discursive*, une priorité est donnée à l'opacité de la médiation racontante. A l'autre extrême du spectre énonciatif, une *narration à tendance historique* laisse s'exprimer toute la transparence du monde raconté en occultant autant que faire se peut les traces de narration⁹¹.

Toute médiation se situe, par définition, « entre deux » objets, plus particulièrement entre deux instances qui participent à un processus de communication. En tant qu'intermédiaire, un média

⁸⁹ *Ibid.*, p. 66.

⁹⁰ *Ibid.*, p. 86.

⁹¹ *Ibid.*, p. 63-64. Un rapprochement s'effectue entre le premier type de narration et l'hypermédiaticité (*hypermediacy*) telle que la théorisent Jay David Bolter et Richard Grusin. Il s'agit de récits qui mettent de l'avant les traces de la médiation au sein du texte : « *Today as in the past, designers of hypermediated forms ask us to take pleasure in the act of mediation*⁹¹ » (Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation*, Cambridge, The MIT Press, 1999, p. 14). Les récits à tendance hypermédiatique ont une propension à élaborer un (méta-)discours sur le média qui lui donne forme. Le deuxième modèle narratif s'accorde, quant à lui, avec l'idéal d'immédiaticité (*immediacy*) où l'on tente d'effectuer le processus de médiation de manière à en effacer toute trace, à la rendre la plus « immédiate » possible. L'immédiaticité veut « faire disparaître » le média pour nous laisser en présence de l'objet représenté (*Ibid.*, p. 5-6). Une communication narrative qui s'effectue selon le mode fictionnalisant favoriserait la tendance à l'immédiaticité d'une œuvre.

influence nécessairement la double opération de production textuelle propre à la communication narrative. L'étude du récit médiatique s'intéresse en ce sens à la marge d'autonomie qu'un récit possède par rapport au média qui le met en forme. Philippe Marion propose l'utilisation du terme « médiagénie » pour désigner

l'évaluation d'une « amplitude » : celle de la *réaction* manifestant la fusion plus ou moins réussie d'une narration avec sa médiatisation, et ce dans le contexte — interagissant lui aussi — des horizons d'attente d'un genre donné. [...] La médiagénie est pragmatique, c'est une relation, une interaction, non pas un contenu. En outre, elle n'a de sens que dans une actualisation et un contexte historique donné⁹².

À l'inverse, la « transmédiagénie » évalue « la capacité d'étoilement, de circulation, de propagation transmédiatique que possède un récit⁹³. » L'auteur mentionne toutefois que le cadre épistémologique définissant la pertinence d'une lecture médiagénique ou transmédiagénique doit encore être délimité. Le degré de narrativité du récit ou le genre dans lequel il s'inscrit permettraient entre autres de baliser l'espace théorique.

2. Le *world-building* au centre de la narration transmédiatique

Selon Henry Jenkins, un modèle idéal de narration transmédiatique en serait un où « chaque média fait ce qu'il sait faire le mieux : un récit peut ainsi être introduit dans un film, puis se développer à travers la télévision, le roman, la bande dessinée⁹⁴. » Le récit transmédiatique se perçoit à la fois dans sa médiagénie et dans sa transmédiagénie. À la manière du cycle et de la série romanesque⁹⁵, il se caractérise par une continuité globale

⁹² Philippe Marion, *loc. cit.*, p. 86.

⁹³ *Ibid.*, p. 87-88.

⁹⁴ Henry Jenkins, *La Culture de la convergence*, *op. cit.*, p. 119.

⁹⁵ Nous nous basons sur les recherches d'Anne Besson sur le sujet dans son ouvrage *D'Asimov à Tolkien. Cycles et séries dans la littérature de genre*. Le cycle et la série répondraient d'abord tous deux à une exigence de nature commerciale. Bien que son objet d'étude soit essentiellement romanesque, des rapprochements avec notre corpus sont significatifs puisque la narration transmédiatique est, d'une certaine manière, une actualisation multimédiatique de ces procédés créatifs. Selon l'auteure, « cycle et série possèdent de nombreux points communs, ceux qui sont nécessaires à la perceptibilité, et donc à l'existence, de l'ensemble : essentiellement, des récurrences inter-volumiques, le retour d'au moins un

(macrorécit) composée d'un ensemble relativement discontinu de microrécits (les différentes œuvres de la franchise). À la lumière de l'affirmation de Jenkins, nous pouvons avancer que chaque microrécit entretient une relation médiagénique avec le média qui le met en forme. Ils doivent être « consommable » en eux-mêmes tout en proposant de nouveaux points d'entrée dans l'univers de la fiction⁹⁶. Le macrorécit, quant à lui, serait fortement transmédiagénique : le monde doit être suffisamment détaillé et cohérent pour qu'y surgissent des histoires (canoniques ou créées par les *fans*).

Le phénomène précède toutefois l'émergence du paradigme de la convergence culturelle. Déjà dans les années 1920, les éditeurs de *pulp magazines* misaient sur la présence répétée d'un personnage dans plusieurs récits pour étendre l'univers de la fiction. Telle une marque de commerce, il devient partie intégrante du contrat de lecture et la promesse de son apparition dans l'histoire forme l'horizon d'attente du lecteur. Carlos Alberto Scolari utilise l'idée de la marque de commerce pour désigner un espace symbolique doté de sens essentiel à la compréhension du fonctionnement de la narration transmédiatique⁹⁷ : « *In TS [transmedia storytelling], then, the brand is expressed by the characters, topics, and aesthetic style of the fictional world. This set of distinctive attributes can be translated into different languages and media: It is a « moveable » set of properties that can be applied to different forms of expression*⁹⁸. » Le personnage demeure un élément parmi d'autres qui définissent la marque de commerce d'un univers fictif. Henry Jenkins cite notamment un scénariste hollywoodien anonyme à ce sujet :

quand j'ai commencé, il fallait une bonne histoire, parce que sans une bonne histoire, il ne pouvait pas y avoir de film. Plus tard, quand les suites ont commencé à marcher, on a pris un

personnage ou d'au moins un nom propre pouvant être considéré comme la condition *sine qua non* de constitution d'un ensemble. Si le retour est ainsi une donnée commune, ce sont les modalités de ce retour, susceptibles d'importantes variations, qui provoquent la différenciation entre cycle et série au sein des ensembles romanesques ; la série devient le domaine du retour répétitif, et le cycle celui du retour évolutif » (Anne Besson, *D'Asimov à Tolkien. Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS éditions, 2004, p. 22).

⁹⁶ Henry Jenkins, *La Culture de la convergence*, op. cit., p. 119.

⁹⁷ Alberto Scolari, loc. cit., p. 599.

⁹⁸ *Ibid.*, p. 600.

personnage, parce qu'un bon personnage pouvait soutenir une multitude d'histoires. *Aujourd'hui, c'est tout un monde qu'il faut inventer, parce qu'un monde peut supporter de multiples personnages et de multiples histoires sur de multiples médias*⁹⁹.

Le *world-building* est au centre de la narration transmédiatique puisque ce procédé favorise, pour paraphraser Henry Jenkins, la création d'un monde si vaste qu'il ne peut être contenu dans une seule œuvre ou un seul média¹⁰⁰.

L'univers d'*Alien* voyage dans l'imaginaire des productions culturelles grâce à cette marque de commerce composée des constantes représentationnelles qui lui sont propres. Ses lieux sont ceux de planètes lointaines et hostiles et des vaisseaux spatiaux labyrinthiques. Comme nous le verrons plus en détail au chapitre suivant, la franchise doit son esthétique caractéristique à H. R. Giger et ses inspirations lovecraftiennes. Il nous offre un mélange visuel et thématique qui se situe entre le biologique, l'informe, le gluant, le tentaculaire, et le mécanique, le métallique, l'angulaire. Les personnages sont récurrents et fortement archétypaux : nous retrouvons différentes réitérations de l'héroïne dans le rôle principal (Ellen Ripley, dans les quatre premiers films, Elizabeth Shaw dans *Prometheus* ou Amanda Ripley, l'avatar du joueur dans *Alien : Isolation*) ainsi que la présence d'androïdes au sein de l'équipage. L'apparition du xénomorphe est toutefois essentielle pour qu'une production se revendique de l'univers fictionnel de la franchise; on peut y retrouver des personnages dont le nom de famille est « Ripley », des vaisseaux spatiaux ou des androïdes, mais si l'extraterrestre caractéristique est absent, l'œuvre ne fera pas partie de *ce* monde fictif particulier.

Inversement, nous invoquons l'univers d'*Alien* au moment où nous diégétisons au sens où l'entend Roger Odin. Diégétiser consiste à construire mentalement un monde à partir d'artéfacts fournis par un récit : « on peut dire que je diégétise lorsque je considère que j'ai à faire à un *espace habitable* par un personnage. On notera qu'un espace habitable n'est pas obligatoirement un espace habité¹⁰¹. » Diégétiser, devant une histoire appartenant à la franchise

⁹⁹ Auteur anonyme cité par Henry Jenkins, *La Culture de la convergence*, *op. cit.*, p. 135. Nous soulignons.

¹⁰⁰ Henry Jenkins, *La Culture de la convergence*, *op. cit.*, p. 119.

¹⁰¹ Roger Odin, *op. cit.*, p. 23.

Alien, c'est construire un monde habitable par un personnage en particulier : le xénomorphe. Plus encore, le contexte législatif régissant les éléments fictifs de la franchise (grâce à la notion de propriété intellectuelle) balise explicitement la relation signifiante qui s'installe entre le xénomorphe et les environnements qu'il habite. Si, comme l'écrit Philippe Marion, « évoquer le personnage, c'est convoquer l'univers du récit¹⁰² », l'apparition du xénomorphe fait nécessairement appartenir l'œuvre à l'univers étendu de la franchise (de manière cognitive, dans l'esprit du lecteur, ou législative).

La création du monde fictif s'effectue de part et d'autre de la communication narrative. Pour le narrataire, elle se produit sous le mode fictionnalisant, plus précisément grâce au processus de diégétisation. Pour le narrateur, la production textuelle de l'univers s'opère « de version en version, [au moyen d']un jeu de sélections et d'additions, de sédimentations et de réaménagements qui font que la "vérité" de ces fictions ne repose plus sur les énoncés du texte-source, lorsqu'il y en a un¹⁰³. » L'importance accordée au personnage dans la confirmation identitaire de l'univers auquel appartiennent les récits montre que la simple construction d'un monde vaste et détaillé, comme l'affirme Jenkins, ne suffit pas à créer une cohésion entre les microrécits. Richard Saint-Gelais rappelle en ce sens que les objets de la fiction, aussi réels nous paraissent-ils, n'existent pas en dehors des textes qui les mettent en forme; ce sont les récits qui alimentent l'univers de la franchise. De la même manière, le personnage est subordonné au récit qui l'instaure puisqu'il est, selon Philippe Hamon¹⁰⁴, une composante du système du texte.

2.1. L'étude sémiologique du personnage

¹⁰² Philippe Marion, *loc. cit.*, p. 69.

¹⁰³ Richard Saint-Gelais, *Fictions transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2011, p. 379.

¹⁰⁴ Philippe Hamon, « Pour un statut sémiologique du personnage », *Littérature*, n° 6, mai 1972, p. 86-110.

L'étude du personnage peut s'effectuer non seulement en fiction, mais dans tous les systèmes sémiotiques¹⁰⁵ qui peuvent le contenir. Pour Hamon, il ne s'agit pas d'une

notion exclusivement « littéraire » : le problème de la *littéralité* de la question (fonctionnement en énoncé d'une « unité » particulière appelée « personnage », problème, si l'on veut, de « grammaire textuelle ») doit être prioritaire à celui de sa *littéarité* (critères culturels et esthétiques)[...] ¹⁰⁶.

Il ajoute en ce sens que « pour que l'étude d'un phénomène relève d'une sémiologie », il doit d'abord entrer « dans un processus intentionnel de communication » en plus de manipuler un nombre fini d'unités (des signes) « dont les modalités d'assemblage et de combinaison [sont] définies par un petit nombre (fini) de règles (une syntaxe) » et ce, « indépendamment de l'infinité et de la complexité des messages produits ou productives¹⁰⁷. » Trois éléments ressortent de ces principes généraux : des unités (un lexique), une syntaxe et un message. Cette syntaxe désignerait ainsi la mise en récit, la narration, donc l'organisation des savoirs d'une histoire (le message) dans un environnement spatiotemporel. La plateforme médiatique qui lui donne forme détermine, d'une part, les modalités de répartition de l'information — en fonction d'un axe temporel, pour une œuvre plus linéaire comme le cinéma, ou d'un axe spatial, dans un jeu vidéo par exemple — et, d'autre part, la manière dont le message sera actualisé (homochronie ou hétérochronie).

Le personnage, en tant qu'unité, se construit alors à l'intérieur des systèmes sémiotiques qui le contiennent. Hamon souligne à ce sujet qu'

[e]n tant qu'unité d'un système, le personnage peut, en une première approche, se définir comme une sorte de morphème doublement articulé, manifesté par un signifiant discontinu, renvoyant à un signifié discontinu, et faisant partie d'un paradigme original construit par le message (le système propre des personnages du message)¹⁰⁸.

¹⁰⁵ La notion de personnage « n'est pas lié[e] à un système sémiotique exclusif : le mime, le théâtre, le film, le rituel, la bande dessinée, mettent en scène des "personnages" » (*Ibid.*, p. 88).

¹⁰⁶ *Ibid.*, p. 87.

¹⁰⁷ *Ibid.*, p. 88.

¹⁰⁸ *Ibid.*, p. 96.

En le sortant de son cadre littéraire, l'auteur pose les bases d'une étude transmédiatique du personnage puisque tout média peut le mettre en scène en tant qu'unité fonctionnelle d'un texte. Comme toute unité sémiologique, il ne peut être compris et analysé qu'en contexte.

Hamon avance que le personnage — particulièrement le héros, qu'il prend comme objet d'étude — se définit moins à partir des répétitions ou de l'accumulation de ses apparitions au sein de la narration que différenciellement, par rapport aux autres personnages¹⁰⁹. Parallèlement, l'analyse du héros permet de penser la lisibilité d'un texte, selon Hamon, à partir des valeurs morales d'une société alors que le xénomorphe, en tant que monstre et antagoniste, s'accorde plutôt avec les peurs et les angoisses de celle-ci à une époque donnée. Comme l'écrit Denis Mellier, « la lisibilité des motifs effrayants suppose que ceux-ci soient signifiants comme tels dans la conscience du lecteur, mais aussi pour sa communauté¹¹⁰. » À l'inverse du personnage héroïque, le xénomorphe se distingue des autres unités du texte en incarnant une altérité radicale (il s'agit d'un extraterrestre) qui se distingue des personnages humanoïdes; cette altérité s'exprime principalement par son apparence physique (corps monstrueux) et son hostilité.

Le personnage se construit d'abord par son nom, unité sémantique qui lui inscrit une identité fictionnelle faisant référence à la dynamique de son cycle de reproduction parasitaire. Les environnements que le xénomorphe habite momentanément se transforment en outre pour refléter ses particularités :

Nous avons là, à grande échelle, une sorte de « métonymie narrative » : le tout pour la partie, le décor pour le personnage, l'habitat pour l'habitant, qui est peut-être propre, en général, aux auteurs « réalistes ». Tout ceci pose d'ailleurs le problème de la description, de son statut,

¹⁰⁹ Cinq éléments caractérisent en ce sens le héros : une *qualification différentielle*, c'est-à-dire les qualités et caractéristiques du héros qui le différencie des autres personnages; une *distribution différentielle* qui désigne essentiellement la fréquence et les modalités d'apparition du personnage dans la mise en récit; une *autonomie différentielle* par rapport aux autres personnages (dans les textes littéraires, Hamon remarque que le héros s'exprime au moyen du monologue alors que les autres sont restreints au dialogue); une *fonctionnalité différentielle* qui identifie le héros à posteriori à partir d'un corpus prédéterminé et en accord avec les valeurs morales d'une société à une époque donnée; une *pré désignation conventionnelle* où c'est le genre qui définit à priori le héros et qui détermine les attentes du lecteur. (*Ibid.*, p. 90-93.)

¹¹⁰ Denis Mellier, *L'écriture de l'excès*, Paris, Honoré Champion éditeur, 1999, p. 358.

de son fonctionnement interne, et de ses rapports avec la narration dans laquelle elle est insérée¹¹¹.

L'extraterrestre est ainsi en interaction constante avec les lieux et les autres personnages du récit : le xénomorphe les traverse, figurativement et littéralement, et mute pour s'y adapter et chasser. L'approche sémiologique met l'accent sur cette interrelation essentielle entre le sujet de notre étude et les objets qui l'environnent. Les modifications de la représentation du xénomorphe témoignent en ce sens des transformations de l'environnement et la rétroaction entre les instances. Cependant, la théorie de Philippe Hamon, se concentre davantage sur les relations internes entre les unités du système sémiotique que sur les effets chez le récepteur. Bien que la fonction différentielle du personnage (en accord ou désaccord avec les valeurs morales d'une société) pose la question de la lisibilité du texte, elle permet difficilement de penser la persistance des répétitions du personnage à travers les époques ou notre fascination culturelle pour lui.

2.2. Du personnage à la figure

Les affirmations d'Henry Jenkins, qui se basent sur une conception idéalisée de la narration transmédiatique, suggèrent que la création du monde fictif précède les récits qui s'y inscrivent. L'univers est plutôt le résultat de l'illusion référentielle dérivant des opérations transfictionnelles : l'accumulation des œuvres, qui réitèrent les mêmes composantes fictives, leur confère une sorte d'indépendance par rapport aux textes, ce qui leur permettrait de « circuler à travers l'intertexte¹¹² ». Rappelons qu'« il y a transfictionnalité lorsque des éléments fictifs sont repris dans plus d'un texte¹¹³ », peu importe l'auteur ou le média. Il peut s'agir de lieux ou d'objets, mais les personnages, parce qu'ils « jouissent le plus souvent d'une

¹¹¹ Philippe Hamon, *loc. cit.*, p. 108-109.

¹¹² Richard Saint-Gelais, *op. cit.*, p. 14.

¹¹³ *Ibid.*, p. 19-20.

identité reconnaissable¹¹⁴ », sont, à de rares exceptions près, les sujets principaux d'opérations transfictionnelles. Pour Saint-Gelais, c'est parce que le personnage traverse et interagit avec les lieux et les objets que ceux-ci acquièrent une identité fictionnelle¹¹⁵.

Dans l'univers d'*Alien*, le xénomorphe imprime son identité sur l'environnement d'une manière graphique et explicite. Son mécanisme de reproduction lui permet de modifier son apparence corporelle en s'appropriant, en partie, les particularités physiques des habitants actuels du lieu — en présupposant que ceux-ci sont les mieux adaptés. Il transforme, par la suite, ce nouvel environnement pour le rendre propice à son mode de locomotion et à la survie de ses œufs : les murs des vaisseaux ou des bâtiments se retrouvent alors recouverts d'une substance gluante qui rappelle l'apparence de l'exosquelette biomécanique du xénomorphe. Les prolongations transfictionnelles de la franchise réitèrent incessamment la mise en images et en mots de ce processus d'adaptation afin de prouver que l'extraterrestre a la capacité de s'adapter à *tous* les milieux, à *tous* les mondes quels qu'ils soient. Cette adaptabilité fait du xénomorphe le personnage tout désigné pour constituer le point central d'une narration transmédiatique. Il entretient, d'une part, un rapport privilégié avec son environnement immédiat, comme un microrécit et sa relation médiagénique avec un média. D'autre part, il a la capacité virtuelle de s'adapter à tous les environnements qu'il peut rencontrer, comme l'univers fictif transmédiatique, ce qui en fait un objet transmédiagénique.

L'univers étendu de la franchise *Alien* s'articule cependant, non pas autour d'un héros ou d'une héroïne, mais d'un personnage antagoniste — bien que certains arcs narratifs mettent en scène des personnages humains récurrents, comme celui de la première série cinématographique qui suit les aventures d'Ellen Ripley. L'apparition de l'extraterrestre est toutefois une condition *sine qua non* pour l'inscription des œuvres dans *ce* monde fictif. La plupart des études sur lesquelles nous appuyons notre argumentaire s'intéressent au rôle du *héros* dans les récits. L'identité narrative du héros — sa fonction, les relations qu'il tisse avec les autres personnages — est toujours renégociée au fil des expansions transfictionnelles :

¹¹⁴ *Ibid.*, p. 21.

¹¹⁵ *Ibid.*, p. 22.

la récurrence des personnages (ou plus généralement des mondes fictifs) peut amener des ambivalences, des paradoxes ou des fractures qui ne laissent pas indemne cette identité postulée au départ. L'identité y est contaminée par une part d'altérité qui n'échappe jamais tout à fait au lecteur ; une altérité qui ne suffit normalement pas pour que l'on parle d'un personnage distinct (ce qui restaurerait l'identité de chacun) mais travaille l'identité de l'intérieur¹¹⁶.

Bien qu'il y ait contamination, l'identité reste relativement constante puisqu'ils « demeurent associés à des vecteurs narratifs, ce qui favorise les croisements où les rôles actanciels sont complémentaires et dessinent déjà un schéma d'intrigue¹¹⁷. » L'identité du xénomorphe — et plus particulièrement celle de l'espèce extraterrestre qu'il représente — se développe en tension entre celle qu'elle avait au départ et les transformations mises en scène dans ses adaptations. Parce qu'il est l'objet de mutation et d'hybridation, le xénomorphe est un personnage en perpétuel changement; l'effet produit par sa présence dans le récit se module en fonction de ces transfigurations représentationnelles qui influencent nécessairement la réception des œuvres.

La narration transmédiatique se définit par un double processus d'expansion (médiatique et narrative) qui dépend, à son tour, de l'investissement des fans et de leur consommation des récits. De cette manière, l'univers fictif nous paraît « plus grand que le film, plus grand même que la franchise — car les spéculations et les élaborations des fans étirent ce monde dans une multitude de directions¹¹⁸. » La franchise *Alien* s'articulant autour des représentations du xénomorphe, celui-ci se situe conséquemment au centre du processus d'appropriation définissant l'expansion transmédiatique. Le xénomorphe devient alors une figure, au sens où Bertrand Gervais la conçoit dans *Figures, Lectures. Logiques de l'imaginaire* :

Si l'on veut comparer la figure au personnage, on peut dire que la figure est le personnage en tant qu'il est investi par un sujet : par son regard, par son désir, par sa volonté d'y reconnaître quelque chose. C'est le personnage en tant qu'il est l'objet d'un processus d'appropriation, le personnage devenu signifiant, devenu objet de pensée au sens plein,

¹¹⁶ *Ibid.*, p. 59.

¹¹⁷ *Ibid.*, p. 217.

¹¹⁸ Henry Jenkins, *La Culture de la convergence*, *op. cit.*, p. 135.

pensée qui émeut, qui obsède, qui est génératrice de sens et de signes. La figure, c'est le personnage transfiguré, métamorphosé en un symbole chargé de signification¹¹⁹.

La figure et le personnage se définissent tous deux par leur malléabilité, c'est-à-dire par leur capacité à incarner toutes les formes que l'imagination peut leur donner et à se transformer¹²⁰. Pour Bertrand Gervais, le personnage est une figure qui n'a « pas encore été exposé[e] à un véritable processus d'appropriation¹²¹ » et représente « la contrepartie narrative d'une entité sémiotique¹²². »

2.3 Définition de la figure

La figure est « un objet de pensée ayant une configuration précise, composé d'un ensemble de traits et d'une manière d'être singulière (engageant, par exemple, sa propre logique de mise en récit et en images), impliqué dans des actes d'imagination et de représentation, faits pour soi ou pour autrui¹²³. » En tant que production sémiotique, trois aspects entrent en jeu dans le travail de la figure, chacun d'eux définissant un certain type d'attention.

La figure-trace se réfère à la part matérielle de la figure, à la manière dont elle est mise en forme et apparaît au lecteur du texte. Comme le remarque Bertrand Gervais, elle est « [l]a figure aperçue du point de vue de son inscription¹²⁴. » La figure-pensée désigne « la figure aperçue du point de vue des images et des idées qu'elle suscite¹²⁵. » L'objet de la représentation

¹¹⁹ Bertrand Gervais, *Figures, Lectures : Logiques de l'imaginaire I*, Montréal, Le Quartanier, coll. « Erres Essais », 2007, p. 87.

¹²⁰ *Ibid.*, p. 165.

¹²¹ *Idem.*

¹²² *Ibid.*, p. 164.

¹²³ *Ibid.*, p. 18.

¹²⁴ *Ibid.*, p. 32.

¹²⁵ *Idem.*

(lieu, personnage) s'impose comme foyer de l'attention du lecteur et l'entraîne dans un *musement* obsessif qui lui permet de laisser aller son esprit à des associations libres d'idées. La figure-savoirs est, en dernier lieu, la figure déterminée par un ensemble de conventions; « nous la mettons en relation avec d'autres formes symboliques, nous l'intégrons à notre imaginaire, nous l'interprétons en fonction de nos connaissances encyclopédiques et lexicales, de nos expériences personnelles, de notre représentation du monde¹²⁶. » Chacun de ces aspects est associé à un personnage conceptuel — respectivement, le scribe, le museur et l'interprète — afin d'explicitier le travail en jeu lorsque l'on manipule une figure :

Ces personnages permettent ainsi de décrire, pour le scribe, la relation singulière qui se déploie entre le texte et le lecteur, relation qui fait exister le texte et qui transforme le possible en un véritable matériau ; pour le museur, le travail de l'imagination, nécessaire à toute pensée, à toute lecture ; et enfin, pour l'interprète, le travail d'élaboration de significations complexes effectué à partir de ce matériau¹²⁷.

L'auteur nous prévient toutefois que les représentations romanesques et cinématographiques mettent en forme des figures qui se déploient différemment. La première est linéaire et discontinue, « elle est le résultat d'un discours constitué d'unités discrètes, conventionnellement définies, dont l'organisation doit rendre présent ce qui ne l'est pas¹²⁸ ». Au cinéma, la représentation « fonctionne, quant à elle, sur le mode du continu, de la permanence, celle-ci étant assurée indépendamment du spectateur. Les personnages n'ont pas à être présentés, ils sont présents, et leurs traits s'imposent d'emblée¹²⁹. » Les modalités d'inscription et de savoir de la figure du xénomorphe passent alors avant tout par la vision du spectateur, par la forme que la pellicule du film nous donne à voir. Ainsi, l'interprétation qui sera faite de la figure diverge, elle aussi, en fonction du matériel sémiotique qui lui donne forme.

¹²⁶ *Idem.*

¹²⁷ *Ibid.*, p. 44.

¹²⁸ *Ibid.*, p. 183.

¹²⁹ *Idem.*

Enfin, il s'agit d'un outil théorique essentiel pour l'observation d'un personnage en constant changement, puisque le « propre d'une figure est de ne cesser de se transformer. Comme tout objet de pensée, elle ne reste jamais stable. Elle se défait et se reconfigure selon les besoins et les événements¹³⁰. » La figure du xénomorphe se métamorphose ainsi au cours du visionnement du film, certes, mais aussi lorsqu'elle doit s'adapter à de nouvelles histoires et environnements médiatiques. Chaque lecteur, spectateur ou joueur doit sans cesse redéfinir sa relation à la figure lorsqu'il voyage dans l'univers fictif de la franchise *Alien*. Parallèlement, elle se déploie continuellement selon les mêmes modalités d'inscriptions et les impose aux différents récits qui lui donnent vie. Comme l'écrit Karin Littau, l'extraterrestre d'*Alien* thématise, au fil des suites, les mécanismes d'expansion transmédiatique de la franchise :

be this the « medium » through which it hatches (human, animal, alien host and so on), the environment to which it adapts (the ship's architecture, technology and so on), or the media platforms which it traverses (literary, filmic, gaming and other), the Alien story thematizes what Jay David Bolter and Richard Grusin have called remediation (1999). This is to say, these stories do not just cross between media, they are about the crossing of media with other media, and as such provide a model for thinking about media history as not constituted by relations of discrete, « pure » media, but by an ecology of intermedial borrowings, joinings, and convergences¹³¹.

En tant que figure transmédiagénique, l'extraterrestre d'*Alien* constitue le centre d'un récit transmédiatique qui met en forme un discours sur les processus de médiation et d'adaptation. L'étude de modalités d'apparition et d'évolution de la figure telle qu'elle se manifeste dans le premier film de la franchise permettra alors de mesurer les ressemblances et les différences qui se creusent entre celle-ci et ses descendants transfictionnels et transmédiatiques. La théorie de Bertrand Gervais permet d'autant plus de prendre en considération le travail d'appropriation du *fan* et la faculté de transformation et d'adaptation de la figure en fonction de l'environnement dans laquelle elle apparaît.

¹³⁰ *Ibid.*, p. 94.

¹³¹ Karin Littau, *loc. cit.*, p. 22.

CHAPITRE II

I AIN'T AFRAID OF NO XENOMORPH

*You still don't understand what you're dealing with, do you?
Perfect organism.
Its structural perfection is matched only by its hostility.*

Ash

La figure est une interface qui relie un objet — c'est-à-dire, une forme s'imposant au regard de l'observateur — aux idées que cette forme peut susciter. Elle est un signe qui engage le lecteur dans un processus d'interprétation particulier puisqu'elle est « dotée d'un ensemble de traits et d'une logique de mise en récit et en images, par lesquels on l'appréhende¹³² ». En détaillant les modalités d'inscription de la figure telle qu'elle nous apparaît dans *Alien* (Ridley Scott, 1979), le premier film de la franchise, nous pourrions identifier des constantes dans la représentation qui distinguent l'œuvre de ses prolongements transmédiatiques. Ces particularités représentationnelles forment l'identité fictionnelle de l'extraterrestre d'*Alien* qui sera appelée à se transformer au fil des contacts transfictionnels. Les modalités de mise en récit et en image de la figure ainsi dégagées portent avec elles un bagage symbolique que le travail d'analyse et d'interprétation pourra déployer en fonction de la problématique de notre étude. Cette dernière tient compte de la connaissance de l'ampleur et des dérivés de l'expansion transmédiatique de la franchise, ce qui influence nécessairement notre posture interprétative. La figure du xénomorphe capte notre attention puisque nous percevons, particulièrement dans son mécanisme de reproduction et dans ses modalités d'apparition, des traits qui rappellent les processus d'expansions transmédiatiques et transfictionnelles décrits au chapitre précédent. Il s'agit, en conséquence, moins d'une lecture qu'une relecture de l'œuvre qui prend en considération les mutations et répétitions futures des représentations de l'extraterrestre.

¹³² Bertrand Gervais, *Figures, Lectures. Logiques de l'imaginaire tome I*, Montréal, Le Quartanier, coll. « Erres Essais », 2007, p. 34.

Dans une perspective plus englobante, les spectateurs du vingt-et-unième siècle, comme ceux de 1979, ne s'engagent jamais réellement dans un « premier contact », pur et vierge, avec l'œuvre. Comme le souligne Bertrand Gervais,

il n'y a pas de première lecture, de lecture spontanée, parce que nous sommes toujours déjà en train de lire, il n'y a pas non plus de première lecture qui serait une origine, aussi radicale et dense que le Big Bang. Les origines ne sont jamais, nous disent les conceptions cycliques du monde, que le mouvement de reprise d'un processus de fin¹³³.

Karin Littau conçoit la logique de reproduction et d'adaptation sérielle — et particulièrement celle d'*Alien* qu'elle prend comme objet d'étude — d'une manière analogue. Les histoires des franchises culturelles sont sans point d'origine : « *this logic is a reminder of the serial nature of adaptation: there is always the possibility of more adaptations, remakes, and sequels. [...] To adapt the Alien is therefore not finally to capture its essence, to approximate some original condition, but rather to adapt again and again*¹³⁴. » La répétition dénaturerait, en quelque sorte, l'identité fictionnelle de la figure. Ses particularités représentationnelles sont en ce sens vouées à la transfiguration, à la mutation, puisqu'il s'agit de la mise en récit que le xénomorphe conditionne. La mesure de l'écart créé par l'apparition de nouvelles histoires au sein de la série doit tout de même s'effectuer en fonction d'une unité de comparaison. L'analyse de la figure de l'extraterrestre d'*Alien* se révèle alors être moins l'épuisement de ses modalités d'inscription qu'une ouverture à de nouvelles potentialités formelles.

La « création », la naissance du xénomorphe se situe, en outre, au centre d'un carrefour intertextuel et intermédial qui déteint sur le processus d'appropriation et d'interprétation de la figure. En tant que *blockbuster*, *Alien* s'inscrit dans la logique de production des industries culturelles qui se laissent définir par la reprise, la répétition de thèmes, de schémas narratifs et de personnages stéréotypés ayant eu un succès commercial avant lui. Leur identité paratextuelle, selon l'appellation de Daniel Couégnas, s'affirme, grâce à la publicité qui mise sur ce retour du même, du familier, et maintiennent des relations intertextuelles — afin de garantir le succès commercial de l'œuvre — tout en annonçant la nouveauté du produit —

¹³³ *Ibid.*, p. 44.

¹³⁴ Karin Littau, « Media, Mythology and Morphogenesis : *Alien*TM », *Convergence : The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 17, n° 1, 2011, p. 33.

suivant la logique d'invention-standardisation des industries culturelle (Edgar Morin). Ce deuxième chapitre s'attardera, d'abord, à détailler comment la construction et l'assimilation par le spectateur d'une identité paratextuelle influencent notre « premier » contact avec la figure ainsi que le musement qui en découle. Nous dégagerons, ensuite, en quoi certaines particularités représentationnelles forment une identité fictionnelle qui se développe en parallèle — voire en interaction — avec les processus d'expansions transmédiateurs et transfictionnels.

1. Identité paratextuelle : construction du contrat de lecture

L'identité paratextuelle du roman populaire se définit, selon Daniel Couégnas, en fonction de quatre éléments : le titre, l'auteur, la collection ou la maison d'édition, et la couverture illustrée. Ceux-ci participent à l'élaboration d'un contrat de lecture, c'est-à-dire « une sorte de “code”, disposé à la lisière du roman, [qui] rassemble toutes les informations relatives à l'état civil du livre, et anticipe le texte dont il renforce la valeur marchande¹³⁵ ». Avant même que débute la lecture, le contrat encourage la consommation tout en influençant l'interprétation du texte. Le paratexte devient alors le « véritable lieu (seuil), d'une transaction¹³⁶ » où le « terme de “contrat”, dans sa polysémie, est particulièrement bien venu ici, au sens littéral (commercial) tout autant que métaphorique (l'adéquation entre ce qu'attend le lecteur et ce qu'on lui propose effectivement)¹³⁷. » L'institution cinématographique utilise l'affiche promotionnelle¹³⁸ comme un équivalent à la couverture de roman puisqu'elle rassemble la plupart des éléments paratextuels nécessaires à la formation du contrat : le titre et l'image, suggérant une esthétique et une thématique (à la manière de la couverture d'un livre), sont accompagnés, parfois, d'un

¹³⁵ Alain-Michel Boyer cité par Daniel Couégnas, *Introduction à la paralittérature*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1992, p. 50.

¹³⁶ Daniel Couégnas, *op. cit.*

¹³⁷ *Idem.*

¹³⁸ Nous analyserons l'affiche promotionnelle originale telle qu'elle a été distribuée aux États-Unis en 1979 (voir annexe A).

slogan et de l'énumération des noms d'acteurs, réalisateurs, producteurs et autres actants dans la création de l'œuvre. Il est prudent de conclure que l'affiche promotionnelle constitue ce « seuil » transactionnel qui permet au spectateur de construire ses attentes par rapport au film qui sera visionné.

1.1. La « vedette » et l'« auteur » : tisser des liens intertextuels

Nous avons vu, avec Edgar Morin, que la vedette est une balise qui garantit, en quelque sorte, le succès d'un film et résout la contradiction de l'exigence d'invention-standardisation qui régit les industries culturelles. Ces célébrités, comme les auteurs de romans ou les réalisateurs de films, sont des éléments de l'identité paratextuelle qu'on peut inclure dans une catégorie plus générale regroupant les instances créatrices de l'œuvre reconnaissables grâce à leurs noms. Au bas de l'affiche promotionnelle, nous retrouvons la liste des acteurs (Tom Skerritt, Sigourney Weaver, Veronica Cartwright, Harry Dean Stanton, John Hurt, Ian Holm, Yaphet Kotto), producteurs, réalisateur (Ridley Scott), scénaristes (Ronald Shusett, Dan O'Bannon) et compagnie de production, « *Twentieth Century-fox* ». Bien que Ridley Scott et la plupart des interprètes étaient peu connus à l'époque, il était possible de se référer à certains noms comme celui de Dan O'Bannon qui avait écrit, produit et réalisé *Dark Star* (1974) en plus d'avoir participé au projet du *Dune* d'Alejandro Jodorowsky. La compagnie, quant à elle, voulait profiter du récent succès de *Star Wars : A new hope* deux ans plus tôt. La présence de ces noms sur l'affiche permet au futur spectateur d'anticiper certains aspects formels et thématiques de la production : il s'agira probablement d'un film de voyages dans l'espace qui misera sur la spectacularité des effets spéciaux pour atteindre un large public. *Alien* sera un *blockbuster* de science-fiction, comme l'était *Star Wars* avant lui.

1.2. Le titre : syntaxe et signification

Le titre, inscrit dans la partie supérieure de l'affiche, confirme les présuppositions sur l'appartenance générique de l'œuvre en plaçant au centre de l'attention le personnage

extraterrestre, l'*alien*. Le film, qui devait s'intituler originalement *Star Beast*, trouve son titre durant la rédaction du scénario. Dans le documentaire *The Beast Within : The Making of Alien*, le scénariste, Dan O'Bannon, avance que la simplicité et la récurrence du mot « *alien* », en plus d'être à la fois un nom commun et un adjectif, a permis au titre de persister à travers les différentes étapes de la production¹³⁹. Rétrospectivement, nous savons que le titre devient une composante essentielle du paratexte de la franchise. Anne-Marie Thiesse souligne, au sujet des romans populaires, que « le grand principe d'élaboration des titres est la répétition [...] Cela implique donc une intertextualité interne : tout renvoie à tout, rien ne doit être dit qui ne puisse être référé à du "déjà-vu" ou du "déjà-lu"¹⁴⁰. » Ces « jeux d'échos » misent sur la récurrence syntaxique des titres pour établir ce lien intertextuel¹⁴¹ : chaque nouvel opus de la franchise (ou presque, si l'on exclut *Prometheus*) s'accompagne du fameux « *Alien* » qui marque la filiation entre les différentes œuvres et ce, peu importe le média.

Le terme transporte avec lui la signification dont il est chargé. Dans la langue anglaise, « *alien* » — utilisé parfois comme un synonyme du mot « *extraterrestrial* » — est un dérivé du latin *alienus* (dont « aliénation » est issu) qui signifie « ce qui appartient à un autre » ou « ce qui est étranger ». Patricia Monk rappelle l'emploi initial du mot :

In English, the older sense of the term alien ("a person belonging to another family, race, or nation; a stranger, a foreigner") has only relatively recently, following in the wake of the previous use in science fiction for a number of years, been extended to include the concept of extraterrestrial origin¹⁴².

La polysémie du terme anglais, qui désigne aussi dans les textes plus institutionnels l'immigrant, peut expliquer la connotation négative du mot « *alien* » contrairement à « *extraterrestrial* », considéré plus neutre. Toujours selon Monk, la grande quantité de textes de science-fiction mettant en scène ce type de personnage permet au concept d'englober de

¹³⁹ Charles de Lauzirika, *The Beast Within : The Making of Alien*, États-Unis, 2003, 178min.

¹⁴⁰ Anne-Marie Thiesse citée par Daniel Couégnas, *op. cit.*, p. 43.

¹⁴¹ Daniel Couégnas, *op. cit.*, p. 43-44.

¹⁴² Patricia Monk, *Alien Theory. The Alien as Archetype in the Science Fiction Short Story*, Lanham, Scarecrow Press, 2006, p. xix.

multiples définitions et représentations. Elle tente tout de même de préciser la nature de son objet d'étude : « *To begin with, the Alien must be a natural being. The science-fictional Alien who is truly comparable to humans is naturally evolved, as a human is naturally evolved, and distinct from both the supernatural and the "unnatural" (mechanical or electronic) Alien*¹⁴³. » L'extraterrestre d'*Alien* et ses descendants s'inscrivent dans cette catégorie que Monk nomme « extraterrestre science-fictionnel », puisque malgré l'esthétique biomécanique de leur design, les xénomorphes sont des créatures dont la naissance biologique leur permet d'évoluer selon une logique darwinienne d'adaptation à leur environnement (contrairement aux androïdes).

Parallèlement, le mot « extraterrestre », en français, se situe, historiquement et étymologiquement, à l'intersection de plusieurs types de discours. Jean-Bruno Renard¹⁴⁴ rappelle que son utilisation émane d'un contexte religieux; originellement associé à une signification spirituelle et surnaturelle, le mot devient, grâce aux avancées scientifiques, synonyme d'une provenance autre que la Terre. Bien que la science-fiction instrumentalise le plus souvent le discours scientifique comme mécanisme qui renforce la vraisemblance des histoires, l'imaginaire des êtres extraterrestres reste toujours influencé par une certaine croyance « religieuse »¹⁴⁵. L'étymologie du terme révèle, quant à elle, une ambiguïté définitionnelle : le préfixe « extra » (du latin *extera* signifiant « au-dehors », « à l'extérieur ») apposé à l'adjectif « terrestre » détermine l'identité d'un objet dans un rapport d'opposition. Autrement dit, l'être ou la chose extraterrestre désigne tout élément extérieur à l'environnement terrestre lui permettant, par conséquent, de s'ouvrir à une infinité de significations et de formes.

¹⁴³ *Ibid.*, p. xx.

¹⁴⁴ Jean-Bruno Renard, *Les Extraterrestres : Une nouvelle croyance religieuse?*, Paris, Éditions Cerf, 1988, p. 11-13.

¹⁴⁵ Renard avance en ce sens que « [l]a conséquence de cette fusion entre le mot "extraterrestre", qui appartient depuis le début du siècle au vocabulaire scientifique, et l'idée d'habitants d'autres planètes est que cette idée va prendre un poids réaliste et vraisemblable considérable » (*Ibid.*, p. 13). *Prometheus* (2012) en donne notamment un exemple en exploitant le thème du religieux afin de donner une origine aux xénomorphes — et, par extension, à l'humanité.

Le terme « xénomorphe¹⁴⁶ », utilisé pour la première fois dans *Aliens* (James Cameron, 1986) afin de décrire le mécanisme de reproduction de l'extraterrestre, s'est institutionnalisé comme étant le nom de l'espèce pour faciliter la vente de produits dérivés. Le néologisme fait écho à ce rapport d'opposition définitionnel, en plus d'illustrer au sein de la fiction, selon Karin Littau, les mécanismes d'expansions des franchises transmédiatiques¹⁴⁷. Le terme est formé du préfixe grec *xéno*, indiquant un rapport avec l'étranger, et du suffixe *morphé*, qui signifie « forme ». Le xénomorphe est une créature extraterrestre qui se reproduit en prenant la forme de ce qui lui est étranger. Dans son nom s'inscrit son mécanisme de reproduction qui résulte de sa relation avec son environnement (protéiforme) et qui, conséquemment, conditionne une apparence et une identité changeante. D'une manière ou d'une autre, le corps de l'extraterrestre dépend toujours d'un élément qui lui est extérieur et différent; le personnage se construit comme une altérité totale dans une logique d'opposition.

Philippe Hamon met en parallèle le degré d'arbitraire variable du signe linguistique (saussurien) dans la langue et « la relation qui existe entre le nom du personnage (son signifiant : noms propres, communs, et substituts divers qui lui servent de support discontinu) et la somme d'information à laquelle il renvoie (son signifié)¹⁴⁸. » Cette relation est le plus souvent motivée par de nombreux facteurs : visuel, acoustique, ou « *étymologique et dérivationnelle*, pour certains noms qui restent morphologiquement “clairs”, car faits de constituants immédiatement identifiables : morphèmes à sens fixe (préfixes et suffixes divers), suffixes et radicaux divers [...]»¹⁴⁹. » Qu'un des personnages d'*Aliens* caractérise le cycle de reproduction de l'extraterrestre en utilisant le mot « xénomorphe » place alors cette appellation sous le signe d'une terminologie scientifique. L'univers fictif des films s'inscrit dans un registre vraisemblable

¹⁴⁶ Dans *Alien : Covenant*, qui paraîtra en 2017 et qui fait suite à l'histoire de *Prometheus* (Ridley Scott, 2012) dont les événements précèdent *Alien* (1979), on donne au xénomorphe le nom « néomorphe » (Jonathan Barkan, *Michael Fassbender Let Slip the Name of the New Xenomorph in Alien : Covenant*, octobre 2016, en ligne, <<http://bloody-disgusting.com/movie/3411626/michael-fassbender-let-slip-name-new-xenomorph-alien-covenant/>>, consulté le 14 novembre 2016.

¹⁴⁷ Karin Littau, *loc. cit.*, p. 22.

¹⁴⁸ Philippe Hamon, « Pour un statut sémiologique du personnage », *Littérature*, n° 6, mai 1972, p. 107.

¹⁴⁹ *Idem*.

puisque les anticipations science-fictionnelles sont justifiées par un cadre d'apparente¹⁵⁰ rigueur scientifique.

Chaque répétition du mot « *alien* » dans les titres de la franchise remet sa signification au centre de l'attention. En 1979 comme aujourd'hui, l'extraterrestre transporte avec lui les problématiques qui lui ont été apposées au fil des représentations : il incarne, selon Patricia Monk, l'altérité ultime qui pousse l'humain à remettre en question sa supériorité par rapport aux autres espèces. Le titre inscrit sur l'affiche promotionnelle encourage une lecture générique en suggérant la présence du personnage extraterrestre. L'image et le slogan qui l'accompagnent attribuent à la figure une connotation négative : cet *alien* incarne une menace, une altérité (à combattre, peut-être?).

1.3. Définir les genres

« *In space no one can hear you scream* » : la menace placée au centre de l'affiche suggère que la science-fictionnalité annoncée du film s'hybride avec l'horreur. Annette Kuhn remarque que la tendance à la catégorisation générique au sein du paratexte cinématographique fait ressortir la nature industrielle et collective du médium¹⁵¹. La réussite commerciale dépend notamment, lorsqu'il est question de *blockbusters*, de l'adéquation des attentes du public avec le produit consommé.

Pour comprendre comment le genre (littéraire ou cinématographique) influence l'interprétation et la réception de l'œuvre, il faut s'outiller d'une définition des genres qui prend en compte l'activité du lecteur. Les genres apparaissent d'abord comme une compilation de

¹⁵⁰ Selon Richard Saint-Gelais, « la science-fiction *ne propose pas* un discours rationnel ; elle tend plus à *présupposer* l'existence d'un tel discours qui viendrait colmater ses brèches conceptuelles » (*L'Empire du Pseudo. Modernités de la science-fiction*, Québec, Nota Bene, 1999, p. 230). Le cadre vraisemblable s'appuie moins sur la véracité des propositions scientifiques que sur leur *apparente* rigueur.

¹⁵¹ Annette Kuhn, *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, Annette Kuhn (dir.), New York, Verso, 1990, p. 2.

conventions arbitraires¹⁵² qui déterminent la spécificité de certains types de récits¹⁵³. Ces conventions forment le plus souvent un ensemble hétéroclite de caractéristiques formelles (la narration du roman policier, par exemple), de thèmes (voyages intergalactiques ou spatiotemporels, entre autres, pour la science-fiction) ou de motifs dont la présence insistante permet la catégorisation des œuvres. Pour éviter de s'encombrer d'une définition tautologique — qui nous renverrait à un débat de l'œuf ou la poule —, Richard Saint-Gelais avance qu'ils « apparaissent moins comme des objets, comme des ensembles à définir (intensionnellement ou extensionnellement) que comme des principes de régulation de l'acte de lecture¹⁵⁴. »

La théorie de la coopération textuelle élaborée par Umberto Eco dans *Lector in Fabula* imagine un lecteur modèle dont les compétences interprétatives facilitent le « décodage » des textes. Ces derniers entrent en relation par l'intermédiaire du lecteur, grâce aux « encyclopédies personnelles » qui permettent de tisser des liens intertextuels : « Aucun texte n'est lu indépendamment de l'expérience que le lecteur a d'autres textes. La *compétence intertextuelle* (cf. en particulier Kristeva, 1970) représente un cas spécial d'hypercodage et établit ses propres scénarios¹⁵⁵. » Or, Bertrand Gervais¹⁵⁶ critique la théorie d'Eco en lui reprochant d'étudier moins l'activité du lecteur que le texte en lui-même. Le lecteur modèle est subordonné au texte puisque sa capacité à le décoder à partir d'un intertexte déterminé fige la conception du genre dans une structure rigide et ne prend pas en considération les différents niveaux de compétence

¹⁵² Raphaël Baroni, « Genres littéraires et orientation de la lecture. Une lecture modèle de "La mort et la boussole" de J. L. Borges », *Poétique*, n° 134, 2003, p. 141-142.

¹⁵³ Ils sont le plus souvent associés à des productions de culture de masse (roman policier, de science-fiction, de *fantasy*, d'amour, etc.) puisque la critique les réduit à un ensemble d'éléments (péripéties, décors, personnages) stéréotypés, nous y reviendrons.

¹⁵⁴ Richard Saint-Gelais, *op. cit.*, p. 199.

¹⁵⁵ Umberto Eco, *Lector in fabula. Le rôle du lecteur*, traduit par Myriem Bouzaher, Paris, Grasset, coll. « biblio essais », 1985[1979], p. 101. L'auteur fait ressortir deux types de scénarios qui peuvent influencer la lecture : « les scénarios dits "communs" proviennent de la compétence encyclopédique normale du lecteur, qu'il partage avec la majeure partie des membres de la culture à laquelle il appartient » alors que les « scénarios intertextuels, eux, sont au contraire des schémas rhétoriques et narratifs faisant partie d'un bagage sélectionné et restreint de connaissances que les membres d'une culture ne possèdent pas tous » (*Ibid.*, p. 104).

¹⁵⁶ Voir Bertrand Gervais, *À l'écoute de la lecture*, Québec, Nota Bene, 2006, p. 112-127.

des lecteurs empiriques¹⁵⁷. En recentrant l'analyse de l'œuvre sur l'activité du lecteur, c'est à ce dernier que revient la responsabilité d'effectuer les opérations de classement (appartenance du texte à un genre) et d'actualisation du texte (lecture en fonction de ce genre)¹⁵⁸. Richard Saint-Gelais fait reposer l'interprétation générique plus encore sur le lecteur en « rappel[ant] que les genres n'existent que pour des communautés interprétatives¹⁵⁹ » et que la « lecture est d'abord et avant tout une *pratique* qui s'articule étroitement au texte et à ses agencements discursifs¹⁶⁰. » Si le genre littéraire est un ensemble de conventions qui permettent de réguler l'acte de lecture, on peut conclure à partir de ces affirmations que celui-ci se définit par l'effet qu'il produit chez son lecteur en fonction de stratégies narratives spécifiques. En ciblant ces effets de lecture tels qu'ils se déploient dans le genre fantastique et celui de la science-fiction, nous pourrions voir comment l'hybridation générique influence le travail d'appropriation de la figure qui s'effectue lors du visionnement d'*Alien*.

1.3.1. L'effet fantastique : la peur en fiction

Dans *L'écriture de l'excès*, Denis Mellier avance que la littérature fantastique est un objet privilégié pour étudier « l'effet de la fiction¹⁶¹ » puisque ces textes se définissent par l'excès de leurs représentations. L'objectif principal de l'écriture fantastique est la provocation d'émotions (horreur, terreur, angoisse, suspense) chez le lecteur : « ils promettent, comme signe de leur qualité, l'authenticité et l'intensité de la peur que va éprouver celui qui la reçoit,

¹⁵⁷ Raphaël Baroni, *loc. cit.*, p. 146. La démarche de Bertrand Gervais dans *À l'écoute de la lecture* ne prétend pas non plus embrasser l'entièreté des expériences empiriques de lecture; elle se base en ce sens sur la lecture du chercheur, sur ses erreurs et son encyclopédie intertextuelle. Notre recherche emploie une méthode analogue qui prend en compte les présupposés interprétatifs de la chercheuse, nourris par les analyses de l'objet d'étude effectuées auparavant.

¹⁵⁸ Voir Bertrand Gervais, *À l'écoute de la lecture*, *op. cit.*, p. 71-82.

¹⁵⁹ Richard Saint-Gelais, *op. cit.*, p. 205.

¹⁶⁰ *Ibid.*, p. 206.

¹⁶¹ Denis Mellier, *L'écriture de l'excès*, Paris, Honoré Champion éditeur, 1999, p. 404.

c'est-à-dire la réalité d'une émotion qui naît de la représentation et de la fiction¹⁶². » L'effet de la fiction désigne, dans cette perspective, le rapport entre des représentations fictives et une émotion réelle.

Mellier divise d'abord la littérature fantastique en deux paradigmes représentationnels. Le fantastique de l'indétermination, d'une part, près de « l'hésitation fantastique » de Todorov¹⁶³ joue sur une ambivalence entre la réalité des événements et la folie des personnages, laissant le soin au lecteur de combler les blancs du texte¹⁶⁴. L'objet d'horreur est implicite, suggéré. Or, les modes de représentation populaires (bande dessinée, cinéma et jeu vidéo), qui se caractérisent par l'importance accordée à l'image, forcent à considérer qu'il n'y a pas que l'indétermination qui provoque un « effet fantastique ». Le fantastique de la présence, dans les productions littéraires comme au cinéma, se définit à l'inverse par une confrontation explicite avec l'objet d'horreur et la monstration de cette menace. Peu importe le paradigme représentationnel, l'effet de la fiction est fortement influencé par les stratégies narratives mises en place dans le texte et la manière dont celles-ci sont encodées dans le matériau sémiotique de l'œuvre. Narration et médiation entretiennent conséquemment un rapport de codépendance (médiagénie) dans la réussite de l'effet de fiction.

L'efficacité de l'effet dépend d'abord, selon Denis Mellier, de la création d'un contexte vraisemblable. Le propre de la fiction fantastique est la subversion « d'un système spectaculaire de substitution dont il tire argument : la fiction offre une représentation d'un réel homogène et non problématique. Si celui-ci peut-être [*sic*] simplement réaliste, il faut surtout qu'il soit cohérent dans ses propriétés et détails¹⁶⁵. » Il importe peu que le cadre ainsi créé

¹⁶² *Ibid.*, p. 356.

¹⁶³ « Le fantastique occupe le temps de cette incertitude ; dès qu'on choisit l'une ou l'autre réponse, on quitte le fantastique pour entrer dans un genre voisin, l'étrange ou le merveilleux. Le fantastique, c'est l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel. » (Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, coll. « Point », 1970, p. 29.)

¹⁶⁴ Rachel Bouvet réfléchit notamment aux rapports entre la notion d'indétermination et l'effet fantastique dans son essai *Étranges récits, étranges lectures. Essai sur l'effet fantastique*, Québec, Presses de l'université du Québec, 2007, 254p.

¹⁶⁵ Denis Mellier, *op. cit.*, p. 361.

s'inscrive en adéquation mimétique avec l'univers du lecteur pourvu qu'il soit régi par une certaine cohérence interne : « le vaisseau où l'équipage du *Nostromo* affronte l'*Alien* dans le film de Ridley Scott, aussi distant soit-il par la représentation de son univers diégétique de l'univers du lecteur, est une version possible d'un réel représenté dans la fiction¹⁶⁶. » C'est l'irruption du monstre dans l'environnement de la fiction, « la présence de l'autre fantastique, qui devient alors rupture de l'homogénéité et introduction forcée et terrifiante d'une hétérogénéité contradictoire¹⁶⁷. » La théorie du « *suspension of disbelief* » élaborée par Coleridge conçoit notamment que « la lecture d'une fiction invraisemblable, incroyable, fantastique, dépendrait précisément de la capacité à construire de manière abstraite et intellectuelle un espace mental où la fiction trouve cohérence, en dépit des relations épistémiques et mimétiques avec la réalité¹⁶⁸. » Par sa seule présence, l'objet d'horreur remet en question ce contexte vraisemblable.

L'efficacité de ce procédé est conditionnelle à la création d'un récit en abîme visant à prouver l'existence de cet objet, une « rhétorique de la démonstration » qui joue avec « les notions mêmes de fiction et de réalité qui servent à poser à l'intérieur des intrigues fantastiques le débat sur la véridiction. Le discours de personnages rationalistes y tient pour fictionnel les assertions de personnages qui, eux, cherchent à avérer par leurs récits l'existence de la chose fantastique¹⁶⁹. » L'auteur ajoute — cette fois en utilisant l'exemple d'*Aliens* (1986) dans lequel Newt et Ripley tentent de convaincre les soldats de l'existence du monstre — qu'« [é]prouver dans le thème fantastique la limite de la crédulité du personnage revient à mettre en abyme[*sic*], et cela de manière permanente, dans le récit fantastique, la question même de son efficacité émotionnelle¹⁷⁰. »

¹⁶⁶ *Idem.*

¹⁶⁷ *Idem.*

¹⁶⁸ *Ibid.*, p. 362.

¹⁶⁹ *Ibid.*, p. 409.

¹⁷⁰ *Ibid.*, p. 411.

Mellier avance que la création d'une distance entre le lecteur et la représentation favorise l'émergence de l'effet de la fiction : « le fantastique est une fiction privilégiée pour l'inscription de représentations dysphoriques dont il est possible d'éprouver l'efficacité pathétique dans la distance et la médiation des œuvres¹⁷¹. » L'appréciation de cette distance dépend de la position interprétative adoptée par le lecteur face aux traces de médiations. L'authenticité de sa réponse émotive, selon Bolter et Grusin, découle de sa conception d'une expérience immédiate :

Hypermedia and transparent media are opposite manifestations of the same desire: the desire to get past the limits of representation and to achieve the real. They are not striving for the real in any metaphysical sense. Instead, the real is defined in terms of the viewer's experience; it is that which would evoke an immediate (and therefore authentic) emotional response¹⁷².

Une œuvre qui privilégie la transparence (l'immédiatité) tenterait d'atteindre cette « réalité » en essayant d'effacer les traces de la médiation. Inversement, les créations plus hypermédiatiques (qui s'inscrivent dans l'esthétique de l'hypermédiatité) cherchent à se rapprocher du « réel » en multipliant les marques de la médiation : « *so as to create a feeling of fullness, a satiety of experience, which can be taken as reality*¹⁷³. »

En se basant sur les théories de Noël Carroll, Denis Mellier souligne que l'effet de la fiction dépend plutôt de l'assimilation, par le lecteur, de la situation des personnages, sans qu'il y ait projection identitaire. Cette dynamique sous-entend une inadéquation mimétique entre leurs émotions puisque lorsque « [l]un craint, l'autre jouit. La réponse du personnage est une croyance (assertive), celle du lecteur, une pensée (non-assertive). L'un est horrifié, l'autre "Art-horrifié" (*art-horrified*), selon l'expression de Carroll, c'est-à-dire horrifié esthétiquement¹⁷⁴. » L'auteur de « The nature of horror » analyse les fictions d'horreur à partir des réactions, qui sont d'abord émotionnelles, puis cognitives, observées face aux monstres et aux histoires qui

¹⁷¹ *Ibid.*, p. 397.

¹⁷² Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 2000, p. 53.

¹⁷³ *Idem.*

¹⁷⁴ *Ibid.*, p. 423.

les mettent en forme. À la suite des thèses de Mary Douglas sur l'impureté, Carroll définit le *art-horror* comme étant le sentiment de menace cognitive et esthétique provoqué par l'apparition d'un monstre qui remet en question les catégorisations sociales d'une communauté : « *They [les monstres] are unnatural relative to a culture's conceptual scheme of nature. They do not fit the scheme; they violate it. Thus, monsters are not only physically threatening; they are cognitively threatening. They are threats to common knowledge*¹⁷⁵. » La connaissance devient le thème principal des histoires d'horreur. Celles-ci peuvent se déployer selon deux schémas narratifs que Carroll nomme les *Discovery Plot* et *Overreacher Plot*. Dans le premier, les protagonistes doivent prouver l'existence d'un monstre en excédant les limites de la connaissance alors que, dans le deuxième, les personnages sont punis pour avoir transgressé ces limites (*Frankenstein* ou *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* en sont des exemples). La connaissance n'est qu'un aspect parmi d'autres qui fondent la cohérence de l'univers fictif : « *both the major plots of the horror genre take the compass of common knowledge as their basic donnée and explore it, albeit for different thematic effects*¹⁷⁶. » L'apparition de l'objet fantastique constitue une irruption problématique qui force la remise en question du cadre de la fiction; la menace cognitive ainsi engendrée génère le *art-horror*.

Mellier souligne, en dernier lieu, qu'« [a]ssimiler la situation d'un personnage et y répondre émotionnellement suppose de traiter avec son point de vue. [...] [L]a question de l'assimilation conduit à celles des structures narratives par lesquelles transitent les informations et qui la rendent donc possible¹⁷⁷. » Les procédés narratifs mis en place afin de favoriser le processus d'assimilation divergent, nous le verrons, d'un média à l'autre; chaque narration doit s'adapter au langage sémiotique d'une nouvelle plateforme. Au final, ce sont les stratégies narratives qui permettent d'établir la relation entre l'émotion réelle du lecteur et les représentations fictives, mais l'efficacité de l'effet dépend toujours de notre posture

¹⁷⁵ Noel Carroll, « The Nature of horror », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 46, n° 1, 1987, p. 56.

¹⁷⁶ *Ibid.*, p. 57.

¹⁷⁷ Denis Mellier, *op. cit.*, p. 424.

interprétative. Si nous ne nous laissons pas prendre au jeu de la fiction fantastique, la réaction suscitée risque d'être le rire plutôt que l'angoisse.

1.3.2. La lecture science-fictionnelle

Si l'excès des représentations, intrinsèque à l'écriture fantastique, permet d'explicitier les mécanismes qui sous-tendent l'effet de la fiction, il en est autrement des textes de science-fiction. Dans son ouvrage sur le sujet, Richard Saint-Gelais soulève que ce genre se singularise, le plus souvent, par ses composantes thématiques (voyages interstellaires, rencontres extraterrestres, sociétés dystopiques, robots, etc.). Afin de mettre sur pied une définition qui ne serait pas subordonnée à des conventions arbitraires, l'auteur part du principe d'écart minimal, élaboré par Marie-Laure Ryan (1991), dans le but de recentrer l'analyse sur l'activité du lecteur. Ce principe « rend compte économiquement de deux vecteurs qu'on aurait pu croire opposés : d'une part, l'irréductible différence qui sépare la fiction, toute fiction, de la réalité ; d'autre part, l'impossibilité de concevoir une fiction qui soit complètement coupée de la réalité¹⁷⁸. » Par conséquent, la fiction n'entre pas en relation avec le monde réel, mais bien avec une « encyclopédie » — à l'instar des encyclopédies d'Umberto Eco — c'est-à-dire un modèle sociosémiotique qui inclut « l'ensemble des savoirs partagés par une communauté et se rapportant à un monde¹⁷⁹. »

Saint-Gelais suggère une contrepartie, la « xénoencyclopédie », qui s'inspire de la théorie du paradigme absent de Marc Angenot :

ce qui caractérise sémiotiquement la SF est d'être un discours fondé sur une syntagmatique intelligible, mais des mirages paradigmatiques, sur des *paradigmes absents*. En ceci, la SF est à deux égards conjecturale : son projet esthétique consiste à imaginer un « univers » à la fois distancié (*Verfremdung*) et intelligible par un jeu d'abductions et de raisonnements

¹⁷⁸ Richard Saint-Gelais, *op. cit.*, p. 214.

¹⁷⁹ *Ibid.*, p. 138.

contrefactuels (*cognitive estrangement*, distanciation cognitive, dans les termes de Darko Suvin)¹⁸⁰.

La notion de « xénoencyclopédie » permet de penser l'altérité (non-triviale) des récits de science-fiction par rapport à ceux dits « réalistes » : « L'altérité des récits réalistes est "triviale" en ce sens qu'elle n'a pas de répercussions encyclopédiques ; le lecteur qui reconnaît la fictivité de tel personnage n'en déduit pas pour autant que le monde qu'il habite relève d'une encyclopédie différente¹⁸¹. » Dans un récit de science-fiction, l'altérité non-triviale « affecte les principes généraux régissant le monde fictif¹⁸². » Conséquemment, la lecture des textes de science-fiction est réglée en fonction d'un principe d'écart *indéterminé*, au sens où le lecteur ignore dans quelle mesure le monde fictif diffèrera de son monde référentiel, quelle sera la nature de cette divergence et comment elle s'actualisera dans le récit.

Cette xénoencyclopédie se construit au fur et à mesure de la lecture, à l'aide des opérations logiques d'induction, de déduction et d'abduction telles que les définit Peirce¹⁸³, et établit le principe d'écart indéterminé. Ainsi, dans les récits de science-fiction,

toute donnée saillante, non conforme au cadre de référence du lecteur, est considérée d'emblée comme un indice encyclopédique potentiel ; les singularités ne sont pas vues comme des *exceptions* (par rapport au cadre de référence préalable) *au statut incertain* (potentiellement hallucinatoire), mais comme autant d'applications d'une règle ou d'une situation générale, propre au monde fictif, explicitée ou à inférer¹⁸⁴.

La création du cadre science-fictionnel est, par conséquent, analogue à celle du récit fantastique. La frontière entre les deux genres est, selon Saint-Gelais, essentiellement lecturale : « il suffirait d'adopter le principe de l'extrapolation encyclopédique pour rapprocher sensiblement des texte [*sic*] fantastiques du domaine science-fictionnel — ou, inversement, de

¹⁸⁰ Marc Angenot, « Le paradigme absent : éléments d'une sémiotique de la science-fiction », *Les dehors de la littérature : du roman populaire à la science-fiction*, Paris, Honoré-Champion, 2013, p. 219.

¹⁸¹ Richard Saint-Gelais, *op. cit.*, p. 140.

¹⁸² *Idem*.

¹⁸³ *Ibid.*, p. 234-239.

¹⁸⁴ *Ibid.*, p. 230.

s'y refuser pour conférer un caractère fantastique à un récit classé comme science-fictionnel¹⁸⁵. » Bien que le paratexte influence ce type de lecture, Saint-Gelais avance que « [l]a "science-fictionnalité" n'est pas une propriété intrinsèque du texte ; elle est fonction du réglage adopté par la lecture¹⁸⁶ ». Il ajoute en ce sens que « si *Madame Bovary* ou *À la recherche du temps perdu* ne sont pas considérés comme des romans de science-fiction, c'est qu'ils ne sont pas lus comme tels¹⁸⁷ ». En définitive, c'est le lecteur qui actualise la science-fictionnalité du texte à travers sa lecture. De même que « [s]i le fantastique vise, dans son programme, à terrifier son lecteur, cet effet dépend aussi du type de lecture qu'il effectue¹⁸⁸. » L'hybridation générique du film de Ridley Scott permet au réglage de lecture d'osciller entre science-fiction et fantastique sans incompatibilité interprétative : la première conditionne une lecture rationnelle qui évalue l'écart indéterminé entre les mondes fictifs et réels alors que la deuxième cherche à provoquer des émotions chez le lecteur.

1.4. Slogan et image : confirmation de l'identité générique paratextuelle

L'effet de la fiction résulte, en somme, de la combinaison de stratégies narratives qui génèrent des effets de lecture. Ces effets dépendent de l'activité du lecteur et de la manière dont il choisit d'actualiser le texte, celle-ci étant toujours influencée, dans un contexte de production et de consommation de masse, par l'identité paratextuelle de l'œuvre. L'affiche d'*Alien* oriente dès lors la lecture du film avant même sa projection et son esthétique nourrit, du reste, la hantise de la menace extraterrestre. La forme ovoïde au centre de l'image noir est craquée à la base et laisse sortir une vapeur verdâtre au-dessus d'un lit ressemblant à un filet. L'image de l'œuf suggère que la naissance de cet « *alien* » est en cours, imminente. Le slogan situé près de l'ouverture fait office de mise en garde. Avant même le visionnement, l'absence

¹⁸⁵ *Ibid.*, p. 231.

¹⁸⁶ *Ibid.*, p. 232.

¹⁸⁷ *Ibid.*, p. 231.

¹⁸⁸ Denis Mellier, *op. cit.*, p. 400.

de l'extraterrestre nous interpelle dans la mesure où la « figure est une forme, mais une forme qui n'apparaît que sur la base d'une absence. Comme tout signe en fait, elle tient lieu d'un objet, désigné comme son référent, dont elle actualise l'absence, en tant que telle, tout en donnant l'illusion de sa présence¹⁸⁹. » La lecture du film s'accompagne d'une appréhension de l'attaque extraterrestre; notre rapport à la figure s'actualise, par conséquent, sous le signe de l'anticipation, de la peur (propre au genre fantastique) et de l'altérité (caractéristique de la lecture science-fictionnelle). Avant d'apercevoir les formes de la figure sur l'écran, l'idée de l'extraterrestre nous capte et nous construisons, à partir du paratexte, des réseaux de sens qui peuvent combler momentanément les blancs sémantiques provoqués par la tension entre l'absence de la figure et l'anticipation de son apparition.

2. À bord du *Nostromo* : « *The corridor, the duct and the tunnel*¹⁹⁰ »

Le film s'ouvre sur un long traveling qui traverse, de gauche à droite, le flanc d'une planète suspendue dans le vide de l'espace. Des lignes blanches, verticales et diagonales, apparaissent dans le haut de l'image et le titre, en lettres majuscules, prend graduellement forme : *Alien*. L'altérité quasi abstraite de ces premières images confirme que l'histoire du film s'inscrit dans un cadre science-fictionnel. Le plan suivant fait écho à la scène d'ouverture de *Star Wars : A New Hope* (voir annexe B), paru deux ans auparavant, en nous faisant voyager sur la paroi d'un vaisseau spatial. Les nombreux détails de la structure permettent d'évaluer l'importance de ses dimensions. Le mouvement en traveling avant se poursuit à l'intérieur de l'astronef où nous voyons un couloir jonché de tuyaux, de grilles et d'échelles du plancher au plafond. Le cadre promène notre regard dans les corridors et les salles qu'ils relient, sombres et silencieuses, sans aucune vie pour les animer.

Le point de vue que la caméra nous force à adopter sur ces lieux rappelle, selon Roger Luckhurst, celui de l'ouverture d'*Halloween* de John Carpenter (1978) : « *For the opening*

¹⁸⁹ Bertrand Gervais, *Figures, Lectures. Logiques de l'imaginaire tome I, op. cit.*, p. 20-21.

¹⁹⁰ Roger Luckhurst, *Alien*, New York, Palgrave Macmillan, coll. « BFI film classics », 2014, p. 29.

*scenes, the camera prowls through the empty spaces of the Nostromo, a battered, live-in hulk. It drifts down these corridors in hesitant glides, unsure of what it around the corner. The point of view wobbles slightly, as if embodied and nervous [...]*¹⁹¹. » Ses déplacements donnent l'illusion d'une corporalité : elle avance lentement, simulant une marche exploratoire, et se positionne à la hauteur des yeux. Les portes s'ouvrent d'elles-mêmes et nous laissent pénétrer dans une salle. Nous nous attardons aux objets quotidiens qui trainent et qui sont animés de mouvements causés par le système d'aération. L'environnement est vidé de toute vie humaine ou extraterrestre, mais la figure fait déjà sentir sa présence.

2.1. Le Minotaure au cœur du labyrinthe

Les sarcophages d'hibernation des membres de l'équipage s'ouvrent et l'un d'eux se réveille. Une transition nous présente les passagers attablés, mangeant et riant. La caméra promène notre regard autour de ceux-ci, montrant leurs dos. Contrairement aux scènes d'*Halloween* (1978) ou de *Jaws* (Steven Spielberg, 1975), l'image ne correspond à la vision d'aucun protagoniste. Elle suggère plutôt la présence fantomatique du spectateur à l'intérieur de l'espace du film et provoque une sensation de voyeurisme. Bien qu'il soit essentiellement extradiégétique, le mouvement de la caméra favorise l'immersion du spectateur dans l'environnement; celui-ci est invité à participer à la chasse au monstre et devra, comme l'équipage du *Nostromo*, repérer et interpréter les signes de la présence de l'extraterrestre. Sans nous faire adopter explicitement le point de vue d'un personnage, *Alien* fait appel à cette stratégie narrative visuelle pour favoriser l'assimilation, par le spectateur, de la position des protagonistes.

Le sentiment d'anticipation nous place dans une situation privilégiée par rapport aux personnages, car le paratexte fournit un savoir et crée des attentes qui conditionnent notre posture spectatorale. La hantise et la quête d'indices découlent de l'absence de la figure puisque, comme l'écrit Bertrand Gervais, « on ne recherche que ce qui a disparu. Comme tout

¹⁹¹ *Ibid.*, p. 28.

ce qui se passe au cœur des labyrinthes, cette disparition échappe à la représentation. Elle n'est jamais montrée¹⁹². » La disparition appelle l'interprétation; l'extraterrestre évoque la menace du Minotaure au cœur de son labyrinthe¹⁹³. Les dédales du *Nostramo* sont visuellement construits de manière à reproduire cette architecture qui, selon l'auteur de *La ligne Brisée*,

est une virtualité, un trajet à venir qui ne peut réellement exister qu'une fois mis en situation, puis en scène. Il s'inscrit alors dans une situation narrative qui lui assure fonction et signification. Le labyrinthe à ligne brisée est moins un artéfact, stable et reconnaissable, qu'un environnement et l'occasion d'un processus, un espace à découvrir et à maîtriser¹⁹⁴.

C'est le trajet effectué, l'actualisation visuelle grâce à la caméra, qui crée le labyrinthe. La multiplicité de couloirs du *Nostramo* accumule les connexions aux pièces du vaisseau dont l'apparence similaire brouille, dans une certaine mesure¹⁹⁵, les repères spatiotemporels. Le corridor est un espace intermédiaire, il opère une médiation (dans son sens le plus large) entre les salles. Bien que ces connexions spatiales aient été introduites, selon Roger Luckhurst¹⁹⁶, comme étant une forme accessible et « transparente » de communication, la mise en scène de Ridley Scott produit plutôt une distorsion lors de la reconfiguration mentale de l'environnement du vaisseau.

¹⁹² Bertrand Gervais, *Figures, Lectures. Logiques de l'imaginaire tome I*, op. cit., p. 95.

¹⁹³ Selon Karin Littau, les espaces labyrinthiques d'*Alien* font à la fois référence aux textes mythologiques, au Minotaure et Ariane, et, rétrospectivement, aux espaces vidéoludiques (Karin Littau, *loc. cit.*, p. 31).

¹⁹⁴ Bertrand Gervais, *La ligne brisée. Logiques de l'imaginaire II*, Montréal, Le Quartanier, coll. « Erres essais », 2008, p. 14.

¹⁹⁵ Nous remarquons en ce sens que s'établit une hiérarchie dans l'architecture des pièces : les salles de commandement sont propres et relativement bien éclairées, les murs et plafonds sont de couleurs claires, alors que les entrepôts et les hangars, où travaillent les personnages « prolétaires » du film (Parker et Brett) sont sombres et semblent humides, salis et inhospitaliers. Voir à ce sujet les articles de Peter Fitting (« The Second Alien », *Science Fiction Studies*, vol. 7, n° 3, Novembre 1980 : *Science Fiction and the Non-Print Media*, p. 285-293.) ou Thomas B. Byers (« Commodity Futures » dans *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema* sous la dir. d'Annette Kuhn, Londres, Verso, 1990, p. 39-50.), entre autres.

¹⁹⁶ « What was introduced as a transparent and rational form of connection or communication, however, also produces fantasies of its other, just as the Gothic itself shadows Enlightenment thought. » (Roger Luckhurst, *op. cit.*, p. 32.)

L'atmosphère claustrophobique de l'espace exigü du réseau de couloirs construit un cadre inquiétant, appuyé par l'esthétique du film qui fait rupture lorsqu'on les compare aux décors épurés de l'*Enterprise* de *Star Trek : The Motion Picture* (1979) ou du *Mothership* de *Close Encounter of the Third Kind* (1977). Roger Luckhurst effectue notamment un rapprochement entre ces lieux et ceux de la littérature gothique :

*This corridoric world copies its outer spaces from the inner cavities and passageways of bodies. It is the classic psychic topography of the Gothic romance, where the castle is figured on the twisted interiors of the body. Haunted houses always have puzzling, unmappable interiors and ghosts are often sensed as we pause at the door in the corridor [...]*¹⁹⁷.

Le parallèle établi entre l'environnement et le corps du monstre (fantôme gothique ou extraterrestre, dans ce cas-ci) se situe au centre de la problématique de l'adaptation telle que l'étudie Karin Littau. En soulignant le lien intertextuel qui joint *Alien* au texte *Voyage of the Space Beagle* de E. A. van Vogt¹⁹⁸, l'auteure utilise les théories de l'adaptation de Darwin afin d'étudier le rapport entre les représentations de l'extraterrestre et ses environnements fictionnels (le vaisseau spatial, la planète extraterrestre) ou médiatiques (cinéma, jeu vidéo, bande dessinée, etc.) :

*Darwin's theory of adaptation is also a theory of descent and diversification, and as such is as applicable to morphogenesis — the production of form — as it is to the phenomenon of transmedia, or the material environment of this production. Both, after all, are concerned with the development of form, one biological, the other narrative, and both are dependent for their development on their respective environments*¹⁹⁹.

¹⁹⁷ Roger Luckhurst, *op. cit.*, p. 31.

¹⁹⁸ L'intitulé s'inspire directement de celui de la réédition de 1905 des notes de voyage de Darwin à bord du *HMS Beagle* en 1839, *The Voyage of the Beagle*. Le livre de van Vogt regroupe quatre nouvelles : *Black Destroyer* le premier texte de l'auteur à être publié dans *Astounding* en juillet 1939; *War of Nerves* publiée en mai 1950 dans *Other Worlds Magazine*; *Discord in Scarlet* publiée en décembre 1939 dans *Astounding*; et *M33 in Andromeda* publiée en août 1943 dans *Astounding*. Les quatre histoires se déroulent à bord du *Space Beagle* dans lequel des milliers de scientifiques (ingénieurs, astrophysiciens, géologues, politologues, historiens, et de nombreux autres) se déplacent de planète en planète pour étudier leurs habitants. *Black Destroyer* et *Discord in Scarlet* racontent toutes les deux l'hébergement d'extraterrestres (respectivement Coeurl et Ixtl) à bord du vaisseau et les tentatives pour s'en débarrasser. Ixtl, une grande créature rouge, qui peut changer la composante atomique des objets qui l'entoure, possède un système reproducteur analogue à celui du xénomorphe. Il y a eu un conflit judiciaire, au sujet d'un plagiat, entre van Vogt et 20th Century Fox qui s'est réglée hors cour.

¹⁹⁹ Karin Littau, *loc. cit.*, p. 20.

La *forme* que prendra la figure est ainsi fortement marquée par cette logique d'adaptation qui tient compte du milieu immédiat de l'extraterrestre et des autres espèces qui y vivent : « *The same can be said not only about artificial species simulated in a computer environment, but also about species created for entertainment in a media ecology*²⁰⁰. » En termes strictement darwiniens, la survie d'une espèce (fictive ou réelle) dépend de sa capacité à s'adapter à cet écosystème (biologique ou médiatique) et y évoluer. Le xénomorphe entretient, par conséquent, un rapport privilégié avec ces lieux qui lui servent à disparaître. Les nombreux recoins, conduits d'aération et objets encombrants les corridors offrent un choix de cachettes qui permettent à l'extraterrestre de se fondre dans l'environnement. Inversement, comme nous l'avons souligné dans le chapitre précédent, le personnage imprime son identité sur les espaces qu'il traverse. Les modalités d'inscription de la figure se déploient en fonction de cette interaction entre le personnage et les lieux qu'il habite.

2.2. Altérité de la planète extraterrestre

Le contraste esthétique entre les espaces du *Nostramo* et ceux de la planète — sur laquelle les passagers examinent la présence de vie extraterrestre — constitue un changement pouvant indiquer l'arrivée imminente du xénomorphe. Les corridors sombres et encombrés et les lignes géométriques de construction humaine laissent place aux terrains rocaillieux et aux formes organiques de l'astronef écrasé. La salle principale de ce dernier rappelle l'intérieur d'une cage thoracique, comme le remarque Luckhurst²⁰¹ : les murs, planchers et plafonds ressemblent à des os recouverts de muscles et de veines. Au centre de la pièce trône le cadavre d'une immense créature vaguement anthropomorphe (elle possède une tête et des membres s'apparentant à des bras) et doté d'un exosquelette. Sa poitrine est trouée de manière à suggérer le passage d'un objet de l'intérieur du corps vers l'extérieur.

²⁰⁰ *Ibid.*, p. 19.

²⁰¹ L'auteur remarque, rétrospectivement, que les environnements d'*Alien* s'inscrivent dans une mise en scène propre au réalisateur : « *It is a classic Scott set: busy, layered, lit low bursting with information. The closer to the aliens we get, the more baroque and organic these interiors become, the walls of the derelict craft cast directly from rib bones* » (Roger Luckhurst, *op. cit.*, p. 29).

En dessous du siège sur lequel est allongé le pilote extraterrestre, un chemin mène à une caverne que nous découvrons en caméra subjective incarnant la vision de Kane (John Hurt). Les lignes du casque traversent l'image tremblotante qui nous permet de déceler, sous le brouillard, la présence au sol de protubérances rappelant l'œuf de l'affiche promotionnelle. La voix du personnage nous le confirme en décrivant, à l'aide d'un microphone, la scène aux autres membres de l'équipage : « *it's full of leathery objects like eggs or something* ». Un gros plan montre l'ouverture en croix sur le dessus de l'œuf. La lumière d'une torche fait apparaître en transparence la vie organique qui s'agite à l'intérieur. La caméra s'approche lentement de l'objet; elle n'est plus à la première personne, mais rappelle les déplacements extradiégétiques utilisés au début du film. Des mouvements rapides surprennent ensuite le spectateur : un ensemble de boyaux bougent au fond de l'œuf et sautent en direction de la caméra en produisant un bruit strident. Le plan suivant permet d'apercevoir Kane, une créature attachée à son visage, qui s'effondre sous le choc.

2.2.1. Giger et Lovecraft : esthétique et problématiques

Roger Luckhurst souligne que la composition visuelle et sonore de cette scène provoque un fort sentiment d'altérité :

The rearing up of the derelict spaceship is an early indication that Alien has thought properly about alterity: to spook the audience with a genuine feeling of otherness. The ruin of the alien craft first flickers into vision through the fuzzy interference on camera feeds, a shape that will not compute, which then looms over the astronauts [...]. This flung horseshoe, this coil of ominous otherness, howls in the wind, the same indecipherable noise, somewhere between wounded animal and grinding metal²⁰².

Ce sentiment est exacerbé par le contraste visuel qui s'établit entre les deux vaisseaux spatiaux. La conception des décors a été confiée à trois artistes, sous la direction de Dan O'Bannon, afin de produire des espaces qui évoquent des univers distincts. Les designs de Ron Cobb — chargé de mettre en images l'intérieur du *Nostromo* et du *Narcissus* (la navette permettant d'atterrir sur la planète) — et de Chris Foss — ayant imaginé l'extérieur des vaisseaux humains — se

²⁰² *Ibid*, p. 36.

réfèrent à une iconographie industrielle en multipliant logos, avertissements et manuels d'instructions disséminés sur les différentes surfaces de la station spatiale²⁰³. L'imagerie extraterrestre d'*Alien* doit son esthétique caractéristique à l'œuvre de Hans R. Giger. Plasticien, graphiste, illustrateur, sculpteur et designer, l'artiste suisse était particulièrement reconnu à l'époque pour ses compositions biomécaniques qui amalgamaient des corps sexualisés aux machines.

C'est l'illustration du *Necronomicon* — livre fictif qui apparaît pour la première fois dans les textes de H. P. Lovecraft — effectuée par Giger qui a directement inspiré la forme du monstre et des objets qui l'entourent (les différents stades de la reproduction et le vaisseau extraterrestre). Le corps adulte du xénomorphe matérialise, à peu de détails près, l'illustration de la couverture du livre²⁰⁴. La représentation de la figure traduit, par conséquent, certaines problématiques propres à l'art de Giger, notamment les angoisses sexuelles et philosophiques entourant les hybridations biomécaniques du corps humain²⁰⁵. Ces œuvres évoquent également, à travers les images de la planète extraterrestre, les questionnements présents dans les histoires créées par Lovecraft. Jason Colavito souligne que peu d'adaptations cinématographiques des textes de l'auteur de Providence incarnent aussi bien l'horreur cosmique qui lui est spécifique autant qu'*Alien* :

Though not based on any Lovecraft story in particular, the tentacled, amorphous alien entity terrorizing the denizens of a lone spaceship was inspired by Lovecraft's monsters. The « biomechanical » alien was designed by the artist and sculptor H. R. Giger, a Lovecraft aficionado, who in 1991 produced a picture-book version of Lovecraft's Necronomicon. In the shape and form of the creature, one can see the legacy of Cthulhu

²⁰³ La conception est détaillée dans le documentaire de Charles de Lauzirika, *op. cit.*

²⁰⁴ Recruté d'abord par Alejandro Jodorowsky pour le design de certains éléments de *Dune* au début des années soixante-dix, Giger y fait la rencontre de Dan O'Bannon, coscénariste d'*Alien* (1979). C'est ce dernier qui soumet la version illustrée du *Necronomicon* à Ridley Scott en guise de suggestion pour le design de la créature. La forme finale du xénomorphe de 1979 ne s'éloigne pas beaucoup des créatures illustrées dans les *Necronomicon IV* et *Necronomicon V* (voir annexe C).

²⁰⁵ Dans le documentaire *Giger's Necronomicon and the making of Alien*, il souligne que « *[w]hat scares me the most is overpopulation with all its horrifying side effects such as epidemics, mass hysteria, famine and total environment destruction*²⁰⁵. » J. J. Wittmer et H. R. Giger. (2011[1975], 14 mai). *Giger's Necronomicon and the making of Alien*. [vidéo] Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=cCPOluJDpok>.

*and the Old Ones, and in its behavior one can see the essence of Lovecraft's work. The alien is a killing machine, without a conscience or mercy, just as the Old Ones*²⁰⁶.

L'horreur cosmique, cette « atmosphère haletante, une terreur inexplicée de forces inconnues²⁰⁷ », est un effet de fiction particulier qui dérive de la mise en récit de cette indifférence divine (ou plutôt démiurgique), évoquée par Colavito²⁰⁸. En tant que figure de l'altérité, l'existence de l'extraterrestre remet en question une conception du monde dont le centre est un point de vue humain. L'impression étrange que dégage la nouvelle planète dérive en ce sens d'un décentrement de perspective que l'on transpose dans un environnement qui remet en question notre conception physique de l'univers. Ce sentiment survient, selon Derrida, dans l'altérité du regard de l'Autre (l'animal, le non-humain, l'extraterrestre) dirigé vers nous qui refuse de se « laisser conceptualiser » par la cosmologie humaine :

*Western philosophy, he suggests, has never been able to think the genuine otherness of the animal from the side of the non-human other, instead sweeping it into a hierarchy that helps only consolidate the superiority of the human over all the other beasts. Yet, Derrida thinks, the gaze of the animal other is « uninterpretable, unreadable, undecidable, abyssal and secret ». It is an existence that « refuses to be conceptualized ». This is also what science fiction tries and continually fail to do: to imagine beyond the horizon of the familiar and the same, and conceive of genuine difference and otherness. Perhaps, then, to acknowledge this limit of interpretation, we also need to recognise that one of the ways that the alien retains its enigmatic alterity is to ultimately refuse any over-coherent theoretical explanation*²⁰⁹.

La science-fiction tente, depuis ses débuts, d'imaginer ce que serait cette altérité totale et *Alien* contribue, à son tour, à cette recherche représentationnelle et philosophique.

²⁰⁶ Jason Colavito, *The Cult of Alien Gods. H. P. Lovecraft and Extraterrestrial Pop Culture*, New York, Prometheus Books, 2005, p. 170.

²⁰⁷ Howard Phillips Lovecraft, « Épouvante et surnaturel en littérature » dans *Howard Phillips Lovecraft II*, Paris, Robert Laffont, coll. « Bouquins », 1991[1927], p. 1067.

²⁰⁸ Selon Jason Colavito, les croyances matérialistes de Lovecraft transparaissent dans cette conception des êtres exaterrestres : « *Based on his materialist beliefs, Lovecraft could conceive of no other attitude for visitors from outer space to take than that of uninterested, self-centered creatures. After all, in a physical universe defined by the new theory of relativity, what other stance could an intelligent inhabitant of the cosmos take?* » (Jason Colavito, *op. cit.*, p. 77.)

²⁰⁹ Roger Luckhurst, *op. cit.*, p. 54.

En somme, si la filiation aux œuvres de van Vogt, soulevée par Karin Littau, nous renvoie aux problématiques d'adaptation darwinienne (autant fictives que médiatiques), l'altérité visuelle des éléments extraterrestres du film complexifie la thématique de l'évolution. Si l'on se fie à la logique de perfectionnement adaptatif propre aux créatures de *Voyage of the Space Beagle*, l'indétermination entourant l'ancienneté du monstre lui procure l'aura d'une divinité, d'une force indestructible. Il n'est pas anodin que le personnage androïde du film, Ash, admire la perfection du xénomorphe : « *The perfect organism. Its structural perfection is matched only by its hostility* ». Il « s'ébahit devant le spectacle, presque absolu, de sa perfection²¹⁰ » et muse (pour reprendre le verbe utiliser par Bertrand Gervais) sur les possibilités qu'offre le mécanisme de reproduction et de survie de la figure. Exacerbant l'horreur lovecraftienne et les angoisses reliées aux tableaux cauchemardesques de Giger, la figure évoque une remise en question de l'anthropocentrisme philosophique.

2.2.2. Mise en scène du médium cinématographique

Les décors inhospitaliers de la planète nous sont montrés la plupart du temps par l'entremise des caméras installées sur les scaphandres des voyageurs. La scène d'exploration du vaisseau abandonné alterne les plans de l'environnement venteux et sombre de la surface de la planète, filmée en caméra à l'épaule, et ceux statiques de l'intérieur de la navette. L'objectif s'attarde aussi sur les écrans qui projettent les images captées à l'extérieur. La faible qualité de celles-ci et la pollution visuelle limitent toutefois la quantité d'informations transmises : nous devinons la nature des formes plus que nous les percevons. L'image saute, disparaît complètement pour réapparaître floue, saturée de grain et traversée de lignes. Lorsqu'au sommet d'une dénivellation nous croyons apercevoir la silhouette d'un vaisseau extraterrestre à travers le brouillard, la caméra attachée à l'un des personnages permet d'effectuer un *zoom in* sur l'objet afin d'y faire ressortir des détails.

Ces projections d'images intradiégétiques et la présence d'écrans à l'intérieur du cadre renforcent l'illusion de vraisemblance et immergent spatialement le spectateur dans l'espace

²¹⁰ Bertrand Gervais, *Figures, Lectures. Logiques de l'imaginaire I*, op. cit., p. 133.

fictionnel en l'invitant à décoder lui-même les informations transmises. En se servant des possibilités du médium filmique (caméra à l'épaule, caméra subjective, image intradiégétique), la scène construit une tension narrative audiovisuelle qui favorisera l'émergence de l'effet de la fiction (par la création d'un cadre vraisemblable et la distanciation grâce à un processus de médiation) et d'un procédé que Julian Hanich nomme le « *cinematic shock* ».

Bien que le spectateur ne soit jamais dupe face à l'illusion immersive, il doit tout de même accepter l'invitation à assimiler la situation des personnages, comme l'écrivent Carroll et Mellier. Julian Hanich ajoute en ce sens qu'au cinéma l'effet d'immersion est intrinsèquement lié à la manière dont le temps et l'espace sont représentés : « *The spatial aspect, indicated by the expression filmic world, is the foundation of immersion [...] the experience of being surrounded by another reality that takes over almost all of our attention*²¹¹. » La scène est construite de manière à multiplier les points de vue sur l'objet de la représentation — la figure et son environnement, en l'occurrence — ce qui favorise l'immersion spatiotemporelle du spectateur. L'efficacité du choc provoqué par l'attaque de l'extraterrestre en dépend : « *the spectacular effects of shock and overwhelming horror work best when they are preceded by a strong immersive experience*²¹². » La première apparition de la figure du xénomorphe — de son œuf et du *facehugger*, plus particulièrement — est mise en scène dans le but de provoquer chez le spectateur ce choc cinématique : « *The cinematic shock is a brief, highly compressed type of fear. It responds to a threatening object or event that ruptures the situation suddenly and unexpectedly*²¹³. » Le montage présente la figure comme étant l'objet de la peur. Son apparition rompt le silence, met temporairement fin à l'anticipation et attaque le spectateur autant que le personnage. L'extraterrestre se jette vers la caméra, ce qui semble abolir momentanément la distance de la médiation et provoque une réaction physique et émotionnelle

²¹¹ Julian Hanich, *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers: The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear*, New York, Routledge, 2010, p. 68.

²¹² *Ibid.*, p. 69.

²¹³ *Ibid.*, p. 127.

chez le spectateur²¹⁴. En exploitant les spécificités narratives du médium filmique — telles que les définit André Gaudreault —, la figure prend graduellement forme à travers la relation médiagénique qu'elle entretient avec son environnement médiatique. La scène de la découverte des œufs construit l'identité de la figure, qui mêle altérité et choc cinématique, et nous présente pour la première fois des images de la figure. Ces images et l'effet qu'elles provoquent se greffent sur notre imaginaire. Elles mobilisent aussi les savoirs encyclopédiques du spectateur et ses compétences de lecture générique. Le château gothique et son monstre, le Minotaure dans son labyrinthe, le requin de *Jaws* traquant sa proie : la sédimentation des différentes symboliques évoquées par ces histoires permet de remplir les trous interprétatifs creusés par l'absence de la créature.

2.3. Naissance et reproduction

Influencé par le paratexte qui suggère l'appartenance générique de l'œuvre à la science-fiction et à l'horreur, le museur surinterprète tous les signes, toutes les traces, tous les mouvements et les transformations, pour les verser au compte de la figure, c'est-à-dire, de la menace. Le museur est habituellement, selon Bertrand Gervais, un flâneur qui « se laisse aller à associer et à écouter, percevant de ce fait ce qui échappe à l'œil²¹⁵. » Au cours du visionnement d'une fiction d'horreur, notre posture interprétative est conditionnée à être beaucoup plus paranoïaque que flâneuse, exacerbée par un paratexte jouant sur l'anticipation d'un danger et l'exploitation des codes sémiotiques (audiovisuels) du média qui immerge le spectateur dans l'espace du film. L'interaction entre la figure et les lieux qu'elle habite, enfin, met en évidence les propriétés adaptatives du xénomorphe qui se transforme pour s'ajuster à son environnement immédiat et survivre.

²¹⁴ Julian Hanich nomme ce type de montage le « 3-D shock » : « *scenes in which something jumps, flies or is thrown towards the camera as if to bridge the ontological gap between filmic There and cinematic Here* » (*Ibid.*, p. 131).

²¹⁵ Bertrand Gervais, *Figures, Lectures. Logiques de l'imaginaire I*, op. cit., p. 54.

L'apparition de l'œuf et du *facehugger* provoque, à partir de ce moment du visionnement, la nécessité d'un travail de reconstitution de la figure. L'extraterrestre d'*Alien* ne se donne pas à voir dans sa forme complète. Sa gestation se déroule en plusieurs étapes²¹⁶ qui seront tout aussi propices à la construction visuelle et auditive de chocs cinématiques. Roger Luckhurst avance notamment que c'est la fragmentation du cycle qui permet la multiplication des spéculations et l'anticipation de l'apparition de la créature :

It has a fast and brutal life cycle, but we get only jarring, disconnected snapshots of its developmental stages, and the puzzling gaps ensure that it snares the audience in terrified speculation. Scott carefully constructed this tactic: « The most important thing ... is not what you see, but the effect of what you think you saw. It's like a sort of afterburn. » This monster will inhere in its incoherence²¹⁷.

Intrinsèque à la lecture science-fictionnelle, les abductions qui s'opèrent à partir de fragments d'information permettent à chacun des spectateurs de construire sa propre xénoencyclopédie au fil du visionnement.

Selon Roger Luckhurst, la scène du *chestburster* joue un rôle essentiel dans la configuration de l'identité de la figure :

It is one of those moments of horror that pass into the collective memory: watched, rewatched or never watched, but nevertheless supremely well known. [...] It is staged and restaged as if to master and contain that first moment of trauma, a classic instance of

²¹⁶ Le scénariste détaille notamment ces étapes dans les notes remises à Giger pour la création du design : « *Spore Pods. These are leathery, egg-shaped objects about one metre tall, which contain the larva of the Alien. They have a small "lid" in the top, which can pop off when a victim approaches. The Alien, First Phase. This is a small, possibly octopoidal creature which waits inside the Spore Pod for a victim to approach. When someone touches the Spore Pod, the lid flies off and the Small Alien leaps out and attaches itself to the face of the victim. The Alien, Second Phase. Once the Alien (First Phase) has attached itself to the face of a victim, it lays eggs in the victim's stomach and the egg grows into the Alien (Second Phase). This is a small creature which bites its way out of the victim's body. The Alien, Third Mature Phase. Having left its victim, the Alien promptly grows to man-size, whereupon it is terrifically dangerous. It is very mobile, strong and capable of tearing a man to pieces. It feeds on human flesh. This creature should be a profane abomination. Our producers have suggested that something resembling an over-sized, deformed baby might be sufficiently loathsome. In any event, we wish you to feel free to create your own design* » (Dan O'bannon cité par Roger Luckhurst, *op. cit.*, p. 48).

²¹⁷ *Ibid.*, p. 47-48.

*repetition compulsion, as if the wound opened in May 1979 has never quite been able to close and heal over*²¹⁸.

L'iconographie de cette violente naissance traverse même les frontières de l'univers d'*Alien* et est désormais reconnaissable, peu importe le contexte. Dans le déroulement du film, cette scène vient provoquer une rupture : l'horreur graphique des images contraste brutalement avec l'anticipation euphémique de la première moitié du récit. Cet instant est répété et adapté incessamment, comme pour prendre la mesure de son importance dans notre imaginaire²¹⁹. À travers cette mise en scène du processus de reproduction du xénomorphe, la figure se complexifie. Sa naissance parasitaire actualise, thématiquement et formellement, la nature hybride de l'extraterrestre qui transgresse les frontières : corporelles, d'abord, mais aussi génériques et médiatiques.

2.4. Hybridations et transgressions des frontières

Teresa Rizzo, qui étudie les quatre premiers films de la franchise, souligne que ces histoires tendent à mettre en images la transgression de catégories conventionnellement établies :

The Alien films blur the boundaries and destabilize fixed categories on two interrelated levels. The first is on screen; the second is between film and viewer. [...] In the Alien films the human is no longer quite human. Instead, there is a mingling of alien and human, and machine and human. The idea of the human as something pure, in a category of its own,

²¹⁸ *Ibid.*, p. 40-41.

²¹⁹ Les réactions provoquées à l'époque s'ajoutent à la construction du mythe autour de la scène du *chestbuster* : le jeu des acteurs témoigne d'une réponse authentique à la violence de la situation. Des spectateurs de 1979 seraient même sortis des salles de cinéma avec la nausée. Ces histoires ont été reconfirmées à de nombreuses reprises (Voir Roger Luckhurst, *op. cit.*, p. 41.; Charles de Lauzirika, *op. cit.*).

*separated clearly from other categories, is destroyed. This is because in the Alien films the body is presented as something that is in constant process. It changes according to its environment and its encounters with other bodies*²²⁰.

La scène du *chestburster* constitue, dans un premier temps, la première transgression littérale d'une frontière qui remet en question l'intégrité du corps humain²²¹. L'extraterrestre naît en déchirant le ventre de Kane après une courte gestation à l'intérieur de son estomac durant laquelle — on le devine — la créature s'approprie certaines caractéristiques physiques de son hôte, du moins celles qui pourraient favoriser sa survie dans un nouvel environnement²²². Le cycle reproductif du xénomorphe s'inspire de celui d'une guêpe dont la violence a déjà été soulignée par Darwin dans ses notes de voyage. La référence est plus explicite dans la novellisation écrite par Alan Dean Foster à partir du scénario de Dan O'Bannon :

*This passage [la scène du chestburster] is retold in Alan Dean Foster's novelization Alien, released in the same year as Scott's film, when science officer Ash also uses the analogy of the wasp and spider on Earth to explain the function of the « face-hugger » (Foster, 2009: 138). It is the references to this species which quite literally weave together O'Bannon's screenplay, Scott's film, van Vogt's novel and Darwin's notes into an intertextual web*²²³.

Dans le mécanisme de reproduction du xénomorphe s'inscrit alors cette transgression des frontières du corps qui suggère que toute reproduction de l'extraterrestre est nécessairement le résultat d'une hybridation avec une autre espèce.

²²⁰ Teresa Rizzo, « The Alien Series : A Deleuzian Perspective », *Women : A Cultural Review*, vol. 15, n° 3, 2004, p. 333.

²²¹ Les théories de Julia Kristeva sur l'abjection insistent notamment sur la rupture de cette frontière : « [l]'intérieur du corps vient [...] suppléer à l'effondrement de la frontière dedans/dehors. Comme si la peau, contenant fragile, ne garantissait plus l'intégrité du "propre", mais qu'écorchée ou transparente, invisible ou tendue, elle cédait devant la déjection du contenu » (Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Points », 1983[1980], p. 65). Ces transgressions sont, selon la psychanalyste, abjectes.

²²² Plus implicite dans *Alien*, cette hybridation se confirme dans *Alien³* (1992) lorsque l'extraterrestre se reproduit à l'aide d'un quadrupède (un chien dans la version courte et un bovin dans la version allongée du film) et permet de mettre en image le processus du *crossover* en se croisant avec le Prédateur dans *Alien vs Predator : Requiem* (2007).

²²³ Karin Littau, *loc. cit.*, p. 25.

Le corps, humain ou extraterrestre, est, dans la franchise *Alien*, un objet malléable en constante mutation. Karin Littau souligne en ce sens que le xénomorphe est toujours un amalgame²²⁴. Il a la capacité de traverser non seulement les frontières du corps, mais aussi celles qui « séparent » les supports médiatiques. La franchise se déploie aujourd’hui sur de nombreuses plateformes, chacune contribuant à étendre la série vers de nouveaux publics. La figure du xénomorphe constitue en ce sens un « motif » transmédiagénique — puisque sa forme s’hybride afin de s’adapter à plusieurs environnements — qui lie des œuvres fortement médiagéniques. L’hôte qui accueille la figure, selon Karin Littau, désignerait à la fois la créature qui lui permet de se reproduire au sein de la fiction et le média qui lui assure une subsistance et une diversification dans l’écosystème des industries culturelles²²⁵. La scène du *chestbuster* condense en quelques images les éléments qui suggèrent que la reproduction de l’extraterrestre peut s’effectuer de manière virtuellement infinie. Les « copies » ainsi créées sont des hybrides, des amalgames qui transfigurent le personnage : toujours semblable et toujours nouveau.

2.5. Décoder la présence du monstre : l’importance de la trace

La découverte des œufs extraterrestres, l’attaque du *facehugger* et la naissance du *chestbuster* sont des moments qui construisent une figure fragmentaire. Elle apparaît par à-coups et se matérialise dans la violence et l’horreur pour fuir aussitôt le champ. Les seules preuves de sa présence sont les indices disséminés dans l’environnement du film, des traces qui serviront à retrouver le monstre caché dans le vaisseau spatial. Ces objets incarnent les signifiants qui renvoient toujours au même référent : l’extraterrestre, le xénomorphe, bref, la figure. Certains indices sont élémentaires, comme la découverte d’une mue qui suggère que la taille de la créature sortie de l’estomac de Kane est, à ce stade, grandement supérieure. D’autres pistes se révèlent toutefois plus ambiguës. Jonesy, le chat qui habite le *Nostramo*, en est un

²²⁴ *Ibid.*, p. 26.

²²⁵ *Ibid.*, p. 28.

exemple, puisqu'il leurre d'abord les passager en déjouant les tentatives de recherche de l'extraterrestre qui s'effectuent à l'aide du détecteur de mouvements. Il entraîne, par la suite, Brett vers une mort certain lorsque le personnage le poursuit, non sans avoir signaler la présence du xénomorphe en feulant dans sa direction.

Les traces doivent être, pour la plupart, décodées à travers des appareils technologiques. Les dispositifs de repérage permettent de détecter les mouvements en calculant les modifications de la pression de l'air devant la machine. Le son ainsi émis doit être interprété ; l'intensification du bruit signifie un mouvement rapproché. Le deuxième prototype du détecteur de mouvement fonctionne, quant à lui, de façon plus indirecte en renvoyant les informations sur un écran. L'interface est minimale : un point, indiquant la présence de la figure, bouge à l'intérieur d'un grillage, à la manière d'un sonar, et produit, cette fois, un son ponctuel, un « bip » qui accélère lorsque la créature se rapproche. Les attaques de l'extraterrestre sont, en outre, présentées indirectement, médiées par des appareils. La mort de Dallas est perçue, par les personnages et par les spectateurs, par l'entremise du dispositif de repérage et du système de communication radio du vaisseau. Assailli à l'intérieur des conduits d'aération (ce qui renforce, notamment, l'effet de claustrophobie labyrinthique), le capitaine du *Nostramo* se trouve dans un endroit rendu temporairement inaccessible aux autres personnages qui entendent, impuissants, l'attaque. La visibilité étant réduite dans le vaisseau, Dallas éclaire son chemin au lance-flamme. Le spectateur doit donc se baser sur le son pour interpréter les évènements. L'accélération du son produit par la machine et celle de la respiration du personnage indique la proximité du monstre. La mort est, quant à elle, signifiée par une coupure du système de communication. Enfin, aucune trace, du corps de Dallas ou de l'extraterrestre, ne subsiste « *We found this [lance-flamme] laying there. No blood, no Dallas, nothing.* »

Un phénomène analogue se produit au moment où l'équipage restant (en l'occurrence Ripley, Lambert, Parker et accessoirement Jonesy, le chat) décide de quitter le vaisseau et d'enclencher le mécanisme d'autodestruction du *Nostramo*. Ce dernier provoque la décompression de la vapeur contenue dans les nombreux tuyaux sur laquelle se reflète une lumière stroboscopique. L'obscurité et les mouvements saccadés de la caméra à l'épaule poussent le spectateur à se fier au son intradiégétique pour interpréter les actions de la scène.

La transmission d'informations lacunaires empêche, par conséquent, une compréhension exhaustive de l'évènement et provoque l'angoisse. Comme le suggère Noël Carroll, les histoires d'horreur étant des fictions dont les thèmes prédominants sont le savoir et la découverte, le cinéma d'horreur organise ces informations en fonction des contraintes et du potentiel de sa technique. Les conventions narratologiques classiques du cinéma hollywoodien ont pour objectif d'effacer toute trace du médium, de faire disparaître la caméra. Sans pour autant avoir pour ambition d'imiter la vision humaine, ce type de narration tend à faire paraître naturelles les images et les sons présentés : les raccords doivent être conséquents, ainsi que le son qui les accompagne. La vision offerte au spectateur doit être omnisciente de manière à ce que celui-ci actualise l'histoire le plus efficacement possible. Le cinéma d'horreur — c'est le cas pour *Alien* — subvertit cette convention de la narration classique en parasitant l'actualisation de l'histoire par le spectateur²²⁶.

Ces scènes sont présentées comme une chasse dans laquelle les rôles de proie(s) et prédateur(s) peuvent être inversés à tout moment. Personnages et spectateurs doivent traquer l'extraterrestre en décodant les indices de sa présence. L'absence de la figure, encore une fois, appelle l'interprétation du museur paranoïaque. Ses modalités d'inscription se déploient conséquemment par l'intermédiaire de traces : des énigmes dont le décryptage renvoie à la figure tout en tissant un réseau intertextuel. Le monstre au cœur du labyrinthe, l'adaptation et l'évolution de l'extraterrestre, son interaction avec l'environnement, l'altérité lovecraftienne ou l'hybridation sont autant d'interprétations qui construisent un objet complexe et multiple. Cette identité fictionnelle, influencée par le paratexte de l'œuvre, présuppose toutefois que le xénomorphe est, par définition, changeant, adaptatif, hybride. L'analyse du film de 1979 ne fait ressortir qu'une partie de la figure mutante; les expansions transfictionnelles et transmédiatiques créent des tensions au cœur de cette identité qui influence la posture interprétative du spectateur, lecteur ou joueur s'impliquant dans une œuvre de la franchise.

²²⁶ Julian Hanich, *op. cit.*, p. 163.

CHAPITRE III

ARCHÉOLOGIE DES EXPANSIONS ET DYNAMIQUES D'ADAPTATION

*We live as we dream -
alone*²²⁷ ...

Joseph Conrad

L'étude des franchises culturelles transmédias nécessite une approche englobante de l'objet analysé afin de prendre en considération les dynamiques qui s'installent entre les œuvres. Cette vision d'ensemble, indispensable à l'observation des univers fictionnels, doit toutefois éviter le piège de l'interprétation téléologique qui occulterait le processus en jeu dans la pulsion d'expansion transmédias et transfictionnelle. La planification sur plusieurs années de l'expansion transmédias d'une franchise constitue un phénomène de mise en marché récent dans l'histoire des industries culturelles. À l'exception de certains exemples — nous pensons, entre autres, au *Marvel Cinematic Universe*²²⁸ dont la parution des films et séries télévisées est organisée rigoureusement dans le but de rassembler les personnages en une conclusion qui y mettrait fin ou à la franchise vidéoludique *Assassin's Creed*²²⁹, pour ne

²²⁷ Joseph Conrad, *Au cœur des ténèbres. Heart of Darkness*, Paris, Gallimard, coll. « Folio bilingue », 1996[1899], p. 124. Cette citation est placée en exergue du scénario d'*Alien*. Des références à Joseph Conrad parcourent le film de 1979, en commençant par le nom du vaisseau, *Nostromo*, emprunté au roman éponyme de 1904.

²²⁸ Voir l'encyclopédie en ligne créée par les fans qui montre notamment l'organisation en termes de « phases » de l'expansion de la diégèse : S/A, *Marvel Cinematic Universe Wiki*, en ligne, http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/Marvel_Cinematic_Universe_Wiki, consulté le 26 février 2017.

²²⁹ Voir l'article de Dominic Arsenault et Vincent Mauger, *Au-delà de « l'envie cinématographique » : le complexe transmédias d'Assassin's Creed*, *Nouvelles Vues*, en ligne, <http://www.nouvellesvues.ulaval.ca/futur-numero/no-13-le-cinema-quebecois-et-les-autres-arts-dirige-par-elspeth-tulloch/articles/au-dela-de-lenvie-cinematographique-le-complexe-transmediatique-dassassins-creed-par-dominic-arsenault-et-vincent-mauger/>, consulté le 26 février 2017.

nommer que ceux-ci —, la très grande majorité des franchises culturelles dont l'origine se situe dans les dernières décennies du vingtième siècle (*Alien* ainsi que *The Matrix*, *Blair Witch* et *Star Wars* étudiés par Henry Jenkins) se sont construites organiquement, répondant à la fois à la demande des consommateurs et aux exigences de l'industrie. L'archéologie du processus d'expansion de ces mondes fictifs révèle que les œuvres se reproduisent à la manière des xénomorphes d'*Alien*, c'est-à-dire en s'adaptant aux écosystèmes économique, médiatique et imaginaire dans lesquels elles interviennent.

1. Écosystèmes : créer des histoires rentables

Le monde fictif peuplé de xénomorphes s'élargit au fil de productions dont la quantité inégale semble témoigner, de prime abord, d'une réponse au succès mercantile des œuvres. De nombreux facteurs participent de l'évaluation d'un « succès mercantile » : le montant du boxoffice, la réception critique et l'appropriation des *fans* à une époque donnée jouent un rôle important dans l'expansion de la diégèse. La parution d'*Alien* en 1979 s'accompagne toutefois uniquement de quelques adaptations²³⁰ alors que sa suite, *Aliens* (1986), marque le début d'un foisonnement d'expansions transfictionnelles et transmédiatiques, particulièrement en bande dessinée. Malgré la similitude de la réussite économique et critique des deux films²³¹, les productions disparates qui leur succèdent se réfèrent tantôt à *Alien*, tantôt à l'une ou l'autre de ses suites cinématographiques (*Aliens* ou *Alien³*). L'impératif de succès commercial constitue le facteur le plus évident pour les possibilités d'expansion de la franchise : la multiplication des œuvres favorise l'atteinte du profit maximal (Edgar Morin) tout en permettant, grâce à la

²³⁰ La même année sont parues une novellisation, écrite par Alan Dean Foster, et une adaptation en bande dessinée, *Alien : The Illustrated Story*, écrite par Archie Goodwin et illustrée par Walt Simonson. Deux jeux vidéos viennent, par la suite, adapter librement l'histoire du film, tout en empruntant le même nom : le premier, paru en 1982, réitère les mécaniques de jeux de *Pac-man* pour la Atari 2600; le deuxième, mis sur le marché en 1984, permet aux joueurs de revivre les événements d'*Alien* dans un jeu d'aventure en vue à vol d'oiseau.

²³¹ Les plateformes d'évaluation et de compilation de la critique *Rotten Tomatoes* (www.rottentomatoes.com) et *Metacritic* (www.metacritic.com) donnent, respectivement la note de 97% et 83% (pour la version rematricée de 2003) pour *Alien* et 98% et 87% pour *Aliens*.

diversification des supports médiatiques, un plus grand nombre de points d'entrée dans l'univers de la fiction (Henry Jenkins).

Contrairement aux autres objets de production et consommation de masse, la réussite économique d'une franchise culturelle se pense en rapport étroit avec le contenu narratif des œuvres. Celles-ci doivent en outre s'adapter à ce que Mathieu Potte-Bonneville nomme un « écosystème de l'imaginaire ». Il suggère que

plutôt que de définir les blockbusters par des caractéristiques d'économie générale [...] pour se demander ensuite quelles histoires ils racontent, on transposerait les catégories économiques au plan du rêve lui-même, les appliquant au domaine des histoires racontées, des ressources narratives mobilisées, de la transformation ou du flux des intrigues. Définir un blockbuster, ce serait alors considérer la manière particulière dont il intervient dans les circuits de production, de distribution et de consommation des récits. Ou encore (pour prendre une métaphore apparentée), on situerait sa position dans l'écosystème de l'imaginaire, dans la chaîne alimentaire des histoires possibles²³².

Venu à la suite de films comme *The Exorcist* (William Friedkin, 1973), *Jaws* (Steven Spielberg, 1975) et *The Texas Chainsaw Massacre* (1974), *Alien* propose un récit et des images qui s'inscrivent dans la mouvance de l'horreur américaine des années 1970. Ces représentations, certes plus subversives, visent principalement à choquer et effrayer les spectateurs. Or, l'essentiel de l'expansion transmédiatique prend plutôt comme point d'origine le deuxième opus cinématographique.

Les années 1980 aux États-Unis se caractérisent, entre autres, par une augmentation de la quantité de blockbusters d'action mettant en vedette des héros à la masculinité exacerbée — les Chuck Norris, Bruce Willis et Sylvester Stallone y ont notamment construit leur image²³³. *Aliens* s'inscrit en ce sens en accord avec les tendances thématiques et les histoires de cette époque, en introduisant le personnage du « *colonial marine* ». Militaire intergalactique, le *colonial marine* devient rapidement le sujet humain autour duquel tourne l'univers étendu

²³² Mathieu Potte-Bonneville, « Son of a pitch : Prequels, Sequels, Aliens et autres rejetons », dans Laura Odello (dir.), *Blockbuster : Philosophie & Cinéma*, Paris, Les Prairies Ordinaires, coll. « Essais », 2011, p. 29.

²³³ Sur ce sujet, voir le dossier thématique sur le cinéma reaganien mis en ligne par la plateforme Pop-en-stock : Sébastien Hubier, *Le Cinéma reaganien et ses métamorphoses*, en ligne, <http://popenstock.ca/dossier/le-cinema-reaganien-et-ses-metamorphoses>, consulté le 26 février 2017.

d'*Aliens*. Le film de James Cameron déplace la figure du xénomorphe au sein d'un monde caractérisé par des motifs que d'autres — du moins, l'histoire nous suggère que ces créateurs sont plus nombreux — voudront poursuivre au-delà des limites de l'œuvre. Ainsi, la compagnie 20th Century Fox fêtait en 2016 le 30^e anniversaire de la franchise, situant le film de 1986 comme moment de « naissance » de l'univers fictif. Bien que celui-ci marque le début de l'expansion transmédiatique²³⁴, le *reboot* cinématographique initié par *Prometheus* (Ridley Scott, 2012) tend à faire retour à l'imaginaire d'*Alien* (1979). Une trilogie romanesque publiée en 2014 préfère l'accord au singulier du *Alien* de son titre (*Alien : Out of the Shadow*, Tim Lebbon ; *Alien : Sea of Sorrows*, James A. Moore ; *Alien : River of Pain*, Christopher Golden), de même que le jeu vidéo, paru la même année, *Alien : Isolation* (The Creative Assembly) et son prologue éponyme en bande dessinée. Ces œuvres plus contemporaines font retour à l'horreur et aux thèmes qui étaient abordés dans le premier film de la franchise.

L'écosystème de l'imaginaire est un environnement en changeant auquel la figure doit s'adapter afin de survivre — autrement dit, pour garantir la réussite commerciale des œuvres et poursuivre l'expansion du monde de la fiction. Si les années 1980 étaient favorables au foisonnement de personnages militaires et d'intrigues de guerres, la tendance contemporaine suggère que ces récits perdent dorénavant leur intérêt au profit d'un retour à l'horreur. Ce retour aux « origines » de la figure s'inscrit parallèlement dans un mouvement d'actualisation nostalgique des franchises de la même époque. Les fans tentent ainsi de faire retour à l'expérience de visionnement initiale qui a favorisé la rencontre avec la figure. Cette dynamique s'apparente, jusqu'à une certaine limite, à la relation qui relie le cultiste (c'est-à-dire l'amateur d'œuvres cultes) à son film de prédilection et qui se déploie à travers le rituel du visionnement :

Le rituel vise alors à recréer les conditions de l'expérience du visionnement initial, tenu pour « magique », comme on répète les conditions du laboratoire pour obtenir un même résultat. [...] [L]a relation cultiste conjugue le film comme un élément qui participe à la reconduction d'une expérience plutôt que comme un objet qui a des qualités qui lui sont

²³⁴ La très grande majorité des œuvres dérivées marquent leur appartenance à l'univers d'*Aliens* en utilisant l'accord au pluriel dans la mise en marché : chaque titre réitère soit *Alien*, *Aliens*, *Alien vs. Predator* ou *Aliens vs. Predator*. Ces nuances insistent sur la continuité thématique qui s'installe entre les suites.

propres. Le film-culte est aimé pour l'expérience qu'il suscite, pour ce qu'il permet au cultiste de revivre son expérience première²³⁵.

La figure du xénomorphe traverse, quant à elle, les frontières de l'œuvre initiale; les fans d'*Alien* cherchent à recréer cette expérience dans les nouvelles productions qui forment l'expansion transfictionnelle et transmédiatique.

1.1. Écosystème médiatique : entre immédiatie et hypermédiatie

Les œuvres doivent aussi, parallèlement, se situer dans l'écosystème médiatique de l'époque dans laquelle elles sont produites. Le paysage médiatique évolue sous l'impulsion de l'apparition de nouvelles technologies ou de nouveaux usages des médias déjà existants, comme nous l'avons vu avec André Gaudreault et Philippe Marion. Le média héberge momentanément la figure — puisque, comme un parasite, elle doit migrer d'une œuvre à une autre pour se reproduire et garantir la survie de son espèce — et lui impose des contraintes formelles. L'extraterrestre se modélise alors sur ces spécificités médiatiques; les mutations ainsi créées s'ajoutent à l'identité du personnage. Les modalités d'inscriptions de la figure se déploient, si l'on suit la théorie de Bolter et Grusin, en fonction du paradigme représentationnel privilégié à une époque donnée. Les auteurs de *Remediation* soulignent l'oscillation constante entre les tendances à l'immédiatie et l'hypermédiatie : « *Although each medium promises to reform its predecessors by offering a more immediate and authentic experience, the promise to reform inevitably leads us to become aware of the new medium as a medium. Thus, immediacy leads us to hypermediacy*²³⁶. » Inversement, l'hypermédiatie, par définition, multiplie les traces de médiation, nous rappelant notre désir pour l'immédiatie²³⁷. Ainsi, la

²³⁵ Jean Châteauvert et Tamara Bates, « Films et cultistes » dans Philippe Le Guern (dir.), *Les Cultes médiatiques. Culture fan et œuvres cultes*, Rennes, Les presses universitaires de Rennes, 2002, p. 91.

²³⁶ Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 2000, p. 18.

²³⁷ *Ibid.*, p. 34.

volonté assumée des « nouveaux médias » à vouloir produire une expérience médiatique plus transparente, plus « authentique », donc plus près du « réel », de l'objet représenté, s'actualise en fonction de l'un ou l'autre des paradigmes²³⁸. Le choix de la plateforme médiatique — déterminé par les tendances médiatiques, thématiques et économiques (les coûts de production) de l'époque — influence en ce sens la création et la réception des nouvelles histoires. Les auteurs de *Remediation* réfléchissent aux médias et aux paradigmes représentationnels en réseau. Ils avancent en ce sens que chaque œuvre peut être étudiée selon la façon dont elles interviennent dans la toile médiatique. D'une manière analogue, chaque nouveau microrécit transforme le macrorécit de l'univers fictif.

Parallèlement, le processus de remédiation, c'est-à-dire la représentation d'un média dans un autre²³⁹, fonctionne selon une logique de citation, d'extraction et d'appropriation des ressources médiatiques, pour utiliser les termes de Mathieu Potte-Bonneville²⁴⁰. Au sein d'une franchise transmédiatique, les œuvres doivent nécessairement entrer dans un processus de communication et d'interaction afin de constituer le monde de la fiction. Cette dynamique concerne autant le contenu des productions (les histoires et leur mise en récit) que leur contenant (les plateformes médiatiques et leurs spécificités représentationnelles). Les représentations de la figure s'adaptent ainsi aux médias en tirant avantage de leur particularité formelle et leurs contraintes narratives. En retraçant l'évolution de la franchise depuis ses débuts²⁴¹, des constances et des irrégularités dans le débit de production révèlent que le personnage du xénomorphe semble s'adapter plus facilement à certains médias selon les époques.

L'expansion cinématographique d'*Alien* s'effectue de 1979 à 1997 (année de parution du quatrième opus *Alien : Resurrection*) avec, en moyenne, sept années entre les productions et

²³⁸ *Ibid.*, p. 17.

²³⁹ *Ibid.*, p. 45.

²⁴⁰ Mathieu Potte-Bonneville, *loc. cit.*, p. 29.

²⁴¹ Nous nous basons sur une collecte de données comptabilisées dans les tableaux en annexes D et E.

reprend avec *Prometheus* quinze ans plus tard²⁴². La franchise ne fait pas exception à l'affirmation de David Peyron qui écrit que, « pour des raisons de visibilité médiatique hégémonique, les films sont toujours considérés comme la part principale de l'œuvre et le reste apparaît bel et bien comme produit dérivé²⁴³. » La continuité temporelle de la franchise tourne autour de l'histoire des films, les dérivés venant s'y greffer ou simplement marquer leur appartenance au monde d'*Alien*²⁴⁴. Plus encore, la recension des œuvres de la franchise, que nous avons compilées sur une ligne du temps montre qu'à chaque nouvelle parution cinématographique il y a une augmentation de la production de bandes dessinées et d'adaptations (novellisations et jeux vidéos).

L'essentiel de l'expansion s'effectue d'abord en bande dessinée de 1988²⁴⁵ à 1999, suivi d'un hiatus de dix ans qui s'achève lors de la mise en marché d'une série intitulée *Aliens* en 2009. La production romanesque est constituée par un premier mouvement de novellisations (adaptations en romans des films ou des *comics*) jusqu'en 1998; les premières histoires originales ont été publiées de 2005 à 2008, puis de 2014 à aujourd'hui. Le médium vidéoludique est le seul²⁴⁶ qui propose des adaptations et des créations depuis 1982 sans interruption notable. En tant qu'ennemi dépersonnalisé et figure de l'altérité, il semble que le xénomorphe soit un élément antagoniste idéal pour les jeux vidéos de type « *shooters* » dans

²⁴² Les productions de la franchise *crossover Alien(s) vs. Predator* ne sont pas prises en compte dans ce résumé de l'expansion de la série *Alien*. Bien qu'elles appartiennent, d'un point de vue interne, au même monde fictionnel, la rencontre entre les deux espèces extraterrestres propose des déplacements diégétiques et des mutations qui sont propres à cette série. Cette question sera étudiée brièvement plus loin dans le chapitre.

²⁴³ David Peyron, « Quand les œuvres deviennent des mondes », *Réseaux*, vol. 2, n° 148-149, 2008, p. 339.

²⁴⁴ L'importance de cette hégémonie se fait notamment ressentir lorsqu'une série de *comics* est rééditée afin de concorder avec celle-ci, dans un processus qu'on nomme le *retconing*, nous y reviendrons.

²⁴⁵ En excluant l'adaptation illustrée de 1979.

²⁴⁶ Malgré la volonté, à deux reprises, de vouloir produire une série télévisée d'*Aliens*, aucun projet ne s'est rendu à la phase de production.

lesquels le joueur doit protéger son avatar des hordes d'extraterrestres agressifs²⁴⁷. Si la fin du vingtième siècle semble propice au foisonnement de *comics* et de jeux librement adaptés, les œuvres parues depuis les dix dernières années puisent dans le bassin de fiction de l'univers pour offrir des histoires originales vidéoludiques et romanesques.

Le hiatus en bande dessinée et au cinéma peut signifier autant un épuisement de l'intérêt des représentations de la figure dans ces deux médias que des difficultés d'adaptation à l'écosystème économique. La production d'un film nécessite des ressources créatrices et monétaires importantes, l'investissement étant souvent trop couteux par rapport à la consommation des fans. La bande dessinée, publiée sous forme de séries, exige quant à elle une fidélisation du public sur le long terme. Sans prétendre à l'exhaustivité, ce bref survol de la franchise *Alien* permet de mesurer l'influence des facteurs (économique, imaginaire, médiatique) qui entrent en interaction lors du processus d'expansion transmédiatique et transfictionnelle d'une œuvre populaire. Les représentations du personnage se transforment au fil de l'accumulation des œuvres — qui doivent incessamment amener une certaine nouveauté dans un contexte reconnaissable. La figure du xénomorphe intègre conséquemment à l'imaginaire qu'elle évoque cette multiplicité de formes, d'images et d'idées influençant la réception des œuvres nouvelles.

1.2. Dynamiques de la transfictionnalité : une question de frontières

Au moment de sa parution, le premier opus cinématographique de la franchise n'a engendré que quelques adaptations transmédiatiques qui ne faisaient que reproduire le récit du film dans d'autres médias sans avoir l'ambition d'étendre l'univers de la fiction initiale. La scène finale d'*Alien* évoque à la fois une impression de conclusion et d'ouverture. Le retour au calme par la résolution de la situation problématique en dévoile peu sur le sort de l'héroïne.

²⁴⁷ Parallèlement, la franchise *crossover Alien vs. Predator* (1994, 1999, 2001, 2002) a produit certains jeux permettant au joueur d'incarner, à tour de rôle le xénomorphe, le Prédateur ou le colonial marines, diversifiant par conséquent les objectifs et les points de vue sur l'environnement du jeu.

Ripley, ayant éjecté le xénomorphe dans le vide intersidéral, enregistre son dernier message dans l'espoir qu'on la retrouve :

Final report of the commercial starship Nostromo, third officer reporting. The other members of the crew, Kane, Lambert, Parker, Brett, Ash and Captain Dallas, are dead. Cargo and ship destroyed. I should reach the frontier in about six weeks. With a little luck, the network will pick me up. This is Ripley, last survivor of the Nostromo, signing off.

Le Narcissus est retrouvé dans les premiers instants du film de 1986, marquant explicitement la continuité chronologique entre les deux histoires. Le personnage interprété par Sigourney Weaver doit, en outre, rendre des comptes à la Compagnie et justifier la destruction du *Nostromo*. Elle seule peut témoigner des événements s'étant déroulés en huis clos et prouver l'existence du monstre. L'histoire d'*Alien* est ainsi mise à l'épreuve, évoquant la stratégie narrative que Denis Mellier reconnaît comme étant propre aux textes fantastiques. En plus de mettre en doute — dans une perspective interne — le récit du personnage, ce procédé narratif diégétique — au sens où l'on transforme en éléments de fiction — le processus de continuation qui « rem[et] en question des limites que se fixait l'œuvre originale²⁴⁸ », pour employer les mots de Richard Saint-Gelais. La narration transmédiatique brouille par conséquent les contours qui circonscrivent les œuvres; offrir un prolongement au texte, c'est traverser ces frontières qui séparent les récits. Le processus d'expansion transmédiatique et transfictionnel occasionne en ce sens des déplacements qui provoquent des effets particuliers à la réception des productions.

1.2.1. Les trois frontières de la fiction

Puisque « la transfictionnalité ne p[eut] se déployer qu'à l'échelle de plus d'un texte²⁴⁹ », la définition de ce qui forme le contour d'une œuvre est essentielle à la compréhension des dynamiques en jeu dans une narration transmédiatique. Pour théoriser le phénomène, Richard

²⁴⁸ Richard Saint-Gelais, *Fictions Transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2011, p. 71.

²⁴⁹ Richard Saint-Gelais, « Contours de la transfictionnalité », dans *La Fiction, suites et variations*, op. cit., p. 9.

Saint-Gelais distingue trois frontières qui encadrent la fiction : les frontières pragmatique, textuelle et ontologique.

Le cadre pragmatique, dans un premier temps, « ne concerne pas les entités fictives (du moins, pas directement), mais plutôt les énoncés et, à travers eux, les actes de langage dont ils procèdent²⁵⁰. » Il se réfère à l'interprétation du texte par le récepteur en fonction de l'annonce de la fiction (ou non). Selon Jean-Marie Schaeffer,

le cadre pragmatique [...] délimite l'espace de jeu à l'intérieur duquel le simulacre peut opérer sans que les représentations induites par les mimèmes ne soient traités de la même manière que le seraient les représentations « réelles » mimées par le dispositif fictionnel²⁵¹.

Le lecteur doit en ce sens accepter d'entrer dans le jeu du texte, c'est-à-dire de feindre la réalité des énoncés, et de positionner son regard à hauteur de fiction²⁵². Les récits de la franchise *Alien* ne semblent pas, de prime abord, poser explicitement la question de la réalité ou de la fictivité de ses énoncés, bien que le cadre générique (horreur, science-fiction) s'appuie sur cette ambivalence entre fiction et réalité propre à l'illusion référentielle. L'interprétation du texte et

²⁵⁰ Richard Saint-Gelais, « La fiction à travers l'intertexte : pour une théorie de la transfictionnalité », en ligne, <http://www.fabula.org/colloques/frontieres/224.php>, consulté le 9 juin 2016.

²⁵¹ Jean-Marie Schaeffer cité par Richard Saint-Gelais, « La fiction à travers l'intertexte : pour une théorie de la transfictionnalité », *op. cit.*

²⁵² La dynamique de changement de perspective a été étudiée en fonction des théories sur les mondes possibles alternatifs qui s'opposent au monde réel. Selon Marie-Laure Ryan (« Possible Worlds and Accessibility Relations: A Semantic Typology of Fiction », *Poetics Today*, vol. 12, n° 3, Automne 1991, p. 553-576.), il n'existe qu'un seul monde réel, celui dans lequel nous vivons : tangible, physique, palpable. Il posséderait une existence « objective » en dehors d'un point de vue subjectif sur celui-ci. Les mondes possibles alternatifs sont, quant à eux, des constructions mentales, le produit de notre imagination. Le terme « réel », selon Ryan, est essentiellement « indiciel » puisqu'il ne peut se comprendre qu'en contexte (à la manière d'un déictique). Pour les personnages de fiction, l'environnement dans lequel ils évoluent constitue *leur* réalité ; tous les autres univers sont ainsi considérés comme « alternatifs ». C'est pourquoi Ryan propose d'inclure dans l'appellation « monde textuel » (*textual world*) tout ce qui se réfère aux traces du texte ou de l'image de l'objet livre (ou du film). Elle le distingue de l'univers créé par le décodage du monde textuel. Ce monde réel du texte (*textual actual world*) ne peut s'actualiser que par le regard d'un lecteur ou d'un spectateur et doit, par conséquent, être différencié du monde qu'il représente ; il s'agirait du monde référentiel du texte (*textual reference world*). Le monde textuel (*textual world*) est accessible épistémologiquement dans notre réalité tangible, contrairement aux deux autres. Jean-Marie Schaeffer propose en ce sens que le jeu de la fiction s'actualise dans la dynamique d'interprétation qui s'établit, par le biais du lecteur, entre le monde réel du texte et le monde référentiel du texte.

la relation avec la figure dépendent tout de même de la perspective adoptée par le lecteur.

Richard Saint-Gelais rappelle en ce sens que la fiction

a ceci de particulier qu'elle permet une oscillation, parfois chez le même lecteur, entre la perspective externe, qu'on pourrait aussi qualifier de *métafictionnelle* (considérer les entités fictives comme fictives, déterminées de part en part par le texte qui les instaure) et la perspective interne, encline à multiplier ce que j'appelle les « parafictionnalisations », c'est-à-dire les résultats que le lecteur établit, que ce soit sous le mode du constat ou sous celui de la supposition, *pour les verser au compte de l'histoire* [...]²⁵³.

Ce changement de perspective intervient aussi, dans un deuxième temps, dans la construction de la frontière textuelle qui fait référence à la clôture du texte et à l'incomplétude des entités fictives. Elle concerne les zones déterminées et indéterminées d'une fiction : lorsque l'on quitte la première, les propriétés des éléments fictifs (lieux, personnages, événements) sont indéterminées. Or, il est nécessaire de rappeler que « les textes transfictionnels ne comblent pas quoi que ce soit. Ils peuvent certes *ajouter* quantité d'éléments fictifs, mais ils ne sauraient épuiser les incomplétudes du récit initial, sans compter qu'ils en suscitent de nouvelles²⁵⁴. »

Lubomir Dolezel²⁵⁵ établit que l'incomplétude des textes de fictions est d'ordre ontologique — alors que celle des textes historiques est d'ordre épistémologique²⁵⁶. Toute information qui n'est pas inscrite dans l'œuvre de fiction reste nécessairement de l'ordre d'une conjecture impossible à « vérifier »; il s'agira toujours de créations de l'esprit. L'adoption d'une perspective interne à la lecture nous permet d'imaginer l'autonomie des éléments de la fiction qui s'affranchissent du récit pour vivre une vie à l'extérieur du texte. Cette position du récepteur se déploie lorsque celui-ci voit l'action du point de vue des personnages. Parallèlement, adopter une perspective externe sur les textes d'*Alien* permet de faire remarquer

²⁵³ Richard Saint-Gelais, *Fictions Transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, op. cit., p. 53.

²⁵⁴ *Ibid.*, p. 58.

²⁵⁵ Lubomir Dolezel, « Possible Worlds of Fiction and History », *New Literary History*, vol. 29, n° 4, Automne 1998, p. 785-809.

²⁵⁶ À l'inverse, le texte historique, contraint par une exigence de « vérité », doit créer un monde qui soit le reflet du passé et mettre en scène des agents réels. L'incomplétude du texte historique est donc d'ordre épistémologique puisqu'elle témoigne d'un manque de connaissances sur des événements réels. Les conjectures historiques sont plus près de la réalité et se figent à la découverte de nouvelles informations alors que celles des mondes de fiction restent ouvertes à d'autres possibilités.

le processus de diégétisation des moyens de production de la franchise au cœur des récits. Elle met l'accent sur la fictivité et l'incomplétude des éléments de la fiction et, par conséquent, sur les stratégies narratives propres aux œuvres populaires (schéma itératif, reprise des motifs et des thématiques, etc.)²⁵⁷.

La frontière ontologique permet d'établir, dans un troisième temps, « une distinction entre le statut des entités fictives et celui des entités réelles²⁵⁸. » Le statut ontologique des objets provenant du monde référentiel change lorsqu'ils sont insérés au cœur de la fiction puisque « un texte n'est pas un simple agrégat d'énoncés, mais une structure tissulaire qui, par le jeu des relations qu'elle instaure, entraîne une homogénéisation ou à tout le moins une contamination ontologique des entités impliquées²⁵⁹. » À l'échelle de plusieurs textes s'inscrivant à l'intérieur d'un univers fictif, la frontière ontologique fonctionne sur deux plans : elle sépare, d'abord, les éléments du monde réel et du monde fictif, puis ceux des mondes fictifs entre eux. Cette dynamique régit la distribution des microrécits et leurs contenus (lieux, personnages, événements) au cœur du macrorécit de l'univers étendu de la franchise en fonction de leur appartenance paratextuelle aux mondes d'*Alien*, *Aliens* et *Alien(s) vs Predator*.

D'une part, des mondes alternatifs émergent au fil d'opérations de réédition comme la continuation rétroactive (généralement désignée par le néologisme anglophone « *retcon* »). Le monde d'*Aliens* nous en offre un exemple : à la suite du film de 1986, l'histoire de deux personnages (Hicks et Newt) s'est poursuivie dans une série de *comics*. Au moment de la parution d'*Alien³* — qui annonce la mort de ceux-ci dès les premiers instants du film, contredisant les événements de la bande dessinée — la compagnie Dark Horse Comics décide de rééditer la suite initiale en changeant les noms des personnages (qui deviennent respectivement Wilks et Billie). Ce qui constituait de prime abord une suite dans la continuité

²⁵⁷ Ces stratégies narratives ont été étudiées en profondeur par Daniel Couégnas (*Introduction à la paralittérature*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1992, 200p.) et Umberto Eco, qui aborde la question du schéma itératif dans son article sur « Le Mythe de Superman », *De Superman au Surhomme*, Paris, Grasset, coll. « Biblio essais » 1993[1978], p. 113-145.

²⁵⁸ Richard Saint-Gelais, « La fiction à travers l'intertexte : pour une théorie de la transfictionnalité », *loc. cit.*

²⁵⁹ *Idem.*

chronologique de *Aliens* se transforme en une simple *spin-off* de l'univers étendu de la franchise. Deux mondes textuels alternatifs émergent grâce au *retcon* : on divise alors les récits en termes de canonicité pour les rattacher au monde officiel, « canon », ou aux mondes alternatifs, « non-canons ».

D'autre part, la syntaxe des titres est utilisée pour marquer l'appartenance de l'œuvre soit aux univers d'*Alien*, *Aliens* ou *Alien(s)*²⁶⁰ vs *Predator*. Les productions canoniques s'inscrivent dans le même univers malgré les divergences paratextuelles. Ces dernières mettent plutôt l'accent sur la représentation de l'extraterrestre et les thèmes qui seront abordés dans le récit. La nuance prend son importance dans le paratexte qui influence la lecture de l'œuvre, puisqu'au fil des expansions transfictionnelles, l'identité des personnages change, mute et s'adapte. Ces opérations travaillent par conséquent les représentations de la figure et, avec elles, l'actualisation des textes.

1.2.2. La frontière matérielle au cœur de la dynamique des franchises transmédiatiques

L'effet transfictionnel s'appuie sur le décalage entre l'illusion référentielle — qui donne à penser que les personnages possèdent une autonomie en dehors des limites du texte — et la métaréférentialité — qui met l'accent plutôt sur le caractère fictif des éléments en jeu. Le contour qui ceint les œuvres de la franchise *Alien* se brouille dans la dynamique qui s'installe entre le récit matrice (macrorécit) et ses composantes (microrécits). Aux trois frontières de la fiction (pragmatique, textuelle, ontologique) — qui laissent principalement l'interprétation aux mains du lecteur — nous proposons d'en ajouter une dernière pour penser conjointement les expansions transfictionnelles et transmédiatiques : la frontière matérielle.

²⁶⁰ Le singulier est utilisé pour marquer la présence d'un seul xénomorphe dans le récit. La nuance importe peu dans les œuvres du croisement entre les deux franchises puisque c'est l'affrontement entre les deux espèces extraterrestres qui prime sur la représentation particulière du (ou des) xénomorphe(s).

Les célèbres mots de Roland Barthes qui affirme que « le texte, c'est *ce qui est écrit*²⁶¹ » place celui-ci en relation nécessaire avec un mode d'inscription. Pour lui, le texte est d'abord un objet écrit²⁶²; une hypothèse que nous étendons à d'autres types d'encodage sémiotique comme l'audio et le visuel. Un récit peut en ce sens se déployer sur plusieurs ouvrages (des histoires en plusieurs tomes, par exemple) tout comme les séries télévisuelles dont le format fragmente le récit en épisodes. Inversement, un même livre ou support audiovisuel peut contenir plus d'un texte. Les plateformes Internet et multimédiatiques rendent difficile, enfin, la tâche de fixer leurs contours matériels.

Richard Saint-Gelais mise en ce sens sur la marge d'autonomie qu'un lecteur accorde au texte, en se basant sur les « signes de non-continuité²⁶³ », pour diviser le statut ontologique des éléments fictifs en jeu dans les histoires. Qu'il s'agisse de la divergence des auteurs ou de l'hétérogénéité des supports médiatiques²⁶⁴, ces signes suggèrent que les personnages, lieux et objets en jeu diffèrent d'une œuvre à l'autre. L'effet transfictionnel dépend du présupposé,

²⁶¹ Roland Barthes, *Texte (théorie du)*, *Encyclopædia Universalis*, en ligne, <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/theorie-du-texte/>, consulté le 3 avril 2017.

²⁶² L'apparition de l'imprimerie, selon Marie-Laure Ryan, lui permet de prendre forme puisqu'en tant qu'« [e]ntité immatérielle, le texte acquiert un corps matériel délimité par les couvertures du livre. La permanence de l'inscription lui donne de surcroît une identité graphique, et le nom de l'auteur sur la couverture du livre une identité humaine » (« La transfictionnalité dans les médias », dans *La Fiction, suites et variations*, *op. cit.*, p. 141).

²⁶³ Richard Saint-Gelais, « Contours de la transfictionnalité », dans *La Fiction, suites et variations*, *op. cit.*, p. 11.

²⁶⁴ L'interprétation des signes de non-continuité par le lecteur peut varier d'une œuvre à l'autre : la série des romans de *La Tour Sombre* de Stephen King ou les séries télévisuelles de Joss Whedon (*Buffy contre les vampires* et *Firefly*) sont des exemples de culture populaire qui remettent en question l'importance de l'auteur dans l'interprétation du statut ontologique des entités fictives. Dans le premier, des personnages qui semblent appartenir à un même univers interagissent plutôt au sein de mondes parallèles ; dans le deuxième, les personnages des récits qui se développent dans deux moments différents (l'un contemporain, l'autre dans un futur éloigné) se voient réunis ontologiquement dans la diégèse (le terme employé par l'industrie pour désigner ce type d'opération transfictionnelle est le *tie-in*). Parallèlement, Richard Saint-Gelais évoque le roman *Si par une nuit d'hiver un voyageur* d'Italo Calvino comme exemple de transfictionnalité à l'intérieur d'un même roman : « La condition, ici, est bien entendu l'autonomie conférée à chacun de ces textes, autonomie dont le corolaire est une frontière intertextuelle (ici « interne ») que le retour de personnages, ou de toute autre donnée fictive, viendra franchir. » (Richard Saint-Gelais, « Contours de la transfictionnalité », dans *La Fiction, suites et variations*, *op. cit.*, p. 9.)

chez le lecteur, de l'hétérogénéité ontologique des univers représentés. L'altérité ainsi présumée est nécessaire à la traversée de la frontière qui sépare les fictions. L'homogénéité nouvelle, occasionnée par le rapprochement de deux mondes et de leurs personnages, provoque par conséquent des changements dans l'interprétation des textes. Le paratexte des œuvres populaires mise toutefois sur la continuité et l'homogénéité de l'univers diégétique, et ce peu importe le média. En instaurant l'idée de la frontière matérielle — qui désignerait en ce sens les contours d'un récit ceint par son support médiatique —, nous sommes en mesure d'évaluer les mutations de la figure et des thèmes au fil des productions.

Deux termes entrent en interaction lors de la définition de cette frontière : narration et médiation. René Audet critique, dans le domaine relativement récent des études sur la transfictionnalité, le peu d'attention portée à « l'intime relation qui semble pourtant exister entre l'invention d'un monde et la mise en place narrative d'événements²⁶⁵. » Il souligne toutefois que la fiction n'est pas le propre du domaine narratif²⁶⁶ bien que celle-ci « ne s'étend pas de façon autonome et que cette extension n'est pas un but en soi²⁶⁷. » L'auteur classe les opérations transfictionnelles en deux catégories, chacune mobilisant soit la narrativité ou la fictionnalité du texte : « Les processus de réécriture semblent donc opérer une modulation sur l'un ou l'autre de ces paramètres, avec pour résultat deux types de modalités de reprise distincts. Ces deux modalités pourraient se résumer de la sorte : l'une visant à poursuivre, l'autre consistant à reprendre²⁶⁸. » Les expansions de l'univers de la *fiction* interviennent ainsi sur le plan du

développement narratif (bifurcation, prolongement, retour en arrière) [qui] incarne le facteur de différenciation. C'est bien là le principe général de la transfictionnalité, qui s'observe dans les *sequels*, les séries et les continuations romanesques communes. La reprise viserait plutôt à raconter encore, voire à raconter autrement²⁶⁹.

²⁶⁵ René Audet, « Poursuivre, reprendre. Enjeux narratifs de la transfictionnalité », dans *La Fiction, suites et variations*, *op. cit.*, p. 330.

²⁶⁶ *Ibid.*, p. 332.

²⁶⁷ *Ibid.*, p. 335.

²⁶⁸ *Ibid.*, p. 342.

²⁶⁹ *Ibid.*, p. 343.

La « pulsion de complétude du récit », pour emprunter les mots d'Anne Besson, entraîne, d'une part, de nombreuses suites, antépisodes ou extrapolations à partir d'éléments de l'histoire « originale » — le texte *transfictionnalisé*, pour utiliser la terminologie de Marie-Laure Ryan²⁷⁰, sorte d'hypotexte du texte *transfictionnalisant*. L'autre versant, celui de la reprise du texte et plus particulièrement sa réécriture (comme dans le cas du *retconing*), cherche à *raconter autrement* et mise plutôt sur les changements dans le récit donc dans la narration :

Raconter davantage, raconter autrement : on constate bien à quel point le paramètre narratif s'inscrit profondément dans ces modalités de la reprise. Balisant le mouvement d'écriture, il vient déterminer de quelle façon un texte second s'ancrera à un texte premier, en fonction de quelles transformations celui-ci, en filigrane, transparaîtra dans celui-là²⁷¹.

Sans constituer des catégories étanches, chaque opération transfictionnelle s'inscrit dans une relation nécessaire avec le texte transfictionnalisé. Les expansions transfictionnelles exigent implicitement une relecture de l'œuvre qu'elles tentent de poursuivre. L'expansion transmédiatique de la franchise culturelle met en jeu des réécritures qui interviennent dans la relation médiagénique que la narration entretient avec son médium. La frontière matérielle englobe en ce sens les limites du récit (le début et la fin d'un texte) et sa relation avec le support médiatique (le roman, le film, le jeu) qui impose un cadre tangible à la narration. Lorsque des personnages — puisqu'il s'agira de l'étude de personnages — migrent au travers de multiples œuvres, ils traversent principalement la frontière matérielle; c'est au lecteur d'effectuer par la suite l'interprétation des énoncés en fonction des trois autres frontières (pragmatique, textuelle, ontologique).

1.3. Les expansions transfictionnelles : renégociation de l'identité de la figure

Les nouvelles œuvres entrent dans un processus de renégociation de l'identité de la figure. Comme nous l'avons vu précédemment, les opérations transfictionnelles entraînent nécessairement une contamination des identités fictionnelles en jeu²⁷². L'identité du

²⁷⁰ Marie-Laure Ryan, « La transfictionnalité dans les médias », dans *La Fiction, suites et variations*, *op. cit.*, p. 132.

²⁷¹ *Ibid.*, p. 344.

²⁷² Richard Saint-Gelais, *Fictions Transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, *op. cit.*, p. 59.

personnage se déploie à la manière d'« une entrée dans un dictionnaire²⁷³ », comme l'écrit Bertrand Gervais; il l'oppose à la figure qui, elle, est « intégrée à un processus d'appropriation²⁷⁴ ». Au sein d'une œuvre de culture populaire, il semble que l'identité de la figure se construit ainsi selon un double mouvement d'appropriation et de réduplication. Comme nous l'avons vu précédemment, la figure du xénomorphe nous capte bien avant d'être représentée au sein du récit. Elle impose ses dynamiques formelles et narratives : l'adaptation par mutations à un environnement changeant nécessite par conséquent une pluralité de décors et d'histoires au sein desquels la figure peut se transformer. La pulsion de multiplication qui lui est propre se reflète ainsi dans l'expansion de l'univers fictif.

Pour évaluer et comparer les mutations que subit la figure au fil de ses différentes répétitions, la théorie de Stéphane Benassi sur les séries télévisées semble pouvoir s'appliquer à la situation. De manière analogue, le macrorécit des franchises culturelles peut se définir comme une « fiction plurielle » — puisqu'il s'agit d'une œuvre fragmentée en plusieurs « épisodes » — qui, comme les séries télévisées, s'élaborent « à partir d'une *formule*, d'une *matrice* consignée dans une *bible* et formalisée dans le *pilote* de chaque œuvre²⁷⁵. » Ce pilote (premier épisode ou première œuvre qui marque la naissance de l'univers de la franchise) met en place des éléments formels, thématiques, génériques qui seront repris dans les récits suivants :

D'un point de vue purement théorique, chaque formule, à condition qu'elle ne cesse jamais de faire recette (le nerf de la guerre), serait donc susceptible de générer un nombre illimité d'occurrences ou d'épisodes et, par conséquent, de donner naissance à des œuvres fictionnelles en constant développement²⁷⁶.

²⁷³ Bertrand Gervais, *op. cit.*, p. 34.

²⁷⁴ *Idem.*

²⁷⁵ Stéphane Benassi, « *Spin-off* et *crossover*. La transfictionnalité comme figure esthétique de la fiction télévisuelle », dans *La Fiction, suites et variations*, *op. cit.*, p. 119.

²⁷⁶ *Ibid.*, p. 120.

La notion de formule²⁷⁷ appliquée aux franchises (transmédiatiques) est utile pour fixer un point de départ. Certes arbitraire, il est essentiel pour faire des comparaisons et prendre la mesure des transformations de la figure; ces observations vont nécessairement différer en fonction du moment initial choisi. Par conséquent, en situant la construction de la formule dans le film de 1979, les mutations et les tendances que nous ferons ressortir divergeront d'une perspective centrée sur *Aliens*, par exemple, et l'évolution de ses thèmes au sein de l'expansion.

Si Stéphane Benassi utilise la notion pour exposer ses potentialités lors de la création de nouveaux prolongements narratifs (télévisuels), Mathieu Potte-Bonneville avance que cette formule serait, dans le cas des *blockbusters*, la marque d'un épuisement. Selon lui, on peut définir les superproductions cinématographiques en fonction d'une « double dynamique d'extraction et de répliation. Extraction : si toute fiction emprunte ses éléments narratifs au-dehors d'elle-même, cette forme d'emprunt prend avec les *blockbusters* une forme plus directe ou invasive²⁷⁸ ». Autrement dit, les *blockbusters* puisent, dans un premier temps, dans les « ressources fictionnelles » de tous horizons — cinéma, télévision, littérature, mais aussi ludique, sociale, historique. Ces ressources mènent une « existence essentiellement parasite²⁷⁹ » dans les nouvelles productions et deviennent partie intégrante de leur formule. Cette dernière est, dans un deuxième temps, l'objet d'une répliation intérieure au fil des suites et autres prolongements transfictionnels qui provoquent, selon l'auteur, un épuisement des ressources initialement extraites de la culture ambiante. Les expansions se basant sur l'œuvre première seraient en ce sens des versions « appauvrie » ou « abâtardie » qui n'apporteraient aucune nouveauté. Les récits de la franchise incarneraient une allégorie de l'épuisement du cinéma de *blockbuster*. En étudiant les suites du film de Ridley Scott et principalement *Prometheus*, l'antépisode cinématographique paru en 2012 qui se positionne chronologiquement bien avant les événements d'*Alien*, Mathieu Potte-Bonneville vient à la conclusion que

²⁷⁷ La notion s'apparente, en partie, à la marque de commerce dont parle Alberto Scolari pour déterminer un ensemble de propriétés qui peuvent se traduire d'un média à l'autre (voir chapitre 1).

²⁷⁸ Mathieu Potte-Bonneville, *loc. cit.*, p. 29.

²⁷⁹ *Ibid.*, p. 30.

l'alien, c'est un *pitch* — ce microrécit censé résumer sous forme ramassée l'intrigue et l'intérêt d'un film, et convaincre les producteurs, ce noyau matriciel que le film va déployer et que les films suivants vont s'efforcer de faire varier en en [sic] conservant la cellule de base, jusqu'à ce que ces mélanges donnent lieu à une prolifération incroyablement variée et extrêmement monotone de rejetons abâtardis, dont *Prometheus* donne un assez bon échantillon²⁸⁰.

La divergence paratextuelle qui s'installe entre les œuvres titrées *Alien* et *Aliens* vient problématiser ce concept du *pitch* qui se retourne sur lui-même, de la formule qui s'appauvrit au fil des expansions, mais aussi de l'idée que cette formule se construirait à un seul moment du développement de l'univers de la franchise.

La question de l'épuisement des ressources fictionnelles réduit notre perspective puisqu'elle prend pour acquis que chaque œuvre veut se positionner, « simultanément et contradictoirement, comme le dernier et le premier film — comme une version indépassable de l'histoire qu'il raconte [...], et comme le point de départ d'une série possible, aussi improbable soit-elle [...]»²⁸¹. » La conception de l'œuvre finie, qui se tient *entièrement* en elle-même, oublie que ce type de monde fictif (qu'il soit régi par un appareil législatif de copyright ou non) se développe et se consomme dans une idée de continuité. Les textes tentent de se compléter les uns les autres, mais, et c'est là le plus important, ils se positionnent (temporellement et spatialement) les uns par rapport aux autres.

La figure du xénomorphe évoque, en dernier lieu, le processus d'adaptation (par mutations et hybridations) aux nouveaux environnements (mondes fictifs, narratifs ou médiatiques) et suggère que ce *pitch* ne pourra jamais se reproduire deux fois *exactement* de la même manière. Chaque œuvre propose en ce sens une variation sur la figure; les différents « auteurs » s'approprient ces formes et ces significations pour exprimer une singularité. Tout en réitérant les signes distinctifs de sa marque de commerce (la présence du xénomorphe, naissance du *chestbuster*, interaction avec des personnages androïdes, la Compagnie, etc.) les nouvelles œuvres de la franchise tentent à la fois de les subvertir (le clonage de Ripley, par exemple, dans *Alien : Resurrection*, vient court-circuiter la mort du personnage dans *Alien*³ mais aussi

²⁸⁰ *Ibid.*, p. 42.

²⁸¹ *Ibid.*, p. 32.

introduire de nouveaux hybrides entre les humains et les xénomorphes; dans *Alien : No Exit* certains *chestbusters* mis en scène ne sont plus d'origine biologique, mais mécanique) et de les compléter, de les nourrir grâce à de nouveaux éléments (les motivations de la Compagnie, la présence de la Reine Xénomorphe qui nous en apprend davantage sur le mode de reproduction, l'introduction des personnages militaires ou scientifiques). Selon Richard Saint-Gelais, le « regard transfictionnel consiste surtout à s'interroger sur les répercussions de ces contacts et de ces déplacements diégétiques²⁸². »

Trois types d'expansions transfictionnelles ressortent dans l'étude de la franchise *Alien* : les œuvres qui retravaillent la continuité temporelle (antépisodes, suites, interpolations transfictionnelles); la *spin-off*, qui constitue une histoire venant se greffer au monde fictif sans lien apparent avec la chronologie originale et ses éléments; et, enfin, le croisement transfictionnel avec un autre univers de fiction, en l'occurrence le *crossover* avec la franchise *Predator*.

2. Mutations de la figure au fil des expansions

La compagnie 20th Century Fox autorise la production d'*Alien* à la fin des années soixante-dix pour tirer avantage de la nouvelle popularité des histoires de voyages intergalactiques inaugurée par *Star Wars : A New Hope*. Malgré les difficultés administratives et le refus de nombreux prospects, la réalisation est confiée à Ridley Scott — cinéaste spécialisé en publicité qui présentait en 1977 son film *The Duelists* à Cannes. N'ayant jamais réalisé une superproduction de science-fiction auparavant, il prend le pari de se positionner à l'encontre de *Star Wars* pour aborder des thèmes plus près de l'horreur, plus loin de l'aventure épique. Il s'inspire de textes comme ceux de Philip K. Dick — qu'il adaptera trois ans plus tard — et de films comme le *Texas Chainsaw Massacre* de Tobe Hooper (1974). L'ambition du cinéaste, qui voulait créer une œuvre s'inscrivant entre fiction populaire et cinéma d'auteur²⁸³, est mise

²⁸² Richard Saint-Gelais, *Fictions Transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, op. cit., p. 12.

²⁸³ L'idée est notamment soulignée par Mathieu Potte-Bonneville dans son article sur la franchise (loc. cit., p. 33).

de l'avant dans les nombreux articles universitaires sur le sujet, et particulièrement dans les actes du symposium de 1979 de la revue *Science Fiction Studies*. Au sein des communautés de fans en ligne étudiées par Will Brooker²⁸⁴, ceux-ci s'appuient sur la relation entre « l'auteur », c'est-à-dire le réalisateur, et les particularités de chaque film d'*Alien* :

*each of the four existing films [...] was under the command not just of a different director but of a different auteur, each with a highly distinctive personal style. The four films are united by two central characters, Ripley and the xenomorph in all its forms, and by a science-fiction setting and mise-en-scene; beyond this however, each is a mutant crossbreed between genres*²⁸⁵.

Brooker souligne en ce sens les particularités génériques de chaque film qui sont mises de l'avant par les fans et assumées par les créateurs. *Alien* transpose ainsi une esthétique propre à l'horreur de type *slasher* et explore les thèmes du *body horror* dans un décor de science-fiction alors que James Cameron s'inspire des conventions du cinéma reaganien des années 1980. Brooker compare *Alien*³ à un mélange entre *Porridge*²⁸⁶ et *La Passion de Jeanne d'Arc* de Carl Dreyer et parle, enfin, de la création de Jean-Pierre Jeunet dans ces termes : « *Alien Resurrection is something of a European science-fiction art-horror with an injection of black comedy*²⁸⁷. »

Les codes et les motifs associés à la figure du xénormophe sont par conséquent subvertis dans le processus d'appropriation effectué par chacun des réalisateurs. Ils transforment la formule de la représentation de l'extraterrestre initialement mise en place afin d'exprimer différents messages. La figure est réinvestie; on renouvèle sa forme dans chacune des productions tout en préservant ce qui la rend reconnaissable, c'est-à-dire ses capacités d'adaptation et sa propension à la mutation qui en fait une créature fondamentalement hybridée. Parallèlement, l'antagonisation du personnage est constante au fil de l'expansion : il peut se

²⁸⁴ L'échantillon étudié a été récupéré en avril 1998.

²⁸⁵ Will Brooker, « Internet Fandom and the Continuing Narratives », dans Annette Kuhn (dir.), *Alien Zone II. The Spaces of Science Fiction Cinema*, New York, Verso, 1999, p. 62.

²⁸⁶ En référence à la série et au film de 1979 réalisé par Dick Clement.

²⁸⁷ *Ibid.*, p. 62-63.

reproduire de manière virtuellement infinie, mais il reste un parasite à éradiquer. L'élargissement de l'univers fictif de la franchise se base sur cette dynamique de renouvellement et d'affrontement. L'introduction de personnages militaires au cœur de l'histoire confirme ce schéma narratif dichotomique — et aura probablement favorisé l'expansion transmédiatique du monde d'*Alien*, dans les *comics* et les jeux vidéos et le croisement transfictionnel avec la franchise *Predator* à la fin des années quatre-vingt.

2.1. Expansion temporelle : l'antépisode *Prometheus*

Les suites d'*Alien* s'inscrivent directement en réponse à cette pulsion de complétude du récit cherchant à combler les indéterminations du texte initial et principalement celles qui entourent le personnage de Ripley. En 2012, Ridley Scott effectue un retour à la franchise avec *Prometheus* afin d'investir les ambiguïtés autour de l'origine des xénomorphes. Pour Richard Saint-Gelais

[I]e fait, pour un récit, de se placer en amont d'un autre, de s'insinuer dans les interstices ou d'explorer quelque périphérie de son intrigue, produit des effets qu'on ne saurait limiter à la situation temporelle respective des deux trames narratives. Déjà, le caractère légèrement troublant de ces manœuvres en dit long, par la bande, sur notre conception du récit, de sa dynamique et de ses bords²⁸⁸.

En se localisant dans la continuité d'autres textes, les expansions transfictionnelles et transmédiatiques exigent une relecture et une réinterprétation de l'œuvre initiale à la lumière des nouvelles informations. Les suites instaurent en ce sens un mouvement vers l'avant et nourrissent le « futur » du personnage et, plus largement, du monde fictif. À l'inverse, les *prequels* ou antépisodes « accomplissent une opération curieuse qui va, et pas seulement dans le sens chronologique du terme, à contre-courant du récit²⁸⁹. » L'histoire de *Prometheus* (et sa suite annoncée pour 2017, *Alien : Covenant*) se positionne avant les événements d'*Alien* et

²⁸⁸ Richard Saint-Gelais, *Fictions Transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, op. cit., p. 77-78.

²⁸⁹ *Ibid.*, p. 78.

suggère, comme l'écrit Richard Saint-Gelais, que les deux extrémités de la frontière matérielle du texte sont poreuses :

Sans aller jusqu'à dire que, dans la conception que nous nous faisons des bords de l'œuvre, le *texte* commence et le *récit* finit (car le récit commence lui aussi), tout se passe malgré tout comme si, avant le récit, il ne saurait y avoir de récit, mais seulement le bruissement du discours social ou littéraire. C'est cette évidence silencieuse que les *prequels* font vaciller²⁹⁰.

Bien que sa « suite » soit déjà connue, la conclusion de l'antépisode brouille les cartes et s'ouvre sur une multiplicité de possibilités.

Le film part de la prémisse voulant que l'humanité soit venue à l'existence grâce à une espèce extraterrestre humanoïde (le titre faisant notamment écho au mythe de Prométhée). À la recherche de leurs créateurs, les personnages font la découverte d'une planète sur laquelle est érigée une installation de « terraformage », un processus de modification de l'atmosphère pour la rendre semblable à celle de la Terre. À l'intérieur, ils trouvent les œufs du xénomorphe (dont la forme est reconnue par le spectateur, si ses connaissances encyclopédiques de la franchise sont acquises). L'environnement du film regorge de clins d'œil au vaisseau spatial retrouvé dans *Alien* : sa forme, ses décors et le corps de l'extraterrestre, son siège, ainsi que son « armure » exosquelettique semblent être les mêmes. L'homogénéisation (momentanée) des deux récits cinématographiques (*cet* objet représenté est le *même* que j'ai déjà vu ailleurs) provoque un effet de continuité et évoque dans l'esprit du spectateur l'histoire d'*Alien* à partir de laquelle il peut baser son interprétation. La conclusion et la suite du film est donc connue, du moins on le présume :

Se repliant sur soi-même, cherchant à l'intérieur de soi des filons laissés inexploités, le *prequel* permet de reconduire toujours le spectateur au déjà-connu, tout en ménageant l'espace et la possibilité d'un pas-encore, fût-il réduit à la mince surprise de découvrir comment le film laissera apparaître ce que le public sait déjà, et conduira les personnages aux places qui leur sont assignées d'avance [...] ²⁹¹.

²⁹⁰ *Ibid.*, p. 79.

²⁹¹ Mathieu Potte-Bonneville, *loc. cit.*, p. 37.

Bien que les indices s'accumulent pour suggérer l'adéquation identitaire entre l'extraterrestre divin, son véhicule et les éléments du film de 1979, la conclusion de *Prometheus* avorte rapidement cette idée. Elisabeth Shaw, l'héroïne et seule survivante humaine, ainsi que David, l'androïde, utilisent ce même vaisseau pour quitter la planète. Plusieurs astronefs analogues sont disséminés sur la surface du corps céleste où se déroule l'action de *Prometheus* et ce serait plutôt l'un d'eux qui apparaît dans le film de 1979. Le dénouement s'ouvre par conséquent sur une multiplicité de récits potentiels dont seulement l'un d'eux deviendra *Alien*²⁹².

D'autre part, la fonction de l'antépisode est d'éclairer les motifs et les causes derrière certains événements d'une histoire : « Le résultat est une sorte de correction honteuse, qui sait qu'elle réinvente la biographie des personnages mais ne peut se résoudre à l'admettre, qui prétend "révéler" les origines du mythe mais ne parvient qu'à multiplier, mécaniquement, les signes de connivence des plus stéréotypés²⁹³. » Sans faire exception, *Prometheus* s'inscrit dans la tendance des univers fictifs franchisés qui doivent reproduire leur « marque de commerce » pour rendre familières les nouvelles expansions. Les motifs ayant fait la popularité des œuvres précédentes sont répétés, puis modifiés, subvertis ou amplifiés pour répondre à l'exigence d'invention-standardisation des industries culturelles. Le film de 2012 fait retour (dans un mouvement nostalgique, peut-être) aux influences lovecraftiennes du monde d'*Alien*. En voulant révéler les origines du xénomorphe (et de l'humanité, par la bande), l'histoire de *Prometheus* se réfère au mythe l'Ancient Astronaute²⁹⁴ et met en scène les dieux extraterrestres qui font échos aux textes de Lovecraft. Le monstre caractéristique aurait ainsi été mis au monde afin de détruire l'humanité qui, devenue le parasite qui s'étend et colonise les autres planètes, est tombée hors du contrôle de ses créateurs. Par conséquent, l'antépisode s'inscrit dans la

²⁹² L'autre sera *Alien : Covenant*, réalisé par Ridley Scott qui prendra l'affiche en mai 2017 et constituera une suite directe de *Prometheus*.

²⁹³ Richard Saint-Gelais, *Fictions Transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, op. cit., p. 83.

²⁹⁴ Jason Colavito aborde le mythe de l'Ancient Astronaute dans son ouvrage où il étudie l'influence qu'ont eue les œuvres de H. P. Lovecraft sur les croyances extraterrestres américaines du vingtième siècle. Il s'agit d'une croyance de la pseudo-archéologie et anthropologie qui veut que l'humanité ait été créée par des extraterrestres ayant visité la Terre à de nombreuses reprises, notamment pour transmettre des savoirs importants sur les constructions (comme les pyramides) ou l'astronomie. Voir *The Cult of Alien Gods. H. P. Lovecraft and Extraterrestrial Pop Culture*, New York, Prometheus Books, 2005, 398p.

tendance contemporaine des œuvres qui veulent s'affranchir de la marque et des thèmes d'*Aliens* pour faire retour aux « origines » du film de 1979.

Or, les critiques²⁹⁵ de *Prometheus* témoignent d'une volonté de la part des fans de faire retour, non pas nécessairement à un ensemble de thématiques lovecraftiennes, mais à une expérience de visionnement qui se rapproche d'*Alien*. Sa suite, qui paraîtra au printemps 2017 et réalisée aussi par Ridley Scott, attire des remarques analogues qui s'interrogent, en outre, à savoir si le nouvel opus sera à la hauteur des attentes et pourra encore « choquer » son audience²⁹⁶. En cherchant à recréer le moment d'enchantement de la première rencontre avec la figure, les expansions et adaptations semblent provoquer de nombreuses déceptions et restent de pâles variations de l'original. *Prometheus* fait retour à la première naissance « biologique » de la figure, autrement dit à sa création dans l'univers de la fiction, en réitérant les thèmes et les schémas narratifs déjà connus (hybridation des espèces²⁹⁷, parasitisme, *body horror*) et en injectant de la nouveauté dans la continuité cinématographique — principalement en donnant une quête au xénomorphe, celle de détruire l'humanité. Par conséquent, le film de 2012 mise davantage sur l'horreur cosmique lovecraftienne et moins sur la sensation d'angoisse et de terreur reliée à la traque — bien que le croisement transfictionnel avec la franchise *Predator* ait voulu mettre de l'avant cet aspect de la figure chassée et chasseuse — qui fait lacune dans nombre des œuvres appartenant à la partie *Aliens* de la franchise.

²⁹⁵ Bien que la réception critique de *Prometheus* fut bonne, mais mitigée (il obtient un faible 56% sur *Metacritic*, près de la note de « passage » et 72% sur *Rotten Tomatoes*; des résultats bien inférieurs aux premiers films de la franchise), il semblerait que les fans restent sur leur faim quant à la promesse de réponses au sujet de l'origine du xénomorphe — c'est du moins le consensus relevé par les plateformes de comptabilisation de critiques en ligne.

²⁹⁶ Le blogueur Evan Narcisse commence notamment un de ces articles sur le sujet ainsi : « *Having very messed-up things happen is a key ingredient in the recipe for the Alien film franchise. While audiences have come to expect gory explosions and the like, there's a chance that this May's Alien: Covenant might still hold the power to shock fans.* » (*We've Seen At Least One Very Grim Secret at the Heart of Alien: Covenant*, mars 2017, en ligne, <http://io9.gizmodo.com/we-ve-seen-at-least-one-very-grim-secret-at-the-heart-o-1793188750>, consulté le 15 mars 2017.)

²⁹⁷ Indiquée visuellement dans l'infographie créée par Carlos Poon (annexe F).

2.2. L'expansion transmédiatique : *Alien : Isolation*

Compte tenu de la familiarité de l'image du xénomorphe aujourd'hui, particulièrement au cinéma et en bande dessinée, l'adaptation de la figure dans un médium plus contemporain et représentatif de la manière dont nous consommons les récits populaires (sous le signe de l'interaction propre à la convergence culturelle) peut être en mesure de recréer l'expérience qui lui était initialement associée. L'interactivité du jeu vidéo demande en ce sens un investissement physique et émotionnel de la part du joueur qui diverge du visionnement cinématographique. Plus encore, les possibilités offertes par le médium donnent un souffle nouveau à la dynamique de chasse et à l'angoisse qu'elle peut provoquer. De nombreuses productions vidéoludiques d'*Aliens* ne proposent que des entrées interactives au cœur de l'univers de la franchise — sans plus de réflexions entre la figure et le média. Le jeu *Alien : Isolation*, paru en 2014, fait toutefois exception : la production de The Creative Assembly se démarque en faisant retour à l'horreur qui caractérisait initialement le monstre d'*Alien*. Le jeu entretient par conséquent une relation particulière avec le film auquel il veut rendre hommage.

2.2.1. Interpolation transfictionnelle : continuité et jouabilité

Jeu de *survival horror*²⁹⁸ à la première personne, *Alien : Isolation* propose au joueur d'incarner le personnage d'Amanda Ripley, fille de l'héroïne de la quadrilogie cinématographique. Quinze années ont passé après les événements du film de 1979 et, à l'annonce de la disparition de sa mère, Amanda part à sa recherche en suivant une piste fournie par un androïde provenant de la compagnie Weyland-Yutani. Le dernier enregistrement

²⁹⁸ Ce qui différencie les jeux de *survival horror* des autres œuvres exploitant des thématiques analogues (affrontement de monstre, ambiance effrayante cherchant à susciter l'angoisse, etc.) est l'agentivité restreinte du joueur. La survie de l'avatar dépend en ce sens du peu de ressources offertes (munitions en quantité limitée, visibilité réduite) et de la capacité à résoudre des puzzles tout en évitant les différents obstacles et les monstres. L'ouvrage *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play* écrit par Bernard Perron approfondit le sujet (Jefferson, MacFarland & Co., 2009, 309p).

provenant du *Nostramo* — que nous pouvons entendre durant la cinématique d'introduction au jeu — aurait été localisé à bord du vaisseau *Sevastopol*. Les décors de ce dernier rappellent visuellement ceux d'*Alien* et constituent l'environnement principal où se déroulera l'histoire d'*Alien : Isolation*.

S'inscrivant entre les deux premières productions cinématographique, l'œuvre vidéoludique propose ce que Richard Saint-Gelais nomme une interpolation transfictionnelle (à partir de la « continuation elliptique²⁹⁹ » de Gérard Genette), c'est-à-dire une histoire qui s'insère entre deux moments d'un même récit ou entre deux récits. À la différence de l'antépisode, dont la conclusion est déjà connue, l'interpolation « est contrainte à ses deux extrémités, ce qui lui confère une marge de manœuvre à ce point étroite qu'on ne s'étonnera guère de la rareté d'un procédé dans lequel il est facile de voir un simple "remplissage"³⁰⁰. » Le jeu se situe en continuité directe avec *Alien* en reprenant l'enregistrement audio d'Ellen Ripley à la fin du film de 1979. Parallèlement, dans les premières minutes d'*Aliens*, elle apprend notamment la mort de sa fille, ce qui contraint la fin de l'histoire d'*Alien : Isolation*. Au plan narratif, le nouveau récit doit s'insérer dans l'interstice qui se creuse entre les deux films et ne pas contredire le peu d'informations nous étant révélées au sujet d'Amanda Ripley.

Le jeu multiplie en outre les marques de filiation non seulement avec l'*Alien* de 1979, mais aussi avec le médium cinématographique : un générique d'ouverture qui débute avec le caractéristique logo de la 20th Century Fox qui, contrairement aux normes visuelles populaires actuelles, est puisé dans la banque d'images de l'époque. Le joueur a accès à une fonction où il peut sélectionner la quantité de grains désirés dans l'image du jeu; un grain large imite la qualité de l'image captée à l'époque du tournage d'*Alien*. Les développeurs ont eu accès, grâce à la compagnie de production cinématographique, aux images, esquisses, photographies et autres artefacts utilisés durant la création du film. Ainsi, les éléments visuels du film de Ridley Scott sont éparpillés avec soin dans l'environnement vidéoludique (annexe G). Le *Sevastopol* étant une réitération interactive du labyrinthique vaisseau qu'était le *Nostramo*, le joueur se

²⁹⁹ Voir Richard Saint-Gelais, *Fictions Transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, op. cit., p. 84.

³⁰⁰ *Ibid.*, p. 85.

meut, à l'aide de l'avatar, dans un environnement qui lui est à la fois familier (son esthétique et le monstre qu'il abrite) et nouveau (annexe H). En plus de s'inspirer du design du *Nostramo*, le jeu réutilise la technologie imaginée à l'époque dans ses mécaniques — contrairement à la technologie mise en scène dans *Prometheus* qui, bien que l'action se déroule avant les événements d'*Alien*, semble nettement supérieure à celle du film de 1979 et provoque un effet anachronique. La continuité visuelle du design s'accorde avec les remarques de Richard Saint-Gelais qui souligne que

la plupart des interpolations visent au contraire, non certes l'identité, mais une concordance suffisante pour faire admettre les inserts comme compatibles avec le récit original, voire comme étant implicitement contenus dans ce dernier — autrement dit : demandent à être reçus sur le même plan que la fiction première, et non comme une fabulation au second degré³⁰¹.

L'expansion cherche par conséquent à s'insérer au même plan que les œuvres qu'elle veut « compléter » et *Alien : Isolation* multiplie les signes de concordance, jusqu'à la texture de l'image, pour y arriver.

En tant qu'expansion transmédiatique, le jeu cherche parallèlement à traduire l'univers fictif dans un espace vidéoludique. Le déplacement influence par conséquent le rapport intertextuel qui s'installe dans la reprise des représentations, comme l'écrit Henry Jenkins : « *Stories are not empty content that can be ported from one media pipeline to another*³⁰². » L'adaptation d'un médium plus narratif vers le jeu vidéo s'effectue en ce sens dans un rapport de spatialité :

*When you adapt a film into a game, the process typically involves translating events in the film into environments within the game. When gamer magazines want to describe the experience of gameplay, they are more likely to reproduce maps of the game world than to recount their narratives. [...] Before we can talk about game narratives, then, we need to talk about game spaces*³⁰³.

³⁰¹ *Ibid.*, p. 86-87.

³⁰² Henry Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, 2004, en ligne, <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lazzi-fair>, consulté le 30 avril 2015.

³⁰³ *Idem.*

Comme nous l'avons mentionné au premier chapitre, la narration vidéoludique s'étudie en rapport étroit avec cette conception de l'environnement par le truchement des récits imbriqués : les objets éparpillés dans l'espace — artéfacts établissant un rapport intertextuel avec les autres œuvres de la franchise — deviennent porteurs de microrécits que l'utilisateur doit actualiser. Le passage d'un média à un autre donne par conséquent une nouvelle fonction aux objets qui, intégrés aux mécaniques de jeu, font dorénavant partie d'un espace interactif. Le joueur peut (doit) interagir avec ceux-ci pour faire progresser le récit vidéoludique.

Bien que les objets soient réutilisés d'abord dans une logique référentielle, ceux-ci participent à la création d'un effet de suspense. Le joueur doit composer avec cette technologie ancienne et lente qui rend des opérations simples, comme déverrouiller une porte ou sauvegarder la progression dans le jeu, complexes et bruyantes. Cette jouabilité traduit, en quelque sorte, la tension qui s'installe entre la lenteur de la technologie utilisée au sein de la diégèse et la menace de la mort dans la scène d'autodestruction du *Nostromo* à la fin du film de 1979.

2.2.2. La figure intégrée dans la jouabilité

La menace constante de l'extraterrestre du *Sevastopol* sur le « corps » de l'avatar met en péril le récit qui ne peut émerger que par l'action actualisante de l'utilisateur. D'une part, le programme qui contrôle les déplacements du xénormophe dans l'espace vidéoludique a été développé spécifiquement pour le jeu. L'intelligence artificielle dirige les mouvements de l'extraterrestre en réaction à la quantité de signaux³⁰⁴ (bruits, lumières) qu'Amanda Ripley provoque dans le vaisseau : courir, se déplacer en position debout, jeter des objets sur le sol,

³⁰⁴ Habituellement, dans les jeux de *survival horror*, le mouvement des monstres est prévu à l'avance, toujours le même, ce qui permet à l'utilisateur de développer une stratégie d'attaque en anticipant la menace. *Alien : Isolation* rend plutôt le joueur conscient de ses actions et de leurs conséquences au sein de l'espace vidéoludique.

produire de la lumière, entre autres³⁰⁵, attirent l'attention du xénomorphe. Les puzzles servant à déverrouiller les portes, la lampe frontale qui éclaire les corridors sombres et le système de repérage de mouvements sont autant d'objets qui permettent à la fois la progression du récit, la survie du personnage, et la multiplication des bruits et lumières. Plus encore, l'interface d'accès à l'inventaire ainsi que la consultation des différents terminaux ne mettent pas l'action en pause; le joueur (du moins, son avatar) est par conséquent sous menace constante.

D'autre part, l'intégration d'un poste de sauvegarde non automatique a changé drastiquement la jouabilité, selon le directeur artistique de la compagnie, Gary Napper. En introduisant le nouveau système dans le prototype, la dynamique du jeu s'est aussitôt recentrée autour de la quête de ces installations : « *Saving became tense. Looking for a save became tense. Imagine that! The simple act of saving had become supportive to the game's driving factors of terror and isolation*³⁰⁶. » Le joueur doit en ce sens trouver un des terminaux de sauvegarde disséminés dans le vaisseau, y insérer une carte — dont le design est inspiré de la technologie du film de 1979 (annexe I) — et attendre que les trois voyants s'allument. Le processus, long d'une dizaine de secondes, peut être interrompu par une attaque à tout moment. Gary Napper ajoute que cette mécanique permet d'alterner les moments de tension intense et de soulagement (à la manière du rythme propre au cinéma d'horreur), mais aussi de donner une part de responsabilité et d'agentivité au joueur : « *We tried to design a game where when the player was killed, they knew it was something they had done — or failed to do. A player only needs to have that sense of loss once from losing progress to feel the tension and stress of looking for a save point in the dark, with an alien hunting them*³⁰⁷. » *Alien: Isolation* constitue en ce sens un exemple révélateur de la relation médiagénique entre narration et support

³⁰⁵ Une version sur la XBOX Kinect permet la reconnaissance de mouvements de l'environnement réel du joueur assis devant la télévision par le biais d'un capteur. Ceux-ci sont pris en compte par l'intelligence artificielle qui dicte les déplacements du monstre.

³⁰⁶ Gary Napper, *Game Design Deep Dive : The save system of Alien: Isolation*, Gamasutra, 2015, en ligne, http://www.gamasutra.com/view/news/235104/Game_Design_Deep_Dive_The_save_system_of_Alien_Isolation.php?elq=09dfd71527ab4f5bac3e1a09929aaf81&elqCampaignId=12579, consulté le 23 mars 2016.

³⁰⁷ *Idem*.

médiatique. Le jeu accumule les instances de jouabilité qui retardent l'actualisation du récit vidéoludique.

2.2.3. Les systèmes d'avertissement : anticipation et terreur

Ainsi, les mécaniques comme la sauvegarde ou l'appareil de repérage de mouvements, qui annonce une menace imminente, favorisent une jouabilité angoissante. Selon Bernard Perron, les systèmes d'avertissement intégrés aux jeux de *survival horror* servent principalement à provoquer des émotions fortes³⁰⁸. Comme au cinéma, le récit vidéoludique organise l'histoire du jeu de manière à exacerber la terreur — qu'il définit comme étant l'anticipation d'un évènement terrifiant à proximité. Citant le maître du suspense, Alfred Hitchcock, il met de l'avant l'importance de la distribution d'information pour créer la terreur : « *“whenever possible the public must be informed”*. *The shock of surprise is consequently taken over by the tension of suspense*³⁰⁹. » Toutefois, l'expérience vidéoludique à la première personne oblige le joueur, à la manière d'un roman policier, à posséder autant d'information que son avatar³¹⁰. En intégrant le système de repérage de mouvements d'*Alien* (annexe J) à la jouabilité, l'utilisateur anticipe la menace. L'objet est toutefois avare d'informations : il indique la direction générale et la proximité d'un corps en déplacements sans fournir la nature de celui-ci (il peut s'agir d'un humain, un androïde ou un extraterrestre). Au bruit répétitif de la machine s'ajoutent les sons hors champs. Le Sevastopol, craquant dans le vide de l'espace, crée des bruits qui ressemblent d'une manière inquiétante aux caquètements du xénomorphe, aussi facilement confondus que le corps de l'extraterrestre dans l'environnement du vaisseau spatial. Leurs multiplications et contradictions occasionnelles nourrissent l'anticipation ressentie par le joueur à l'approche du monstre.

³⁰⁸ Perron, Bernard, *Sign of a Threat : The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games*, 2004, en ligne, http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron_Cosign_2004.pdf, consulté le 30 avril 2015.

³⁰⁹ *Idem*.

³¹⁰ *Idem*.

Alien : Isolation remédie, d'une certaine manière, les stratégies narratives du cinéma d'horreur telles qu'elles se présentent dans le film : l'obscurité, la vue parasitée et le son en hors-champ. À l'inverse, l'attaque du xénomorphe influence directement l'expérience du joueur puisque l'avatar qu'il incarne meurt et le récit recommence au dernier point de sauvegarde. L'assaut est indiqué lorsque le joueur n'a plus le contrôle de son avatar et une cinématique est déclenchée. Cette dernière reproduit la scène de la mort de Parker dans *Alien*, reproduisant ainsi la stratégie cinématographique que Julian Hanich nomme le *3-D shock*. Parallèlement, si le cinéma d'horreur place occasionnellement le spectateur dans la position des personnages, le jeu vidéo, selon Janet Murray, remplace le sentiment d'identification par une sensation d'agentivité :

« Agency is the satisfying power to take meaningful actions and see the results of our decisions and choices ». You indeed control your avatar in the game-world (and the subjective point of view when it is the case), a control that leads to a mutation in the way you experience the scene. It is certainly not the avatar that is meant to be scared in a survival horror game, but rather the gamer, i.e. you³¹¹.

La figure entre en interaction avec le joueur d'une manière plus violente puisqu'elle menace le récit du jeu. Ainsi intégrées à la jouabilité, les spécificités formelles et thématiques de la figure sont réinvesties par le récepteur d'une manière qui se rapproche de la rencontre initiale avec la figure. Elle s'adapte par conséquent à son nouvel environnement vidéoludique.

2.2.4. Questions de mimésis : à la recherche de la figure

Or, selon Bertrand Gervais (qui étudie le passage du roman au cinéma), au moment d'adapter une figure d'un médium à un autre, « [d]eux figures entrent [...] en conflit : l'une produite *in absentia*, puisqu'elle s'est imposée à partir d'une représentation discursive et narrative, en l'absence par conséquent de toute image matérielle ; et l'autre générée *in praesentia*, contemporaine de la perception d'une telle image matérielle³¹². » La comparaison

³¹¹ *Idem*.

³¹² Bertrand Gervais, *op. cit.*, p. 182.

sur la base d'une absence rend difficile la duplication d'un même objet (le xénomorphe); on vise plutôt à revivre les sentiments et les idées suscitées à la première rencontre. La figure requiert alors

que des processus soient mis en jeu, que des marques et des traces en soient proposées qui permettent de dépasser la simple comparaison pour se porter du côté du mouvement et de l'émotion, même s'il s'agit d'un deuil et de ses renoncements. Elle requiert qu'il y ait de la vie, et que ce présent où elle doit apparaître ne soit pas uniquement fonction d'un passé qu'elle a pour seul but de reproduire tel quel, mais soit aussi ouvert sur un avenir qui lui donnera une direction vers laquelle tendre³¹³.

La mimésis, telle que Paul Ricoeur la définit, tend vers le même objectif :

Si nous continuons de traduire *mimésis* par imitation, il faut entendre tout le contraire du décalque d'un réel préexistant et parler d'imitation créatrice. Et si nous traduisons *mimésis* par représentation, il ne faut pas entendre par ce mot quelque redoublement de présence, comme on pourrait encore l'attendre de la *mimésis* platonicienne, mais la coupure qui ouvre l'espace de fiction. L'artisan de mots ne produit pas des choses, mais seulement des quasichoses, il invente du comme-si [...]³¹⁴.

Parallèlement, Bolter et Grusin conceptualisent la dynamique de la remédiation en analogie avec la théorie derridienne de la mimésis. Pensée non pas en termes de ressemblance (ontologique et objective) de l'objet imité, Derrida la théorise en fonction du sujet percevant :

*The logic of remediation we describe here is similar to Derrida's (1981) account of mimesis, where mimesis is defined not ontologically or objectively in terms of the resemblance of a representation of its object but rather intersubjectively in terms of the reproduction of the feeling of imitation or resemblance in the perceiving subject*³¹⁵.

Dans *Alien : Isolation*, la figure se reproduit en s'appropriant les forces et les codes du matériel sémiotique qui lui donne forme. Elle s'hybride, mute, se transforme dans le but d'évoquer les émotions et les idées qu'elle a suscité dans le premier film de la franchise. La différence médiatique du nouvel environnement lui offre la possibilité d'interagir avec le joueur d'une manière signifiante.

³¹³ *Ibid.*, p. 62.

³¹⁴ Paul Ricoeur cité par René Audet, *loc. cit.*, p. 331.

³¹⁵ Jay David Bolter et Richard Grusin, *op. cit.*, p. 53.

Les opérations transfictionnelles doivent en ce sens être étudiées, dans le cadre d'une franchise culturelle, en fonction du rapport entre le récit et le média. L'expansion de l'histoire dans un nouveau médium permet de donner une profondeur à l'univers de la fiction et de proposer un espace interactif où l'utilisateur peut s'immerger : « *In such a system, what games do best will almost certainly center around their ability to give concrete shape to our memories and imaginings of the storyworld, creating an immersive environment we can wander through and interact with*³¹⁶. » La traduction de la figure dans un espace vidéoludique modifie certains aspects de sa forme seulement pour en réaffirmer d'autres déjà présents. Intégrée dans un environnement interactif, on laisse de côté la représentation du parasitisme et de la reproduction propre à la figure pour mettre de l'avant la dynamique de chasse entre l'humain et l'extraterrestre ainsi que ses capacités d'adaptation et de camouflage dans un nouvel écosystème.

2.3. La série dérivée comme expansion spatiale de la diégèse

Si les expansions transfictionnelles qui interviennent dans la continuité chronologique proposent d'étendre temporellement l'univers de la fiction, les déplacements transmédiatiques (principalement en jeu vidéo) et les spin-off, quant à eux, nourrissent spatialement le monde d'*Alien*. Henry Jenkins théorise en ce sens la narration vidéoludique en proposant une comparaison avec les « histoires spatiales » littéraires³¹⁷. Souvent associés aux genres de la science-fiction et de la *fantasy*, ces récits ont longtemps été critiqués pour leur tendance à

³¹⁶ Henri Jenkins, *loc. cit.*

³¹⁷ Jenkins souligne que ces critiques révèlent l'inadéquation de ces romans à un idéal esthétique dit classique : « *These writers seem constantly to be pushing against the limits of what can be accomplished in a printed text and thus their works fare badly against aesthetic standards defined around classically constructed novels. In many cases, the characters — our guides through these richly developed worlds — are stripped down to the bare bones, description displaces exposition, and plots fragment into a series of episodes and encounters. When game designers draw story elements from existing film or literary genres, they are most apt to tap those genres — fantasy, adventure, science fiction, horror, war — which are most invested in worldmaking and spatial storytelling. Games, in turn, may more fully realize the spatiality of these stories, giving a much more immersive and compelling representation of their narrative worlds* » (Henry Jenkins, *loc. cit.*).

privilégier le *world making*, la création et l'expansion d'un univers, aux dépens du développement psychologique des personnages ou de l'élaboration de l'intrigue d'une histoire. Ces récits sériels, selon Anne Besson, se déploient en épisodes qui peuvent être lus isolément. L'actualisation de l'histoire dépend par conséquent de la migration du lecteur à travers les différents épisodes comme le joueur qui explore l'espace vidéoludique :

*Spatial stories are held together by broadly defined goals and conflicts and pushed forward by the character's movement across the map. Their resolution often hinges on the player's reaching his or her final destination, though, as Mary Fuller notes, not all travel narratives end successfully or resolve the narrative enigmas that set them into motion*³¹⁸.

La série dérivée, appelée aussi *spin-off*, constitue une catégorie fourretout dans laquelle sont inclus les récits allant de la continuation des aventures d'un personnage secondaire aux histoires se référant au monde fictionnel de la franchise. Étant d'abord une pratique courante à la télévision, la *spin-off* « désigne une fiction plurielle “dérivée” d'une fiction plurielle antérieure et dont la formule reprend et développe, de façon ouverte et explicite, un ou plusieurs des paramètres constitutifs de la formule originelle³¹⁹. » Au sein de monde étendu d'*Aliens*, le procédé se popularise à la fin des années 1980 et tout au long de la décennie suivante grâce aux *comic books* qui viennent se greffer à l'univers du film de James Cameron en 1986. Les premières bandes dessinées reprennent d'abord les personnages Hicks et Newt (rebaptisés durant le *retconing*) et délaissent progressivement la chronologie cinématographique pour étendre l'univers de la franchise vers d'autres décors et époques. La série dérivée donne de la profondeur à l'univers fictif : la multiplication des œuvres constitue un bassin d'aventures, de personnages, d'événements et de lieux dont les futures histoires pourront se nourrir. Au moment du hiatus entre 1999 et 2009, le roman prend le relais du *comic book* et propose son lot d'histoires dérivées à partir de 2005 avec *Aliens : Original Sin*. Les médiums imprimés — nécessitant un moindre budget que le cinéma, le jeu vidéo ou la télévision — permettent par conséquent une relative liberté pour retravailler et repenser la formule instaurée dans les œuvres de la continuité narrative principale.

³¹⁸ *Idem*.

³¹⁹ Stéphane Benassi, *loc. cit.*, p.121.

2.3.1. *Alien : No Exit* : adaptation de la figure du cinéma au roman

L'expansion des éléments du monde fictif dans le médium littéraire occasionne un changement radical des représentations de la figure. Cette opération s'oppose au procédé en jeu dans la novellisation, qui adapte le cinéma au roman en se basant sur le scénario du film. Jan Baetens écrit à ce sujet que « [l]a plupart des novellisations sont en effet basées sur l'une ou l'autre forme de scénario, c'est-à-dire de pré-texte *verbal*, ce qui signifie entre autres que le problème de la "traduction" d'un système sémiotique en un autre se trouve systématiquement éludé³²⁰. » Les histoires dérivées romanesques de l'univers d'*Alien(s)* doivent adapter ces effets provoqués par la relation entretenue avec la figure, les faire passer d'un média qui s'appuie sur une narration audiovisuelle à une narration scripturale. Bertrand Gervais rappelle en ce sens que

[le] roman et le film sont deux modes de représentations distincts qui engagent des rapports cognitifs opposés à la figure. Ses traits y sont, pour le premier, désignés ou décrits, tandis qu'ils sont, pour le second, montrés, littéralement incarnés dans des formes. [...] Les traits de la figure n'y sont pas décrits, désignés en toutes lettres, ils doivent être inférés à partir des formes reconnues³²¹.

Il souligne que, bien que le langage de la théorie et de la critique littéraire s'appuie sur un lexique visuel pour décrire les effets des textes lus (« on discute ainsi d'illusion référentielle et de dissolution du texte, de perception des univers du discours, de perspective, de point de vue, de focalisation interne, externe, à degré zéro. On parle de monstration, d'ocularisation, d'une énonciation narrative qui agit comme un dire qui fait voir³²² »), le lecteur ne « voit » rien, à proprement parler lors de l'actualisation du texte. Ces textes créent « chez leur lecteur un état de rêve susceptible de faire voir en imagination les choses représentées³²³. » Celui-ci reconstruit mentalement les scènes et les actions décrites malgré l'intention de plusieurs à

³²⁰ Jan Baetens, « La novellisation, un genre contaminé ? », *Poétique*, vol. 2, n° 38, 2004, p. 237.

³²¹ Bertrand Gervais, *op. cit.*, p. 182.

³²² *Ibid.*, p. 195-196.

³²³ *Idem.*

vouloir *montrer* plutôt que *décrire*³²⁴. Or, « voyons-nous en lisant la même chose que le narrateur, lorsqu'il nous décrit ce qu'il aperçoit³²⁵? » Le roman *Alien : No Exit*³²⁶, écrit par Brian Evenson³²⁷, joue sur ces différents écarts qui s'installent entre la perception des personnages et celle (imaginée) du lecteur — qui passe notamment par le processus de médiation (voire de remédiation du médium cinématographique). Le texte multiplie en ce sens les points de vue portés sur le xénomorphe en proposant trois manières de représenter, au sein de la narration, le corps de l'extraterrestre; celles-ci interagissent afin de se rapprocher de l'expérience « authentique » de la figure.

2.3.2. Perception sensorielle de la figure et récits oniriques

Le récit débute au réveil d'Anders Kramm sortant d'un sommeil cryogénique; en tant qu'expert, il est chargé d'enquêter sur une attaque présumée de xénomorphes à la surface d'une planète en cours de terraformage. Au fil de l'investigation, il est assailli incessamment par des souvenirs de la mort de sa femme et de sa fille. Le texte nous présente d'abord la créature par l'intermédiaire des sens du personnage principal : la vue, le plus souvent embrouillée, laisse

³²⁴ Comme l'écrit Bertrand Gervais, à partir d'une analyse de *La Méprise* de Nabokov, « [e]n littérature, nous ne voyons jamais ce qui se passe, même si on nous le montre plutôt que de nous le dire, selon la distinction de Henry James. Notre relation au voir n'est jamais qu'asymptotique, un simulacre, un double qui ne ressemble au modèle que si, comme Hermann, nous nous fermons les yeux sur ce qui est criant. En littérature, nous ne devenons jamais spectateur, et c'est sur cet écart que le roman se construit » (*Ibid.*, p. 195).

³²⁵ *Ibid.*, p. 187.

³²⁶ Certaines éditions portent le titre *Aliens : No Exit*. Nous préférons le titre au singulier pour deux raisons : d'abord, notre édition de la traduction au Cherche Midi utilise le titre au singulier sur sa couverture; ensuite, parce que notre analyse tentera de mettre de l'avant les continuités thématiques que le récit entretient avec le *Alien* de 1979.

³²⁷ Aussi appelé Brian K. Evenson, l'auteur et professeur de lettres est reconnu pour la noirceur et la violence de ses écrits — qui l'ont notamment poussé à quitter l'Église mormone LDS (*The Church of Jesus Christ of Latter-day Saints*). Son approche particulière de la littérature populaire fait l'objet d'un article écrit par Jean-François Chassay (« Le laboratoire monstrueux de Brian Evenson » dans Yolaine Parisot et Charline Pluvinet (dir.), *Pour un récit transnational. La fiction au défi de l'histoire immédiate*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2015, p. 297-310).

une place prépondérante à la perception du xénomorphe grâce au toucher, à l'ouïe et à l'odorat. L'utilisation de verbes, dans la description des événements, situe cette sensibilité dans une logique d'action :

Il *entendit* un sifflement qui venait de sa gauche : il s'immobilisa, se tourna et fit feu, et *aperçut* dans un flash la tête de la créature, ses étranges dents métalliques. Il l'*entendit* déguerpir. Il avait du mal à se retenir de partir en courant. *L'ai-je touchée ?* se demandait-il, et il recula encore d'un pas, plus vite cette fois, puis d'un autre, courant presque à reculons maintenant, jusqu'à ce que soudain il heurte le mur de plein fouet³²⁸.

Ces passages tendent vers l'immédiat en donnant l'illusion d'une perception sensorielle, en rapport direct avec le corps, donc prétendument sans médiation. « Entendre », « apercevoir » et « toucher » la créature rend cette corporalité plus immédiate et, par conséquent, sa menace plus « réelle ». À la manière du xénomorphe d'*Alien*, les monstres d'*Alien : No Exit* se cachent dans la noirceur et se fondent dans les murs des installations humaines. C'est cependant au cœur de l'obscurité du texte — c'est-à-dire de la narration scripturale qui suggère l'ocularisation — que l'Alien se camoufle. Il est toujours perçu indirectement par l'intermédiaire des autres personnages. La figure s'adapte à ce nouvel environnement médiatique; ses représentations mutent afin d'assurer sa survie.

Cette mise en forme du xénomorphe est toutefois subvertie par l'utilisation de récits de rêves et de souvenirs. Freud souligne, au sujet des auteurs de fiction, que lorsqu'ils « font rêver les personnages créés par leur imagination, ils obéissent à l'expérience quotidienne selon laquelle les pensées et les sentiments des hommes se poursuivent jusque dans le sommeil et ils ne cherchent qu'à dépeindre les états d'âme de leurs héros par les rêves de ces derniers³²⁹. » Interpréter un rêve, c'est se faire archéologue de la psyché d'un personnage; le récit n'est en ce sens que le prolongement des actions et des émotions du passé. Les passages oniriques d'*Alien : No Exit* fonctionnent en rapport étroit avec les souvenirs qui associent le présent de l'histoire (l'enquête) aux événements du passé (la mort des proches tués lors d'une attaque de xénomorphe). Le traumatisme vient par conséquent embrouiller l'expérience immédiate de la

³²⁸ Brian Evenson, *Alien : No Exit*, traduit par Héloïse Esquié, Paris, Cherche Midi, 2011[2008], p. 22. Nous soulignons.

³²⁹ Sigmund Freud, *Délire et rêves dans la « Gradiva » de W. Jensen*, traduit par Paul Arbex et Rose-Marie Zeitlin, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 1941, p. 141.

figure à travers le personnage d'Anders Kramm. Chaque nouvelle aventure est une occasion pour les horreurs du passé de faire retour à la conscience : « Mais une fois que cette idée lui eut traversé l'esprit, l'alignement de cadavres prit immédiatement les traits de sa femme et de sa fille, le passé ressurgit et vint de nouveau inonder le présent³³⁰. » Les rêves constituent moins une fuite de la réalité que l'invasion des souvenirs du traumatisme dans un moment de repos désiré par le personnage. Par conséquent, rêver, dans *Alien : No Exit*, c'est affronter la figure à nouveau : « Mais c'était seulement lorsqu'il s'était détourné et avait vu la créature, surgissant soudain derrière lui dans le faisceau de sa torche, qu'il avait réalisé qu'il s'agissait d'un rêve, d'une chose qu'il revivait au lieu de la vivre pour la première fois³³¹. »

Parallèlement, la suggestion du rêve tend à semer la confusion sur la réalité des énoncés : « C'est là qu'il commença à se poser la question : *Et si j'étais toujours congelé, après tout*³³²? » Comme l'écrit Roger Caillois, « [I]e consentement absolu, à quoi le rêveur se trouve contraint, fait qu'il ne reconnaît le rêve comme rêve, qu'au moment où il s'est éveillé. Pendant qu'il rêve, il le tient nécessairement pour la réalité³³³. » Deux niveaux de « réalité » s'entrecroisent, ce qui remet constamment en question la certitude de la perception immédiate sensorielle : « *Mais comment puis-je être certain ? se demanda Kramm. Et comment puis-je savoir que je ne suis pas toujours en bas dans les ténèbres, à lutter pour ma survie, et que je n'ai pas inventé tout cela simplement pour m'empêcher de sombrer irrévocablement dans la folie*³³⁴? » De cette confusion, il ne reste que l'authenticité des émotions ressenties au cours des événements (réels ou rêvés) : « Chacun sait du reste que, dans les rêves, tout est faux, transposé ou emprunté, sauf toutefois les émotions qu'on y ressent, et qui sont aussi réelles que celles qu'on éprouve à l'état de veille³³⁵. » Les représentations qui tendent vers l'hypermédiation

³³⁰ Brian Evenson, *op. cit.*, p. 87.

³³¹ *Ibid.*, p. 20.

³³² *Ibid.* p. 72.

³³³ Roger Caillois, *L'incertitude qui vient des rêves*, Paris, Gallimard, 1956, p. 48.

³³⁴ Brian Evenson, *op. cit.*, p. 240.

³³⁵ Roger Caillois, *op. cit.*, p. 42.

révèlent la matière sémiotique du roman, le langage scriptural dans le but de recréer l'expérience « authentique » de la figure. La dénonciation du simulacre favorise un effet de vraisemblance; l'écho qui s'installe entre le monstre réel, la menace immédiate, et le monstre rêvé, puisé dans les souvenirs, nourrit l'illusion référentielle.

La figure s'inscrit dans une dynamique de duplication de l'expérience du personnage qui, dans un même mouvement, doute et amène la preuve de l'affrontement entre les instances du récit. Les rêves d'Anders Kramm sont moins des fantasmes, comme ceux étudiés par Freud, que des cauchemars qui renvoient à la fois au passé — qui « inonde » le présent — et au traumatisme de ces rencontres précédentes avec la figure. Le personnage fait office d'expert puisqu'il est le seul à avoir expérimenté le contact avec la créature. Il peut effectuer la comparaison entre les attaques — celles de ses souvenirs et celles du présent du récit — et par conséquent mesurer les différences entre les deux figures :

Kramm resta accroupi, scrutant le visage évidé. Que s'était-il passé ici, au juste ? Ce n'étaient pas les Aliens, il en était certain : c'était fait pour ressembler à une incursion d'Aliens, la simulation était raisonnablement bonne pour quelqu'un qui n'avait jamais vécu une attaque, jamais connu la chose par lui-même. Mais tout était légèrement discordant, légèrement anormal³³⁶.

Les souvenirs servent par conséquent à interpréter les traces laissées par la figure.

2.3.3. Remédiation du médium cinématographique

Parallèlement, l'enquête s'appuie sur des enregistrements filmiques qui offrent différents points de vue sur les événements du récit. La caméra de surveillance du bâtiment présente aux personnages les premières images, « granuleuse[s] et distordue[s], difficile[s] à distinguer³³⁷ », de l'attaque. Celles-ci montrent des corps éventrés et alignés sur le sol ainsi que la naissance

³³⁶ Brian Evenson, *op. cit.*, p. 78.

³³⁷ *Ibid.*, p. 42.

caractéristique d'un *chestburster*. La deuxième caméra provient d'un implant fixé dans l'œil d'un espion et fournit, encore une fois, une image parasitée pour témoigner des événements :

L'image est granuleuse, parfois presque illisible. Et aussi, elle est teintée de rouge orangé, comme si l'objectif avait été plongé dans un bain d'eau et de sang. Le son, lui aussi, semble avoir été enregistré depuis l'intérieur d'une boîte en fer, il y a de l'écho, et par moments, il est très difficile d'entendre ce qu'il se passe³³⁸.

Ces dernières images sont toutefois plus détaillées et montrent l'action « en caméra subjective » : « Pour Kramm, c'est un spectacle étrange. Peut-être est-ce à cause de l'écran, plus grand, peut-être est-ce l'action elle-même, mais pour la première fois il a l'impression que c'est *lui* qui tient la caméra, que la caméra est dans *son* œil, que les mains qu'il regarde sont les siennes³³⁹. » À l'inverse des discours oniriques — qui mettent de l'avant l'artifice de la narration scripturale —, ces représentations pointent plutôt vers la matière sémiotique audiovisuelle propre au cinéma. Le récit tend vers l'hypermédiaticité, mais révèle les procédés de médiation d'un autre support. Au cœur du roman, s'effectue une remédiation du médium filmique qui tisse des liens entre le contact initial de la figure (dans *Alien*) et son adaptation littéraire. La narration transmédiatique prend ainsi en considération la dynamique que la figure entretient avec le médium dans lequel la formule de la franchise s'est développée et la traduit dans les œuvres d'autres supports médiatiques.

L'expansion transmédiatique, en tant que « réécriture, qui [permet] que la répétition du même soit invention de l'autre³⁴⁰ », fait émerger une figure qui ne peut s'appréhender que dans sa relation avec « l'original » — du texte transfictionnalisé au texte transfictionnalisant; de l'hypotexte à l'hypertexte. En étudiant le passage du roman au film, Bertrand Gervais avance que ce dernier est « un commentaire. Il ne se comprend pas seul, il ne se saisit véritablement que dans sa relation au roman, palimpseste nécessaire³⁴¹. » *Alien : No Exit* met en scène un

³³⁸ *Ibid.*, p. 103.

³³⁹ *Ibid.*, p. 117.

³⁴⁰ Bertrand Gervais, *op. cit.*, p. 204.

³⁴¹ *Ibid.*, p. 199.

procédé similaire, mais inverse, où l'on traduit les dynamiques de visionnement cinématographique dans une narration scripturale.

Comme le rêve, la mise en scène de la médiation cinématographique peut à la fois semer la confusion et confirmer la « véracité » des événements :

La toute dernière image, réalisa-t-il, celle de l'Alien artificiel éclatant la poitrine de Marshall, avec l'Alien qui regardait la tête au lieu de regarder les pieds, c'était l'image qu'il avait vue, depuis un angle différent, sur la vidéo « de surveillance » que leur avait fournie Weyland-Yutani. Sur celle-ci, on avait soigneusement ajouté du grain à l'image et on l'avait distordue de sorte que le *chestbuster* ne puisse être identifié comme mécanique, même si son aspect luisant avait quand même attiré son attention et lui avait semblé anormal³⁴².

Le roman de Brian Evenson explicite la création du simulacre qui émerge lors de l'adaptation d'une figure. Le xénomorphe y est « commercialisé », industrialisé, reproduit mécaniquement sous une forme robotisée. On tente de faire passer la nouvelle créature pour l'original, par le truchement d'une vidéo modifiée. L'œil de l'expert, celui de Kramm ou celui du fan, peut toutefois identifier le simulacre et ajuster l'interprétation qu'il fera des événements en fonction de cette nouvelle information. Ces représentations ne laissent pas l'identité de la figure indemne; à ses capacités d'adaptation, d'hybridation et de mutation s'ajoute cet aspect de la reproduction mécanique, en série qui met de l'avant l'artifice qui émerge à travers la répétition d'une même formule.

2.4. Le croisement transfictionnel : rencontres et affrontements

De la même manière, le *crossover*, nommé « croisement transfictionnel » par Richard Saint-Gelais, met en crise l'identité de la figure par l'affrontement entre les personnages. Stéphane Benassi définit le *crossover* comme étant « un processus transfictionnel qui consiste à faire se rencontrer deux univers fictionnels distincts appartenant à deux œuvres différentes dans une ou plusieurs occurrences de l'une (ou de chacune) de ces deux œuvres³⁴³. » Bien que

³⁴² Brian Evenson, *op. cit.*, p. 152.

³⁴³ Stéphane Benassi, *loc. cit.*, p. 121.

le xénomorphe d'*Aliens* ait pu faire la rencontre ponctuelle d'autres personnages de fictions populaires — notamment Batman, Judge Dredd, Vampirella, Green Lantern et Superman —, sa relation avec l'extraterrestre de la franchise *Predator*, débutant avec le film de 1987 et se poursuivant en bande dessinées et en jeux vidéos, reste la plus connue. C'est en 1989 que la compagnie d'édition Dark Horse Comics décide de joindre les deux univers dont les droits sont à leur disposition. Ce premier numéro établit l'instrumentalisation des xénomorphes, utilisés par les Prédateurs, afin de procéder à une chasse rituelle, un rite de passage pour leurs jeunes. Dans ces nouveaux croisements transfictionnels, l'humain est relayé au statut de simple incubateur pour la reproduction des xénomorphes. L'accumulation des histoires mettant en scène l'affrontement entre les deux races extraterrestres — deux films sont parus, depuis, au cinéma (*Alien vs Predator*, 2004 ; *Aliens vs Predator : Requiem*, 2007), de nombreux jeux vidéos, quelques romans en plus des bandes dessinées et des novellisations — transforme le *crossover* ponctuel en véritable franchise croisée dont les histoires sont intégrées au canon du monde fictionnel.

Cette réunion des deux personnages occasionne des déplacements dans l'identité de la figure : le xénomorphe passe ainsi du rôle de prédateur sans failles, aboutissement parfait de l'évolution, à la proie idéale pour une seconde espèce extraterrestre. Richard Saint-Gelais souligne en ce sens que

les personnages mis en contact entraînent avec eux, actuellement ou virtuellement, les cadres, les circonstances, les scénarios types ou même les intrigues spécifiques auxquels ils sont associés. [...] On ne s'étonnera donc pas du fréquent recours à des figures axiologiquement opposées, dont l'affrontement est évidemment une manière simple et efficace de les joindre en une intrigue unifiée³⁴⁴.

Le virage vers le film d'action initié avec *Aliens* en 1986 aura certainement favorisé le croisement avec *Predator*; chaque histoire s'appuie d'autant plus sur un schéma narratif d'affrontement dichotomique. Le conflit entre les figures exige du lecteur une redéfinition de sa relation avec celles-ci. Le xénomorphe apparaissant dans une œuvre titré *Aliens vs. Predator* nous éloigne par conséquent du contact initial avec la figure d'*Alien*.

³⁴⁴ Richard Saint-Gelais, *Fictions Transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, op. cit., p. 217.

3. La narration transmédiasique à la base de la construction du mythe

Par la rencontre des deux univers fictifs — qui ne feront éventuellement qu'un —, le croisement transfictionnel multiplie d'abord les rôles des personnages (tantôt prédateur, tantôt proie) puis les occurrences et les scénarios dans lesquels ils peuvent apparaître. Dans la tendance du retour aux « origines » de la figure qui se déploie actuellement, émerge la volonté de faire l'archéologie de l'évolution du xénomorphe au fil de son expansion. Les créateurs tentent de cerner un instant (considérant qu'elle se transforme au fil du temps) ou un aspect de son identité (la manière dont elle est représentée dans *Alien*, dans le cas qui nous intéresse) et de le reproduire, de l'amplifier, de s'en rapprocher. Rappelons, une dernière fois, avec Bertrand Gervais que

[l]a figure n'est pas qu'un simple personnage : si elle tire son origine d'un personnage (il ne s'agit là que d'une possibilité parmi d'autres), ce dernier est alors doté d'une dimension symbolique, qui lui assure sa singularité et sa valeur pour un sujet. Mettre en scène une figure, dans un roman ou un film, ce n'est pas simplement représenter un personnage, doté de traits et de sa logique de mise en récit ; c'est aussi — et impérativement, puisque cette dimension est essentielle à sa définition — représenter la relation entre cette figure et celui pour qui elle est justement une *figure*, un signe complexe hautement signifiant³⁴⁵.

Or, lorsqu'elle est intégrée à un processus de production et consommation de masse, la figure prend non seulement une signification particulière pour un récepteur unique, mais aussi pour une communauté. Ainsi, « [u]ne radicalisation totale de la figure se produit quand elle devient un objet de consommation³⁴⁶. » Si « la figure n'est nulle part ailleurs que dans l'œil du regardant³⁴⁷ », la popularisation du personnage la fige dans une conception collective de la figure qui pourrait s'apparenter au mythe³⁴⁸. Celui-ci émerge au moment où, détachée de sa

³⁴⁵ Bertrand Gervais, *op. cit.*, p. 183.

³⁴⁶ *Ibid.*, p. 186.

³⁴⁷ *Ibid.*, p. 204.

³⁴⁸ Nous pensons le mythe à la suite des études mythocritique et mythopoétique de Pierre Brunel (ayant dirigé le *Dictionnaire des Mythes littéraires*, Monaco, éditions du Rocher, 1994, 1504p.) et Véronique Gély (*Pour une mythopoétique : quelques propositions sur les rapports entre mythe et fiction*, *Vox Poetica*, en ligne, <http://www.vox-poetica.org/sflgc/biblio/gely.html>, consulté le 3 avril 2017.) qui

relation privilégiée avec un lecteur, la figure acquiert une sorte d'« ubiquité culturelle, une manière d'autonomie sémiotique³⁴⁹ ». Selon Richard Saint-Gelais, la question du mythe s'appréhende en termes de rétropection et de circulation des objets. L'auteur nous met en garde contre

un risque [qui] consiste à méconnaître le caractère largement rétrospectif des « œuvres sources » — qui ne sont telles, après tout, qu'à partir du moment où ses dérivés s'y attachent. Le même raisonnement vaut pour les « mythes » et les « grandes figures » de l'imaginaire, qui sont moins l'émanation d'un texte original (quand il existe) que le résultat de l'activité transfictionnelle³⁵⁰.

Il ajoute, en citant Denis Bertrand, que

[l]e mythe, dès lors, n'est pas la narration originelle considérée en elle-même, mais celle qui est devenue, progressivement, rétrospectivement, origine par tout ce dont elle a permis la naissance ; la dimension mythique d'un récit tient à la reconnaissance rétrospective qu'ont rendue possible sa vitalité et sa dissémination, sa puissance migratoire³⁵¹.

Le processus de circulation des entités fictives découle d'un désir double de compléter les indéterminations du texte et de faire retour à l'expérience avec la figure. La première dérive de considérations narratives et fictionnelles qui pousse à vouloir raconter davantage et raconter autrement, pour reprendre l'expression de René Audet. La seconde concerne les questions de mimésis et la relation particulière que le sujet (qui est le plus souvent un fan) développe avec la figure, donc de la façon dont il s'approprie le personnage. La formule, le *pitch*, la marque de commerce élaborée dans le premier film de la franchise devient alors un motif, relevant de

le caractérisent par la capacité d'un objet à se faire reconnaître et à se normaliser dans l'imaginaire collectif. Saint-Gelais avance que l'activité transfictionnelle, ou plus généralement la répétition des figures mythiques dans plusieurs textes de fiction ou différents médias explique en partie leur importance dans l'imaginaire collectif (Richard Saint-Gelais, *Fictions Transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, op. cit., p. 36). Plus près de la figure, Roland Barthes s'intéresse à la structure des mythes contemporains en tant que parole. Selon lui le mythe est un « mode de signification, c'est une forme », un objet investi « d'un usage social qui s'ajoute à la pure matière. » (Roland Barthes, « Le mythe aujourd'hui » dans *Mythologies*, Paris, Seuil, coll. « points », 2014[1957], p. 211.) Le mythe doit être déconstruit pour révéler sa signification et comprendre la manière dont un contenu idéologique (le concept) se greffe à une forme.

³⁴⁹ Richard Saint-Gelais, *Fictions Transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, op. cit., p. 36.

³⁵⁰ *Ibid.*, p. 129-130.

³⁵¹ Denis Bertrand cité par Richard Saint-Gelais, *Fictions Transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, op. cit., p. 130.

préoccupations formelles (forme du récit, contenu de l'histoire), qui sera subverti, adapté et traduit dans d'autres œuvres et sur de nouvelles plateformes médiatiques.

Le processus d'appropriation qui investit la figure s'effectue en outre sur plusieurs niveaux : chez les fans, chez les créateurs et dans la collectivité qui se construit autour des mondes d'*Alien(s)*. Bien que chacun s'approprie la figure du xénomorphe, les œuvres de fiction populaire — qui se caractérisent entre autres par leur production et réception de masse — sont souvent l'objet de partages et d'échanges au sujet de ces interprétations personnelles. De ces rencontres émerge une version consensuelle, relativement figée, des constats sur le passé de la figure, ses représentations actuelles et les nouvelles formes et significations qui pourront lui être associées. Le xénomorphe exemplifie en ce sens le processus de circulation, d'adaptation, d'hybridation et, surtout, de continuité qui caractérise la narration transmédiatique dans un contexte d'industrie culturelle. La franchise s'étend en fonction d'un schéma itératif qui doit se subvertir lui-même afin de se renouveler. Chaque œuvre le transfigure de manière à s'adapter (dans une perspective darwinienne) constamment aux écosystèmes médiatiques, imaginaires et économiques de son époque. La figure en voyage perpétuel colonise ponctuellement les milieux qu'elle traverse, vouée à devoir étendre son histoire puisque les incomplétudes ontologiques de la fiction ne font sans cesse que créer plus d'indéterminations — appelant à leur tour à être comblées. Elle transporte en bagage ses images, ses récits et les histoires de ses rencontres lui donnant une autonomie sémiotique illusoire. Telle une spirale, la narration transmédiatique se distingue par ce mouvement d'expansion faisant retour sur lui-même, sur les motifs qui ont formé la formule originelle.

Les récepteurs se promènent au cœur de ces univers de manière décousue, suivant ou non les continuités chronologiques, découvrant de nouveaux lieux et récits au hasard de la recherche et de la lecture. Ils les partagent et nourrissent par conséquent cette circulation qui fait du xénomorphe un personnage qui dépasse les livres et les films tentant de le contenir. Ils se transforment ainsi en mythes modernes.

CONCLUSION

You don't dare kill it.

Parker

La figure du xénomorphe offre des points d'ancrage pour l'étude des dynamiques propres à la narration transmédiatique des récits populaires. Les caractéristiques formelles de la créature — principalement son mode de reproduction violent qui lui permet de s'adapter rapidement en s'hybridant avec d'autres espèces — en font un motif fortement transmédiagénique. La figure thématise le processus d'expansion de la franchise qui fait voyager l'univers fictif sur plusieurs plateformes médiatiques. Elle franchit les frontières qui semblent, de prime abord, séparer les médias et les textes en les faisant dialoguer. Elle impose aux œuvres une logique de mise en récit qui lui est propre et conditionne, par conséquent, certains modes d'actualisation de l'histoire par rapport à d'autres. Parallèlement, parce qu'elle s'adapte à son environnement médiatique, la figure exacerbe la relation médiagénique entre l'œuvre et le langage sémiotique qui lui donne forme. Si le xénomorphe d'*Alien* nous est dévoilé dans un jeu de cache-cache à travers l'utilisation de caméras qui offrent une vision parasitée et fragmentée, nous avons vu que ses contreparties littéraires et vidéoludiques remédient (au sens de Bolter et Grusin) ces propriétés cinématographiques, dans une logique citationnelle, tout en s'intégrant aux particularités médiatiques de chaque œuvre. Ainsi, le xénomorphe d'*Alien : Isolation* incorpore les images du film de 1979 dans un programme informatique qui permettent au joueur de manipuler, par l'intermédiaire de son avatar, les objets et la technologie tout en étant traqué par l'intelligence artificielle d'un monstre qui menace l'actualisation du récit. Le jeu met de l'avant l'interaction — placée sous le signe de la peur — de l'angoisse et de l'anticipation, entre le joueur et le xénomorphe. Les créatures littéraires d'*Alien : No Exit*, quant à elles, sont tantôt des imitations mécaniques, tantôt l'incarnation d'un cauchemar qui doivent être décodées; les images des caméras de surveillance doivent être interprétées, actualisées. Les descriptions du

médium scriptural fragmentent, enfin, le monstre à travers les sens et les souvenirs du personnage humain.

Ce type de mise en récit et de lecture précède la franchise *Alien*. La figure ne fait qu'exemplifier un phénomène de marchandisation des univers fictifs qui prend de plus en plus d'ampleur depuis les dernières décennies. Cette narration xénomorphe exige la mutation et l'adaptation des éléments de la fiction aux nouveaux environnements médiatiques et imaginaires. Elle offre des points d'entrées multimédiatiques dans le monde fictif et intègre ces microrécits variés dans un système de relations transfictionnelles qui le dépasse — dans un macrorécit qui pourra dialoguer, à son tour, avec d'autres univers. La narration transmédiatique s'appuie, enfin, sur une formule à laquelle la franchise doit continuellement faire retour tout en intégrant une certaine nouveauté, selon l'exigence d'invention-standardisation. Sous la quantité d'œuvres qui forment aujourd'hui le monde d'*Alien* — et qui tirent cet imaginaire dans plusieurs directions, allant de l'humour au film d'action tout en revenant ponctuellement à l'horreur —, la simple promesse du retour du xénomorphe (ou de Ripley, par exemple) ne semble plus suffire à garantir la réussite d'une œuvre. C'est du moins l'inquiétude qu'ont exprimée les fans et les critiques à l'annonce de la parution du prochain opus cinématographique de la franchise³⁵².

Après de nombreuses pérégrinations à travers les médias et les époques, le xénomorphe fait son retour au grand écran le 19 mai 2017 dans la nouvelle production réalisée par Ridley Scott, *Alien : Covenant*. Le film constitue la suite de *Prometheus*, paru cinq ans plus tôt, et, d'après les informations préliminaires qui nous sont dévoilées sur l'histoire, il pourrait s'inscrire en continuité avec les événements d'*Alien*³⁵³. Il prolonge d'autant plus le récit

³⁵² Ridley Scott semble conscient de ces inquiétudes lorsqu'il répond aux entrevues : « *There was always this discussion: Is Alien, the character, the beast, played out or not? We'll have them all: egg, face-hugger, chest-burster, then the big boy. I think maybe we can go another round or two.* » (Ridley Scott cite par Steve Pond, *Ridley Scott Talks Humor in The Martian, Dishes on Alien Prequels*, décembre 2015, en ligne, <http://www.thewrap.com/ridley-scott-martian-humor-prometheus-alien-prequel/>, consulté le 25 avril 2017.)

³⁵³ Du moins c'est ce que l'interprétation que fait Jon Squire en présumant que l'actrice Sigourney Weaver ferait la voix du système informatique du vaisseau (Jon Squire, *New Featurette Reveals Ripley's Connection to 'Alien: Covenant'?*, avril 2017, en ligne, <http://bloody-disgusting.com/news/3432056/new-featurette-reveals-ripleys-connection-alien-covenant/>, consulté le 25 avril 2017.

hégémonique cinématographique de la chronologie principale — ce qui provoquera, selon la tendance, un regain dans la production des expansions transmédias. Depuis l'annonce du titre officiel en novembre 2015³⁵⁴, la machine spéculative s'est mise en marche, nourrie à la fois par les fans, les entrevues avec le réalisateur et l'appareillage publicitaire de la compagnie de production. Maintenant que la formule d'*Alien* et le xénomorphe sont bien ancrés dans notre imaginaire, il est difficile de concevoir comment une nouvelle œuvre cinématographique arrivera à renouveler ce *pitch*, comme l'écrit Mathieu Potte-Bonneville.

***Alien : Covenant* ou voir le film avant sa parution**

L'étude du récit médiatique (Philippe Marion) permet de penser conjointement la narration telle que nous l'avons définie, c'est-à-dire un processus d'actualisation de l'histoire en fonction de la distribution spatiotemporelle du savoir dans un environnement. Ce processus est en majeure partie déterminé par la plateforme médiatique qui donne forme à l'œuvre et qui s'adresse au récepteur d'une manière spécifique. Le cinéma, en tant que média fortement homochronique (Philippe Marion), subordonne l'actualisation de l'histoire du film au mode de réception linéaire du récit. Or, dans un contexte de production de masse, il semble que l'expérience de visionnement — ainsi que le contact avec la figure — s'effectue bien avant la salle de cinéma. Internet constitue en ce sens un espace d'échange pour les communautés de fans qui interprètent et décortiquent tous les éléments du film au fur et à mesure que 20th Century Fox rend disponibles des images sur la production.

Le battement médiatique remonte à la sortie de la première affiche publicitaire le 23 novembre 2016 (annexe K) et la parution, le 25 décembre 2016, de sa première bande-annonce.

³⁵⁴ Les rumeurs au sujet de la production voulaient, d'abord, que le film soit réalisé par Neill Blomkamp (*District 9*, 2009; *Elysium*, 2013) et qu'il s'agisse d'un cinquième opus s'inscrivant dans la continuité de la première quadrilogie. Ridley Scott a, par la suite, déclaré que le prochain film serait une suite de *Prometheus* (*Prometheus 2*), puis annonce un premier titre (*Alien : Paradise Lost*) pour confirmer que l'intitulé officiel sera *Alien : Covenant*. L'évolution du titre du film nous en dit déjà long sur le synopsis et sur la conclusion de l'histoire — bien qu'avec le xénomorphe, personne ne survit très longtemps.

Ces éléments paratextuels nous offrent déjà des points d'accès dans la production, des pistes sur l'objet de son histoire que nous pouvons actualiser à notre guise, réécouter en ligne. Avant même sa parution, nous lisons et regardons le film à la manière d'une chasse (aux *easter eggs*³⁵⁵), d'une traque, d'une quête d'indices qui pourront nous en dévoiler davantage sur son contenu narratif. L'exemple présenté au deuxième chapitre le confirme : la figure du xénomorphe nous conditionne, dès la parution de la première affiche publicitaire à la fin des années soixante-dix, à participer à ce jeu de cache-cache entre le spectateur et l'extraterrestre. Les multiples bandes-annonces d'*Alien : Covenant*, ainsi que les extraits présentés en conventions réservées aux journalistes nous offrent déjà les images et les sons du film — bien qu'ils soient dans le désordre.

La frontière matérielle du texte devient, par conséquent, poreuse et conditionne une lecture intermédiaire de l'œuvre dans l'interprétation combinée (et préalable à la parution du film) d'affiches, d'extraits audiovisuels, de la mise en ligne de faux sites Internet de la compagnie Weyland et, enfin, d'un synopsis aussi mystérieux que ces dernières images :

*Ridley Scott returns to the universe he created in ALIEN with ALIEN: COVENANT, the second chapter in a prequel trilogy that began with PROMETHEUS — and connects directly to Scott's 1979 seminal work of science fiction. Bound for a remote planet on the far side of the galaxy, the crew of the colony ship Covenant discovers what they think is an uncharted paradise, but is actually a dark, dangerous world — whose sole inhabitant is the « synthetic » David (Michael Fassbender), survivor of the doomed Prometheus expedition*³⁵⁶.

³⁵⁵ Les *easter eggs* (traduction anglaise des « œufs de Pâques) sont des indices cachés au cœur des productions qui font référence à d'autres éléments de la culture populaire. Pour décoder (ou même, seulement apercevoir) le *easter egg*, le récepteur doit posséder les connaissances (dans son encyclopédie) sur l'objet caché. La quête d'*easter egg* conditionne en ce sens une lecture interactive, propre à la convergence culturelle d'Henry Jenkins, et engage les utilisateurs dans une relation complexe avec le récit actualisé qui l'intègre dans un réseau intertextuel de la culture populaire. La base de données *The Easter Egg Archive* comptabilise notamment tous ceux qui sont connus à ce jour (<http://www.eeggs.com/>).

³⁵⁶ Germain Lussier s'interroge notamment sur l'absence du personnage principal humain de *Prometheus* (Elizabeth Shaw) et sur l'identité des passagers du nouveau vaisseau, le *Covenant*. (Germain Lussier, *The Official Alien: Covenant Plot Synopsis Raises Some Big Questions*, novembre 2015, en ligne, http://io9.gizmodo.com/the-official-alien-covenant-plot-synopsis-raises-some-1742796919?utm_campaign=socialflow_io9_facebook&utm_source=io9_facebook&utm_medium=socialflow, consulté le 25 avril 2017.)

L'histoire réitère la formule originale qui met en scène l'équipage d'un vaisseau dont les membres seront exterminés (on le devine déjà) un à un par le xénomorphe. Les images des premières affiches publicitaires révèlent la volonté du réalisateur de revenir plus encore aux thématiques de l'horreur et à la violence du *body horror*. Ridley Scott appuie cette thèse lors d'entrevues : « *Last night in Austin, before the showing of several new clips from Alien: Covenant, Ridley Scott greeted the crowd by saying that while his goals have changed over his movie-making career, his mantra has always stayed the same: "to scare the living shit out of you"*³⁵⁷. » Bien que le scénario de *Prometheus* ait tenté d'investir une trame narrative plus centrée sur la quête de l'origine de l'humanité (et celle du monstre, par extension), sa suite semble vouloir faire retour à l'esthétique d'*Alien* tout en se situant en continuité avec le film de 2012. Cette ambivalence représentationnelle ressort notamment par la rencontre des deux esthétiques des scènes utilisées dans les bandes-annonces.

D'une part, avec *Prometheus*, Ridley Scott voulait se distancier de l'esthétique industrielle des œuvres cinématographiques précédentes (en mettant en scène, comme nous l'avons mentionné au troisième chapitre, une technologie de pointe et des environnements épurés, larges, propres). Dans un article de blogue où il commente une entrevue avec le réalisateur, Brad Miska soulève notamment son incompréhension suite à la décision de revenir à l'esthétique originale de la franchise :

*When Scott made Prometheus, originally another planned trilogy, he was vocal about distinctly avoiding its connections to Alien. It was, in a sense, a « new » sci-fi trilogy from the maker of Alien. Now, all of a sudden, Scott had turned the lights off on Prometheus and is focusing on Alien. He's reclaimed the franchise and will either bring it to glory, or run it into the ground*³⁵⁸.

Ridley Scott n'abandonne toutefois pas les images épurées de *Prometheus* lorsqu'il réitère l'approche marketing qu'il avait déjà utilisée auparavant avec la publication en ligne de fausses

³⁵⁷ Narcisse, Evan, *We've Seen At Least One Very Grim Secret at the Heart of Alien: Covenant*, mars 2017, en ligne, <http://io9.gizmodo.com/we-ve-seen-at-least-one-very-grim-secret-at-the-heart-o-1793188750>, consulté le 15 mars 2017.

³⁵⁸ Brad Miska, *Alien: Covenant Will Have the Egg, Face-hugger, and Chest-burster, Says Ridley Scott!*, décembre 2011, en ligne, <http://bloody-disgusting.com/news/3372841/alien-covenant-will-have-the-egg-face-hugger-and-chest-burster-says-ridley-scott/>, consulté le 25 avril 2017.

publicités venant de Weyland Industries (annexe L). L'affiche, accompagnée d'une vidéo promotionnelle, vise à « vendre » le nouvel androïde Walter (interprété par Michael Fassbender) disponible sur le marché. Ces images font écho au site Internet mis en ligne dans le but de promouvoir le film de 2012 : une fausse plateforme de Weyland Industries³⁵⁹ nous permet de naviguer sur le site de la compagnie et présente les tenants du projet d'exploration. Cette stratégie de marchandisation mise sur la « transparence » que peut offrir le site Internet d'une compagnie fictive, « site en tous points conforme aux standards les plus exigeants de la communication d'entreprise, mettant en valeurs engins et robots que l'on retrouvait, ensuite, à l'intérieur de l'intrigue³⁶⁰. » Mathieu Potte-Bonneville écrit en ce sens qu'avec la stratégie marketing « transmédia », *Prometheus* devient, en quelque sorte,

le *sequel* de sa campagne publicitaire ; il est même, pour être plus précis, le *sequel* de son *prequel*, au sens où il se place sous la dépendance esthétique (et cosmétique) d'un élément tourné en vidéo dont le sens n'est pas de donner un point d'origine à l'histoire, ni même d'en constituer un épisode autonome, mais de fournir une profondeur historique aux personnages présentés dans le film et d'inciter matériellement les spectateurs à prendre leur billet pour aller voir ce dernier³⁶¹.

Situant ces représentations dans une esthétique commerciale, *Prometheus* exacerbe cet aspect des industries culturelles et montre l'artifice de sa campagne publicitaire malgré la volonté de l'intégrer à la fiction du film. Bien qu'*Alien : Covenant* reproduit partiellement cette esthétique, plus spécifiquement lorsque le message est associé aux androïdes, l'essentiel des bandes-annonces penche plutôt vers une représentation plus classique, mais actualisée, du xénomorphe et des personnages humains.

Durant le mois d'avril 2017, ont été publiés de courts vidéos mettant en scène les personnages d'*Alien : Covenant* et qui prennent la forme d'enregistrements trouvés (*found*

³⁵⁹ S/A, *Weyland Industries*, en ligne, <https://www.weylaindustries.com/>, consulté le 25 avril 2017.

³⁶⁰ Mathieu Potte-Bonneville, « Son of a pitch : Prequels, Sequels, Aliens et autres rejetons », dans Laura Odello (dir.), *Blockbuster : Philosophie & Cinéma*, Paris, Les Prairies Ordinaires, coll. « Essais », 2011, p. 34.

³⁶¹ *Ibid.*, p. 35.

footage)³⁶². Cette technique cinématographique était populaire dans les productions d'horreur du début des années 2000, d'abord avec *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick et Eduardo Sanchez, 1999) puis avec des films comme *[REC]* (Paco Plaza et Jaume Balaguero, 2007), *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008) et la série *Paranormal Activity* (Oren Peli, 2009). Ces productions misent sur l'utilisation d'une caméra à l'épaule ou d'une caméra fixe intradiégétique et se présentent, pour la plupart, comme étant des documentaires. Ce type de récits brouillent par conséquent le cadre pragmatique de la fiction qui détermine la fictivité (ou non) des énoncés lus — ou, dans le cas qui nous intéresse, de l'origine des images visionnées. Sans savoir si *Alien : Covenant* réutilisera ces extraits dans le film mis en promotion, cette série de vidéo inscrit tout de même le récit dans un cadre vraisemblable — bien qu'il s'agisse d'une œuvre de science-fiction. Ces extraits construisent certaines attentes chez le spectateur; le texte semble déjà en cours d'actualisation avant même que nous soyons assis dans les salles de cinéma.

Le récit cinématographique se fragmente : dans un contexte de production et de réception de masse, le travail sur l'appareil publicitaire devient par conséquent aussi signifiant que le visionnement du film. L'interprétation commence en ce sens bien avant l'actualisation homochrome du film, dès la construction du contrat de lecture (Alain-Michel Boyer, Daniel Couégnas) — qui se complexifie si le récepteur décide de s'investir dans le visionnement des extraits vidéos. Les effets de spectature et l'expérience « authentique » de la figure sont d'autant plus influencés par ce travail préliminaire³⁶³. La reproduction de la figure, et particulièrement dans le média qui lui a donné forme pour la première fois, amène nécessairement des comparaisons. Or, comment comparer une créature dont l'identité s'appuie sur une constante mutation? *Alien : Covenant* veut révéler les origines du xénomorphe; Ridley Scott nous offre des antépisodes qui ont pour objectif de jeter la lumière sur le monstre qui se fond, se camoufle dans son environnement pour survivre. Dans son désir de dévoiler la vérité

³⁶² Ces vidéos sont comptabilisés et commentés dans différents articles de blogs sur le sujet (Cheryl Eddy, *The Crew Sends Their Last Messages to Earth in These Eerie New Alien: Covenant Promos*, avril 2017, en ligne, <http://io9.gizmodo.com/the-crew-sends-their-last-messages-to-earth-in-these-ee-1794392095>, consulté le 25 avril 2017; Jon Squire, *More Alien: Covenant Found Footage Crew Messages Have Arrived*, avril 2017, en ligne, <http://bloody-disgusting.com/news/3433341/alien-covenant-found-footage-crew-messages-arrived/>, consulté le 25 avril 2017).

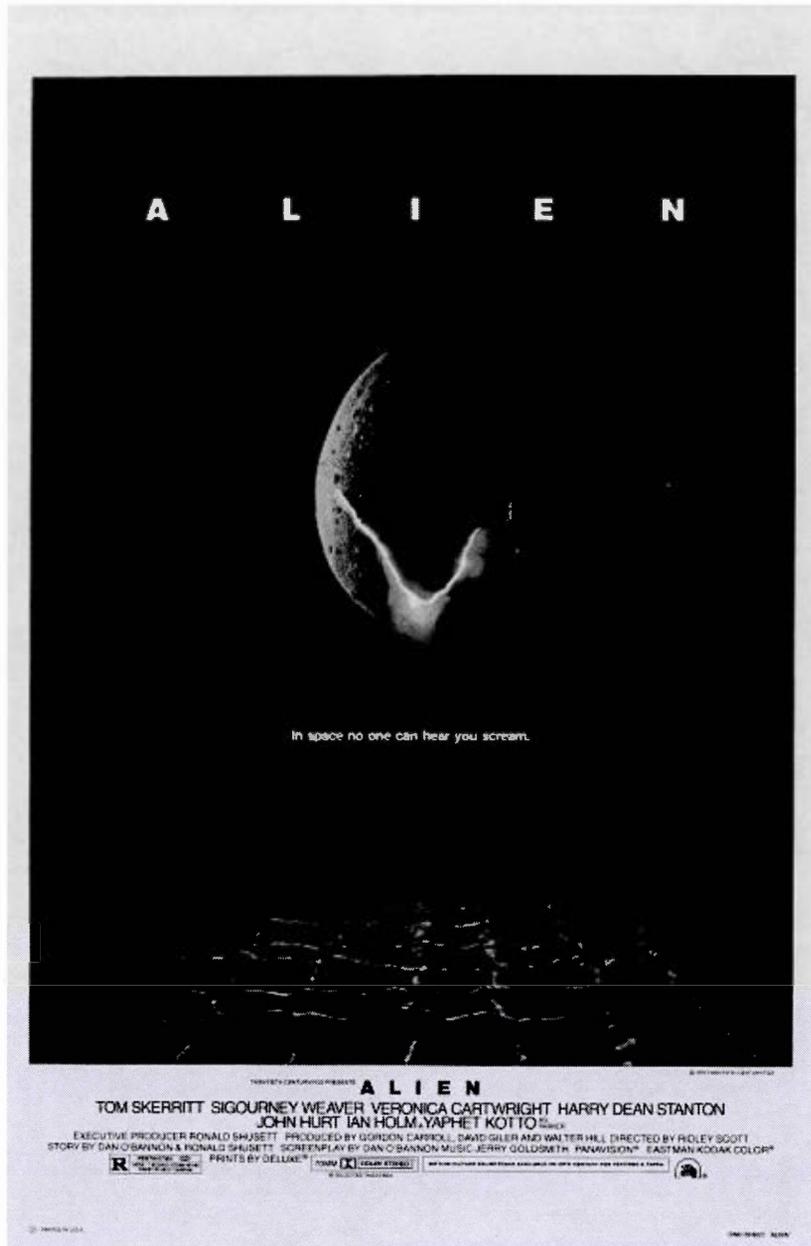
³⁶³ La quantité d'images disponibles et de descriptions d'extraits donne l'impression de pouvoir réorganiser les scènes pour visionner l'entièreté du film.

sur le mythe, il semble oublier la dynamique qui a permis le premier contact avec la figure : l'absence et l'anticipation de cette disparition dans les interstices sombres des vaisseaux spatiaux encombrés.

ANNEXES

ANNEXE A

Affiche promotionnelle pour *Alien* (Ridley Scott, 1979)

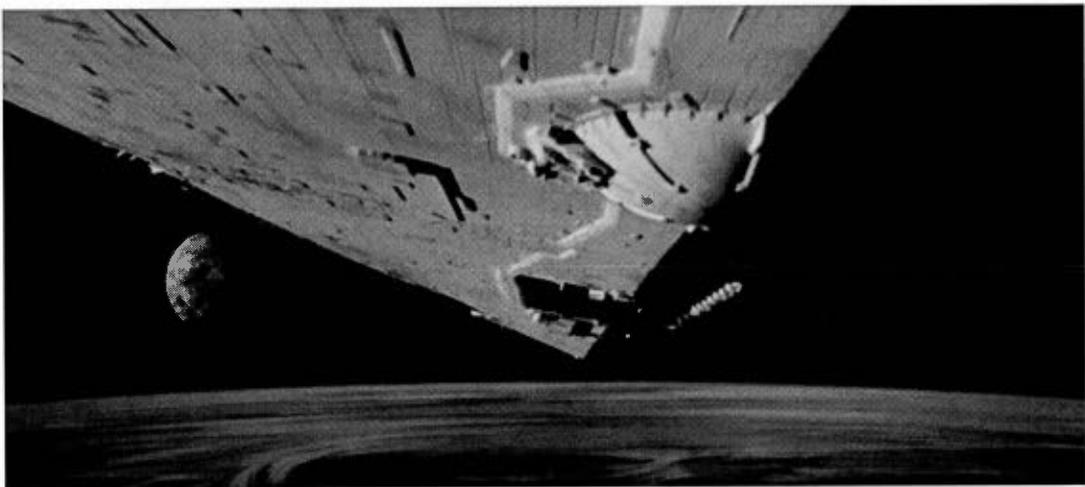


ANNEXE B

Scène d'ouverture d'*Alien* (Ridley Scott, 1979)

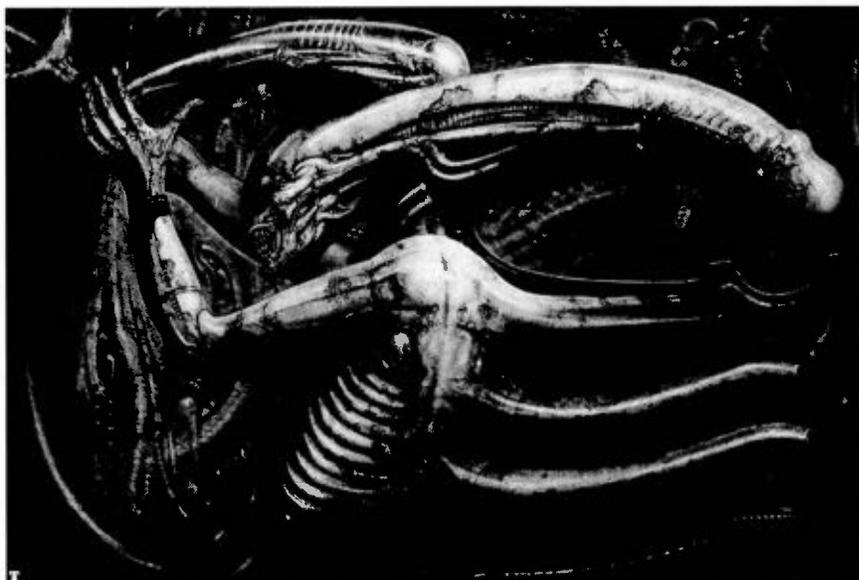


Scène d'ouverture de *Star Wars : A New Hope* (George Lucas, 1977)

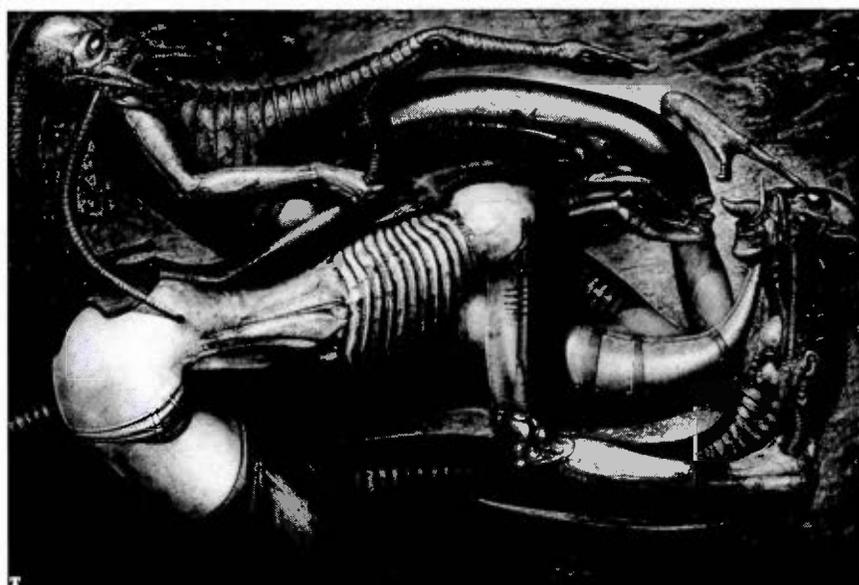


ANNEXE C

H. R. Giger, Necronomicon IV



H. R. Giger, Necronomicon V



Xénomorphe dans *Alien* (Ridley Scott, 1979)



ANNEXE D

#	Titre	Année	Support	Type d'expansion
1	Alien	1979	Cinéma	
2	Alien	1979	Novellisation	Adaptation : 1
3	Alien : The Illustrated Story	1979	Roman illustré	Adaptation : 1
4	Aliens	1986	Cinéma	Suite : 1
5	Aliens	1986	Novellisation	Adaptation : 4
6	Alien ³	1992	Cinéma	Suite : 4
7	Alien ³	1992	Novellisation	Adaptation : 6
8	Alien ³	1992	Comicbook	Adaptation : 6
9	Alien : Resurrection	1997	Cinéma	Suite : 6
10	Alien : Resurrection	1997	Novellisation	Adaptation : 9
11	Alien : Resurrection	1997	Comicbook	Adaptation : 9
12	Prometheus	2012	Cinema	Antépisode : 1
13	Prometheus	2012	Novellisation	Adaptation : 12
14	Alien : Covenant	2017	Cinéma	Suite : 12 Antépisode : 1
15	Alien : Covenant	2017	Novellisation	Adaptation : 14
16	Alien (Atari 2600)	1982	Jeu vidéo	Ad. thématique : 1
17	Alien (Commodore 64)	1984	Jeu vidéo	Ad. vidéoludique : 1
18	Aliens the Computer Game	1987	Jeu vidéo	Ad. vidéoludique : 4
19	Aliens : Alien 2 (Japon)	1987	Jeu vidéo	Ad. vidéoludique : 4
20	Aliens (Arcade)	1990	Jeu vidéo	Ad. thématique : 4
21	Alien ³ (SEGA)	1992	Jeu vidéo	Ad. vidéoludique : 6
22	Alien ³ (Gameboy)	1993	Jeu vidéo	Ad. vidéoludique : 6
23	Alien ³ (NES/SNES)	1993	Jeu vidéo	Ad. vidéoludique : 6
24	Alien ³ : the Gun (Arcade)	1993	Jeu vidéo	Ad. thématique : 6
25	Aliens : A Comicbook Adventure (PC)	1995	Jeu vidéo	Expansion thématique : 4
26	Alien Trilogy (PC)	1996	Jeu vidéo	Adaptation vidéoludique : 1, 4, 6

27	Aliens Online (PC)	1998	Jeu vidéo	Expansion thématique : 4
28	Alien : Resurrection (PS)	2000	Jeu vidéo	Adaptation vidéoludique : 9
29	Aliens : Thanatos Encounter (Gameboy Color)	2001	Jeu vidéo	Spin-off vidéoludique
30	Aliens : Unleashed (mobile)	2003	Jeu vidéo	Spin-off vidéoludique
31	Aliens : Extermination (arcade)	2006	Jeu vidéo	Spin-off vidéoludique
32	Aliens : Infestation (Nintendo DS)	2011	Jeu vidéo	Spin-off vidéoludique
33	Aliens : Colonial Marines	2013	Jeu vidéo	Suite : 4
34	Stasis Interrupted	2013	Jeu vidéo	Antépisode : 33
35	Aliens : Armageddon (arcade)	2014	Jeu vidéo	Spin-off vidéoludique
36	Alien : Isolation	2014	Jeu vidéo	Interpolation : entre 1 et 4
37	Aliens : Theory of Alien Propagation	1988	Comicbook	Prologue : 38
38	Aliens (book one)	1988-1989	Comicbook	Suite : 4, 37
39	Aliens (book two)	1989-1990	Comicbook	Suite : 38
40	Aliens : Countdown	1990-1991	Comicbook	Livre compagnon : 39
41	Aliens : Earth War	1990	Comicbook	Suite : 4, 40
42	Aliens : Advent/Terminus	1990	Comicbook	Spin-off
43	Do Aliens Dream?	1990	Comicbook	Spin-off
44	Aliens : Reapers	1991	Comicbook	Spin-off
45	Aliens : The Alien	1991	Comicbook	Prologue 46
46	Aliens : Genocide	1991-1992	Comicbook	Suite : 41, 45
47	Aliens : Tribes	1992	Roman illustré	Spin-off
48	Renegade	1992	Comicbook	Spin-off
49	Aliens : Hive	1992	Comicbook	Spin-off
50	Aliens : A Newt's Tale	1992	Comicbook	Déplacement transfictionnel : 4
51	Aliens : Horror Show	1992	Comicbook	Tie-in : 38
52	Aliens : Cargo	1993	Comicbook	Spin-off

53	Aliens : Taste	1993	Comicbook	Spin-off
54	Aliens : Salvation	1993	Comicbook	Spin-off
55	Aliens : Sacrifice	1993	Comicbook	Spin-off
56	Aliens : Backsplash	1993	Comicbook	Prologue : 57
57	Aliens : Labyrinth	1993	Comicbook	Suite : 56
58	Aliens : Rogue	1993	Comicbook	Spin-off
59	Alien ³ : Terminal Addiction	1993	Comicbook	Spin-off
60	Aliens : Colonial Marines	1993- 1994	Comicbook	Spin-off
61	Aliens : Crusade	1993- 1994	Comicbook	Spin-off
62	Aliens : Earth Angel	1994	Comicbook	Tie-in : 1
63	Aliens : Stronghold	1994	Comicbook	Spin-off
64	Aliens : Alien	1994	Comicbook	Spin-off
65	Aliens : Music of the Spears	1994	Comicbook	Spin-off
66	Aliens : Mondo Pest	1994- 1995	Comicbook	Spin-off
67	Aliens : Incubation	1995	Comicbook	Spin-off
68	Aliens : Berserker	1995	Comicbook	Spin-off
69	Aliens : Mondo Heat	1996	Comicbook	Tie-in : 66
70	Aliens : Lucky	1996	Comicbook	Spin-off
71	Aliens : Lovesick	1996	Comicbook	Spin-off
72	Aliens, vol. 1 : Outbreak	1996	Comicbook	Retcon : 38
73	Aliens, vol. 2 : Nightmare Asylum	1996	Comicbook	Retcon : 39 Suite : 72
74	Aliens, vol. 3 : The Female War	1996	Comicbook	Retcon : 41 Suite : 73
75	Aliens, vol. 4 : Genocide	1997	Comicbook	Retcon : 46 Suite : 74
76	Aliens, vol. 5 : Harvest	1998	Comicbook	Retcon : 49 Suite : 75
77	Aliens : Kidnapped	1997- 1998	Comicbook	Spin-off
78	Aliens : Alchemy	1997	Comicbook	Spin-off
79	Aliens : Purge	1997	Comicbook	Spin-off

80	Aliens : Elder Gods	1997	Comicbook	Spin-off
81	Aliens : 45 Seconds	1997	Comicbook	Spin-off
82	Aliens : Headhunters	1997	Comicbook	Spin-off
83	Aliens : Pig	1997	Comicbook	Spin-off
84	Aliens : Havoc	1997	Comicbook	Spin-off
85	Aliens : Wraith	1998	Comicbook	Spin-off
86	Aliens : Stalker	1998	Comicbook	Spin-off
87	Aliens : Glass Corridor	1998	Comicbook	Spin-off
88	Aliens : Survival	1998	Comicbook	Spin-off
89	Aliens : Tourist Season	1998	Comicbook	Spin-off
90	Aliens : Xenogenesis	1999	Comicbook	Spin-off
91	Aliens : Once in a Lifetime	1999	Comicbook	Spin-off
92	Aliens : Apocalypse	1999	Comicbook	Suite : 91
93	Aliens : Earth Hive	1992	Roman	Adaptation : 38 Suite : 95
94	Aliens : Genocide	1993	Roman	Adaptation : 46
95	Aliens : The Female War	1993	Roman	Adaptation : 41 Suite : 96
96	Aliens : Nightmare Asylum	1993	Roman	Adaptation : 39 Suite : 93
97	Aliens : Rogue	1995	Roman	Adaptation : 58
98	Aliens : Alien Harvest	1995	Roman	Adaptation : 49
99	Aliens : Music of the Spears	1996	Roman	Adaptation : 65
100	Aliens : Labyrinth	1996	Roman	Adaptation : 57
101	Aliens : Beserker	1998	Roman	Adaptation : 68
102	Aliens : Original Sin	2005	Roman	Suite : 9
103	Aliens : DNA War	2006	Roman	Spin-off
104	Aliens : Steel Egg	2007	Roman	Spin-off
105	Aliens : Cauldron	2007	Roman	Spin-off
106	Alien(s) : No Exit	2008	Roman	Spin-off
107	Aliens : Criminal Enterprise	2008	Roman	Spin-off
108	Alien : River of Pain	2014	Roman	Spin-off

109	Alien : Sea of Sorrow	2014	Roman	Suite : 108
110	Alien : Out of the Shadow	2014	Roman	Interpolation transfictionnelle : entre 108 et 109
111	Alien : Invasion	2016	Roman	Spin-off
112	Aliens (Free Comicbook Day)	2009	Comicbook	Prologue : 113
113	Aliens (série)	2009	Comicbook	Suite : 112
114	Aliens : Fast Track to Heaven	2011	Comicbook	Spin-off
115	Aliens : Inhuman Condition	2012	Comicbook	Spin-off
116	Aliens : Colonial Marines	2012	Comicbook	Tie-in : 33
117	Alien : Isolation	2014	Comicbook	Tie-in : 36
118	Aliens: Field Report	2014	Comicbook	Tie-in : 4
119	Aliens : Fire and Stone	2014	Comicbook	Tie-in/événement spécial : 120
120	Prometheus : Fire and Stone	2014	Comicbook	Tie-in/événement spécial : 119
121	Aliens : Life and Death	2016	Comicbook	Tie-in/événement spécial : 122
122	Prometheus : Life and Death	2016-2017	Comicbook	Tie-in/événement spécial : 121
123	Aliens : Defiance (Free Comicbook Day)	2016	Comicbook	Spin-off
124	Aliens : Defiance (série)	2016-2017	Comicbook	Tie-in : 123

Légende

Orange : cinéma

Turquoise : novellisation (du cinéma au roman)

Mauve : roman illustré

Rose : jeu vidéo

Rouge : adaptation du cinéma au comicbook

Jaune : comicbook

Bleu : novellisation (du comicbook au roman)

Vert : Roman

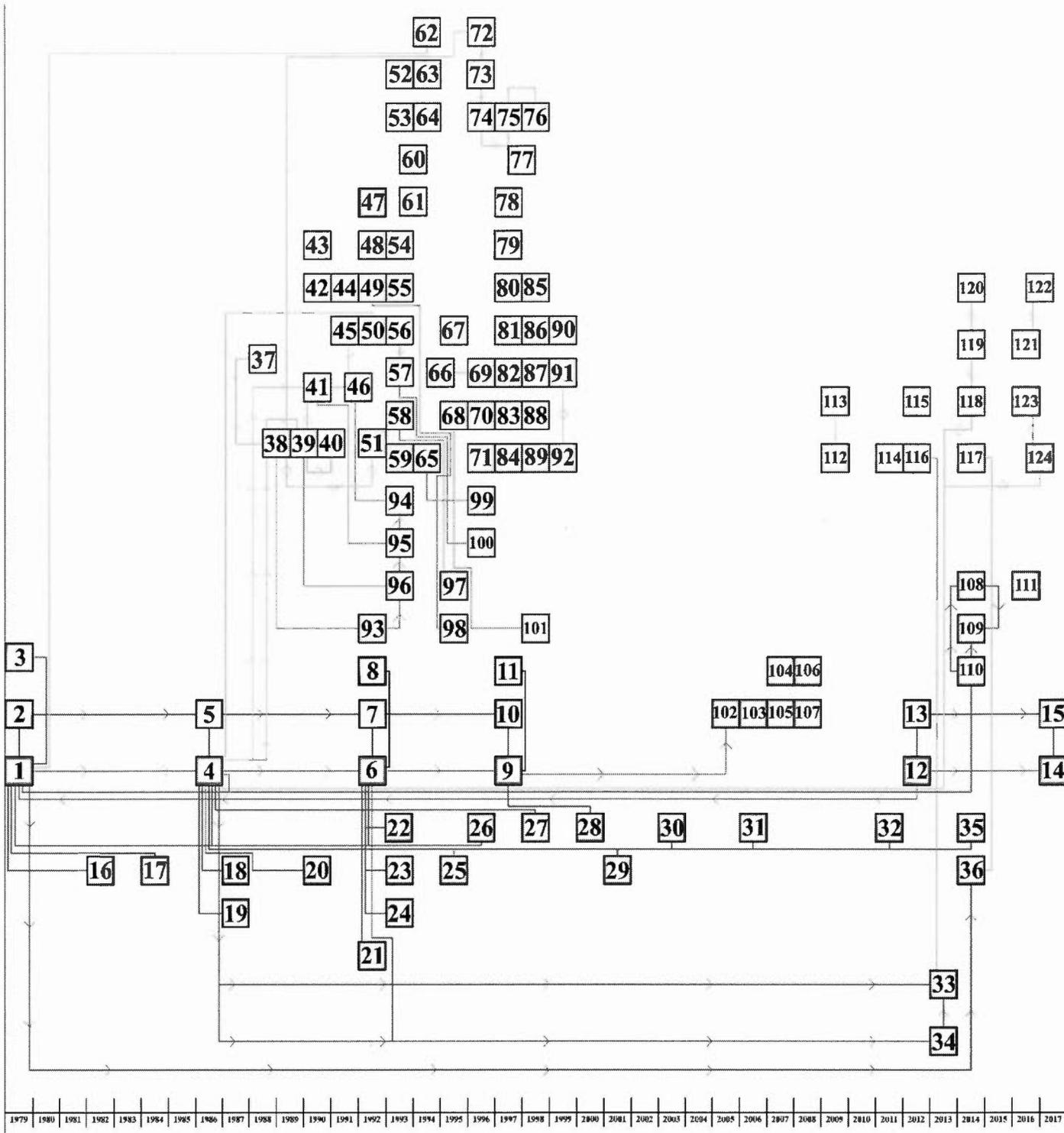
Définitions

- Suite (*sequel*) : Texte dont l'histoire se situe chronologiquement *après* une œuvre parue précédemment et poursuit l'aventure des mêmes personnages.
- Antépisode (*prequel*) : Texte dont l'histoire se situe chronologiquement *avant* une œuvre parue précédemment et explique l'origine des personnages représentés.
- Prologue : Texte (habituellement court) publié dans le but d'introduire les lieux, les événements et les personnages qui seront par la suite développés dans une série ou un texte plus long.
- Déplacement transfictionnel : Texte qui raconte une histoire déjà publiée telle qu'elle est perçue par un personnage secondaire — qui devient le personnage principal de la nouvelle œuvre, le plus souvent.
- Interpolation transfictionnelle : Texte qui s'insère entre deux récits précédemment publiés et qui tente de combler un blanc qui n'était pas investi ou des événements non expliqués dans la (ou les) première(s) histoire(s).
- Adaptation : Adaptation d'une histoire d'un média à un autre qui conserve l'essentiel de la trame narrative.
- Adaptation vidéoludique : Adaptation d'une histoire au médium vidéoludique; la narration passe d'une progression linéaire temporelle à une organisation spatiotemporelle des éléments du récit initial. La trame narrative reste essentiellement la même, mais la dynamique d'actualisation diffère.
- Adaptation thématique : Adaptation des thématiques propres à une œuvre en particulier au médium vidéoludique. Les éléments narratifs du texte adapté restent, mais la trame narrative est mise de côté au profit d'une jouabilité axée sur l'action du joueur dans l'environnement.
- Expansion thématique : Expansion (dans le même média ou un média différent) d'une œuvre qui conserve les éléments thématiques qui lui sont propre tout en évacuant l'entière des éléments narratifs (mêmes thèmes, différents lieux, personnages, événements).
- Spin-off vidéoludique : Histoire dérivée dans le médium vidéoludique qui ne possède pas une dimension narrative assez développée pour l'associer à l'une ou l'autre des œuvres antérieures.
- Spin-off : Histoire dérivée mettant en scène les aventures d'un personnage secondaire de la chronologie principale ou présentant des nouveaux personnages dans le même univers fictionnel.
- Tie-in : Texte qui fait le lien (souvent ténu et lointain) entre deux œuvres qui n'étaient pas apparentées narrativement à l'origine.

- Évènement spécial : La publication organisée et presque simultanées d'œuvres dont les histoires font échos les unes aux autres.
- Livre compagnon : Histoire publiée en parallèle d'un autre récit pour expliquer des éléments de l'autre texte, donner des informations supplémentaires.
- Retcon : Réédition d'une histoire pour ajuster les éléments de la trame narrative à un récit paru à sa suite.

ANNEXE E

Expansion de la franchise *Alien*

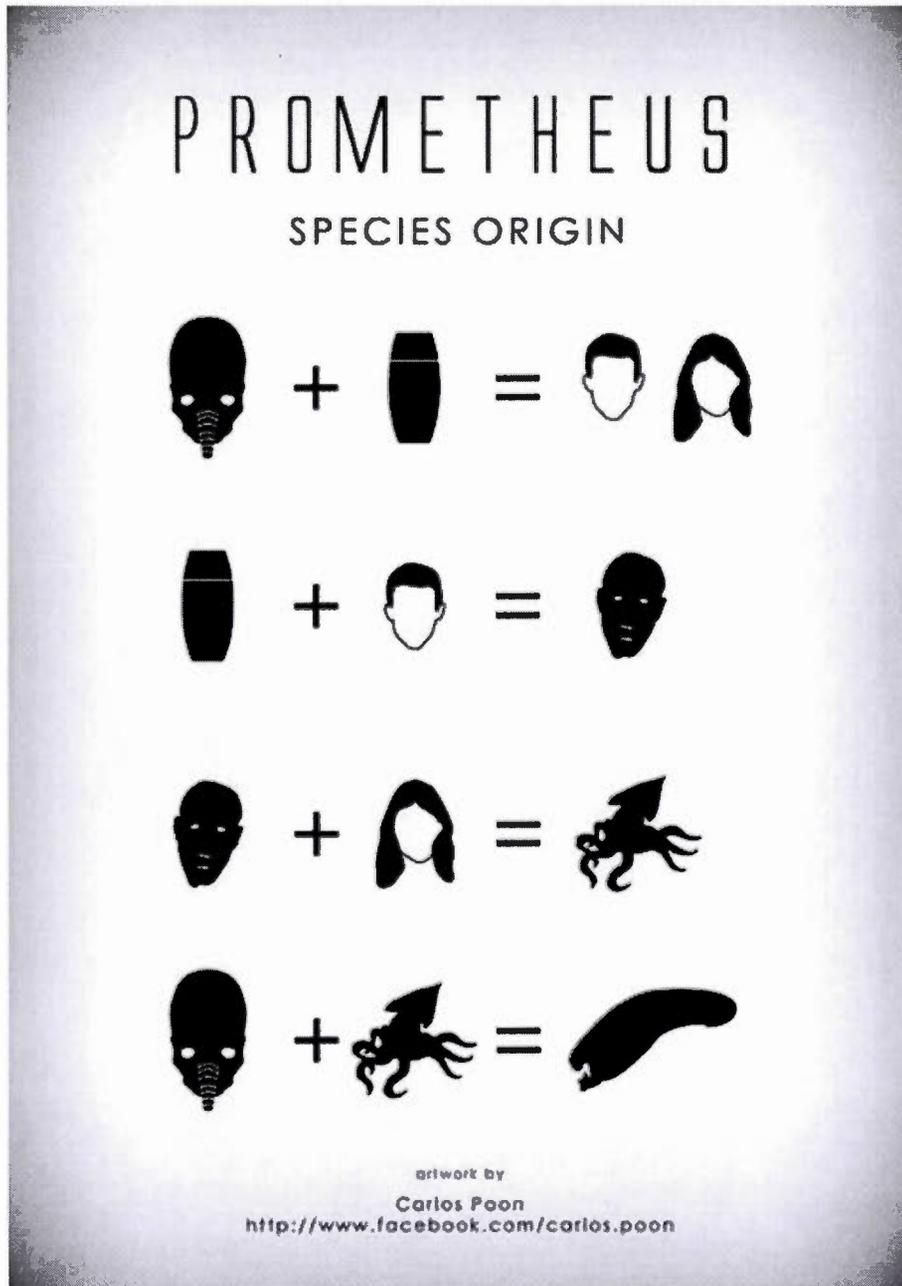


Légende

- Les numéros sont associés au tableau en figure 4
- Continuité narrative (dans le sens de la flèche) 
- Références explicites entre les œuvres (*tie-in*, *companion books*) 
- Adaptation ou références implicites entre les œuvres 
- Aucune ligne : *spin-off*

ANNEXE F

Carlos Poon, Prometheus Species Origin



9GAG.COM/GAG/4430817

ANNEXE G

Alien (Ridley Scott, 1979)



Alien : Isolation (The Creative Assembly, 2014)



ANNEXE H

Alien (Ridley Scott, 1979)



Alien : Isolation (The Creative Assembly, 2014)



ANNEXE I

Alien (Ridley Scott, 1979)

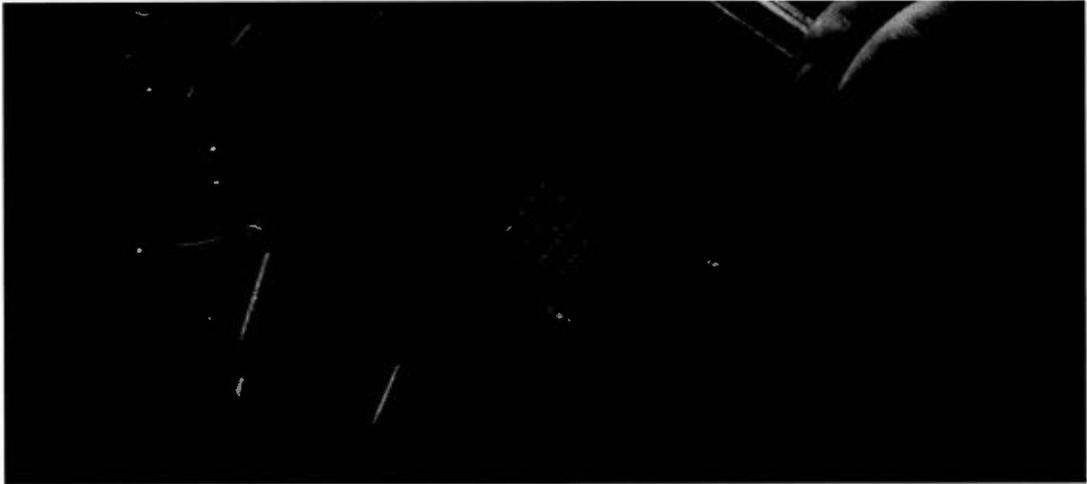


Alien : Isolation (The Creative Assembly, 2014)

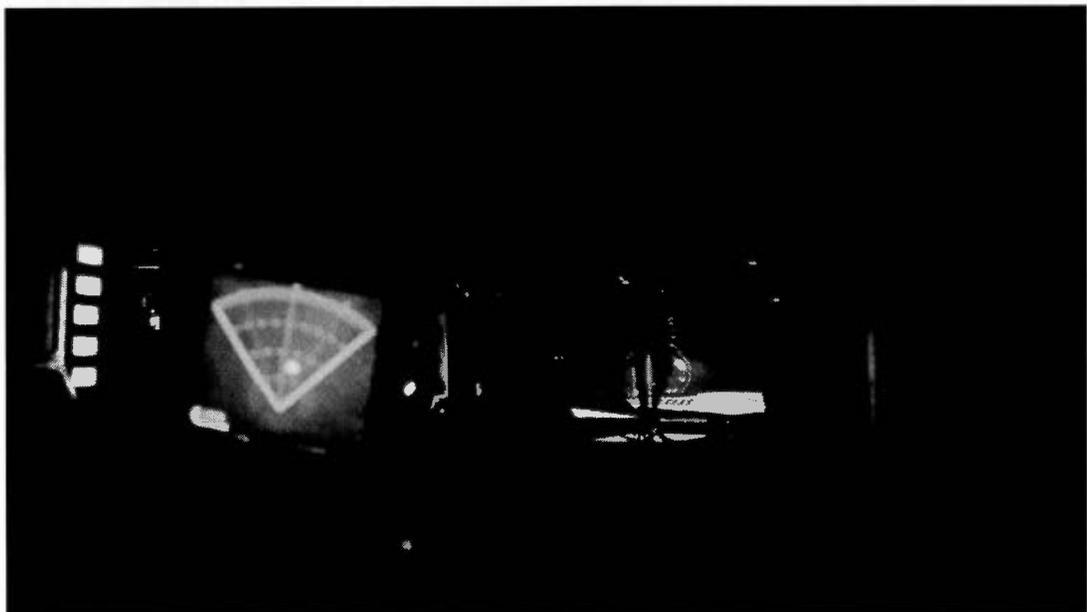


ANNEXE J

Alien (Ridley Scott, 1979)

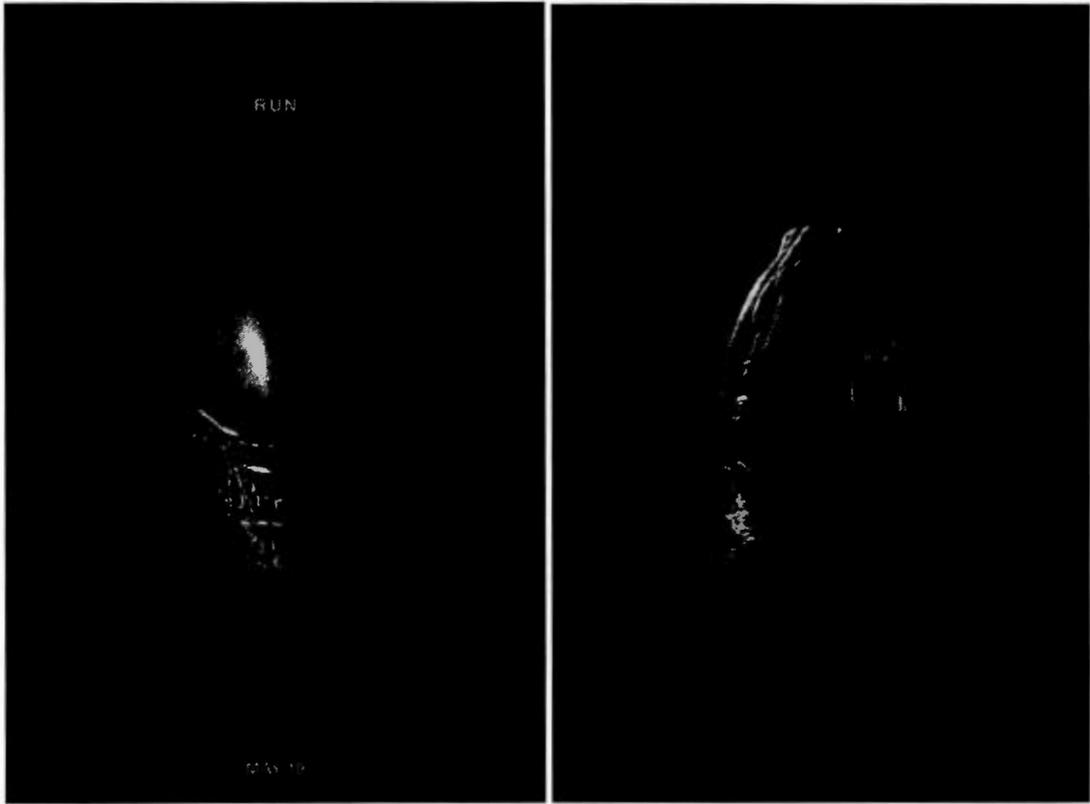


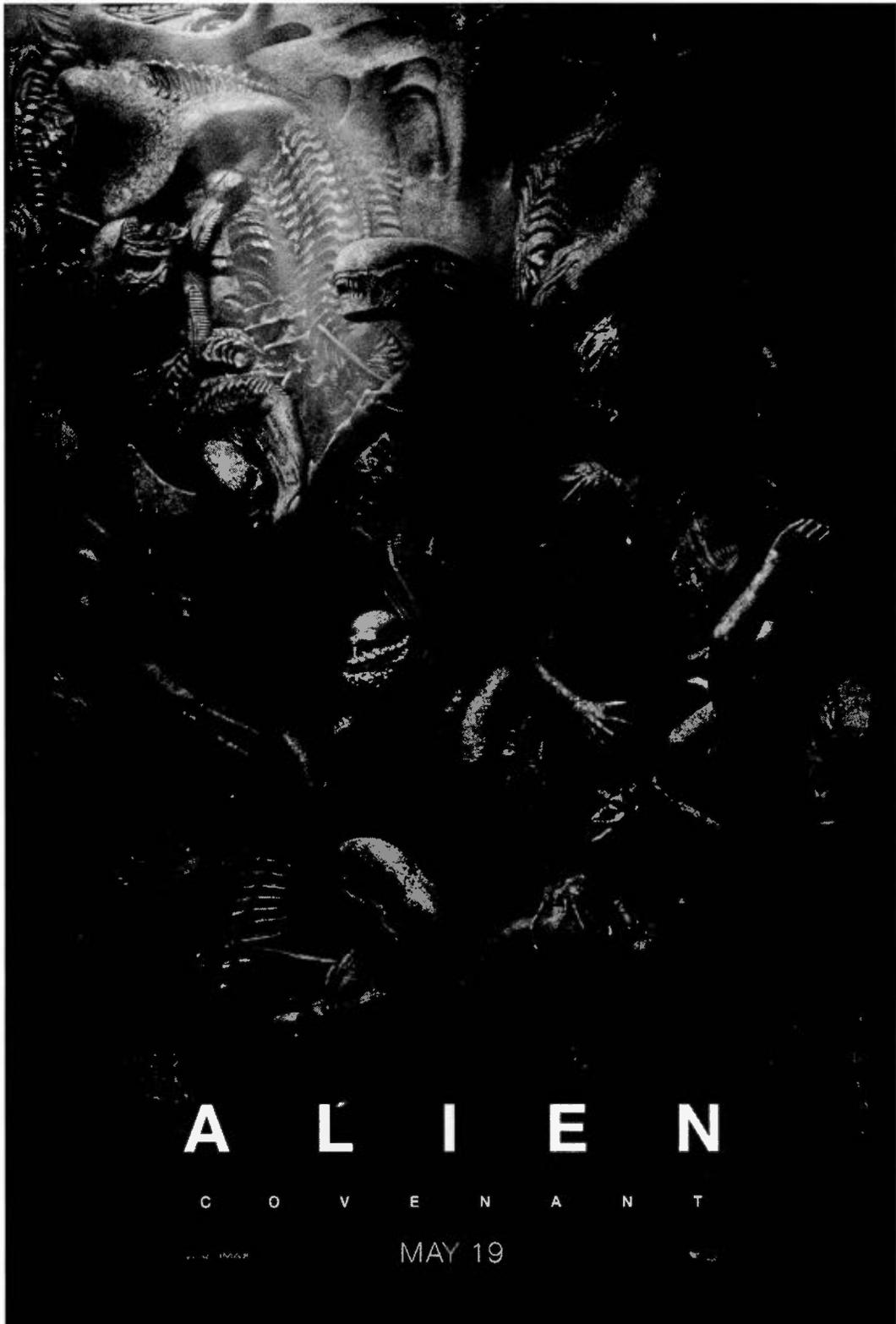
Alien : Isolation (The Creative Assembly, 2014)



ANNEXE K

Série d'affiches promotionnelles pour la sortie d'*Alien : Covenant* (Ridley Scott, 2017)





ANNEXE L

Affiche promotionnelle « Walter » pour Alien : Covenant (Ridley Scott, 2017)

Weyland-Yutani Corp.
Next Generation Synthetic

01 **Walter.**
The world's most advanced synthetic companion.

02 **Created to serve.**

03 **#MeetWalter**

04 **A perfect match just for you.**
Walter is the finest example of machine intelligence fused with human instinct, powered by AMD Ryzen™. Each model is calibrated and customized to your specific biosocial stamp—designed to help you and only you achieve the optimal human experience.

INTELLIGENCE POWERED BY
AMD RYZEN GADGET

ALIEN

BIBLIOGRAPHIE

1. Corpus étudié

1.1. Corpus cinématographique (en ordre chronologique)

Scott, Ridley, *Alien*, États-Unis, Angleterre, 1979, 117min.

Cameron, James, *Aliens*, États-Unis, 1986, 137min.

Ficher, David, *Alien³*, États-Unis, 1992, 145min.

Jeunet, Jean-Pierre, *Alien : Resurrection*, États-Unis, 1997, 109min.

Scott, Ridley, *Prometheus*, États-Unis, Angleterre, 2012, 124min.

1.2. Corpus littéraire

Brian Evenson, *Alien : No Exit*, traduit par Héloïse Esquié, Paris, Cherche Midi, 2011[2008], 326p.

1.3. Corpus vidéoludique

Alien : Isolation, The Creative Assembly, 2014.

2. Corpus théorique

2.1. Ouvrages sur Alien

Brooker, Will, « Internet Fandom and the Continuing Narratives », dans Annette Kuhn (dir.), *Alien Zone II. The Spaces of Science Fiction Cinema*, Londres, Verso, 1999, p. 50-72.

Bryars, Jackie, « Introduction to Some Ideological Readings of *Alien* », *Science Fiction Studies*, vol. 7, n° 3, Novembre 1980 : *Science Fiction and the Non-Print Media*, p. 278-282.

Byers, Thomas B., « Commodity Futures » dans Annette Kuhn (dir.), *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, Londres, Verso, 1990, p. 39-50.

Creed, Barbara, « *Alien* and the Monstrous-Feminine », dans Annette Kuhn (dir.), *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, Londres, Verso, 1990, p. 128-141.

Einarsson, Erlingur Grétar, *In Space, No One Can Hear You Scream "Authorship!" The Shift of Authorship in the Alien Franchise from the Producer to the Director to the Star*, Thèse de baccalauréat, Études littéraires, Reykjavik, Université d'Islande, 2011, 46f.

Fitting, Peter, « The Second Alien », *Science Fiction Studies*, vol. 7, no. 3, Novembre 1980 : *Science Fiction and the Non-Print Media*, p. 285-293.

Gould, Jeff, « The Destruction of the Social by the Organic in *Alien* », *Science Fiction Studies*, vol. 7, n° 3, Novembre 1980 : *Science Fiction and the Non-Print Media*, p. 282-285.

Kuhn, Annette (dir.), *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, Londres, Verso, 1990, 231p.

Littau, Karin, « Media, Mythology and Morphogenesis : Alien™ », *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technology*, vol. 17, n° 1, février 2011, p. 19-36.

Luckhurst, Roger, *Alien*, New York, Palgrave Macmillan, coll. « BFI film classics », 2014, 96p.

Newton, Judith, « Feminism and Anxiety in *Alien* », *Science Fiction Studies*, vol. 7, n° 3, Novembre 1980 : *Science Fiction and the Non-Print Media*, p. 293-297.

Potte-Bonneville, Mathieu, « Son of a pitch : Prequels, Sequels, Aliens et autres rejets », dans Laura Odello (dir.), *Blockbuster. Philosophie & Cinéma*, Paris, Les Prairies Ordinaires, coll. « Essais », 2011, p. 29-43.

Rizzo, Teresa, « The *Alien* Series : A Deleuzian Perspective », *Women : A Cultural Review*, vol. 15, n° 3, 2004, p. 330-344.

Olivia Rosenthal paru en 2016, *Toutes les femmes sont des aliens*, Paris, Gallimard, coll. « Minimales/Verticales », 2016, 160p.

Shone, Tom, *Woman : the other Alien in Alien. Why are academics so obsessed with Ridley Scott's movie and its sequels?*, 2012, en ligne, http://www.slate.com/articles/arts/culturebox/2012/06/prometheus_why_are_academi

[cs_so_obsessed_with_ridley_scott_s_alien_and_its_sequels_.html](#), consulté le 11 mai 2016.

Vaugh, Thomas, « Voices of Sexual Distortion: Rape, Birth and Self-annihilation Metaphors in the Alien Trilogy », *Quarterly Journal of Speech*, vol. 81, n° 4, novembre 1995, p. 423-435.

Vojkovic, Sasha, « What Can She Know, Where Can She Go? Extraterritoriality and the Symbolic Universe in the Alien Series », *New Review of Film and Television Studies*, vol. 1, n° 1, 2003, p. 101-130.

2.2. Imaginaires, genres et lectures

Angenot, Marc, « Le paradigme absent : éléments d'une sémiotique de la science-fiction », *Les dehors de la littérature. Du roman populaire à la science-fiction*, Paris, Honoré-Champion, 2013, p. 217-239.

Baroni, Raphaël, « Genres littéraires et orientation de la lecture. Une lecture modèle de "La mort et la boussole" de J. L. Borges », *Poétique*, n° 134, 2003, p. 141-157.

Barthes, Roland, « Martiens », *Mythologies*, Paris, Seuil, coll. « Points Essais », 1957, p. 45-47.

———, « Le mythe aujourd'hui », *Mythologies*, Paris, Seuil, coll. « Points Essais », 1957, p. 211-272.

Boia, Lucian, *L'exploration imaginaire de l'espace*, Paris, La Découverte, 1987, 160p.

Bouvet, Rachel, *Étranges récits, étranges lectures. Essai sur l'effet fantastique*, Québec, Presses de l'université du Québec, 2007, 254p.

Brunel, Pierre, *Dictionnaire des Mythes littéraires*, Monaco, éditions du Rocher, 1994, 1504p.

Caillois, Roger, *L'incertitude qui vient des rêves*, Paris, Gallimard, 1956, 165p.

Carroll, Noël, « The Nature of horror », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, n° 1, vol. 46, 1987, p. 51-59.

Chassay, Jean-François, « Le laboratoire monstrueux de Brian Evenson », Yolaine Parisot et Charline Pluvinet (dir.), *Pour un récit transnational. La fiction au défi de l'histoire immédiate*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2015, p. 297-310.

Colavito, Jason, *The Cult of Alien Gods. H.P. Lovecraft and Extraterrestrial Pop Culture*, New York, Prometheus Books, 2005, 398p.

Eco, Umberto, *Lector in fabula. Le rôle du lecteur*, traduit par Myriem Bouzaher, Paris, Grasset, coll. « biblio essais », 1985[1979], 314p.

Freud, Sigmund, *Délire et rêves dans la « Gradiva » de W. Jensen*, traduit par Paul Arbex et Rose-Marie Zeitlin, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 1941, 269p.

Gély, Véronique, *Pour une mythopoétique : quelques propositions sur les rapports entre mythe et fiction*, *Vox Poetica*, en ligne, <http://www.vox-poetica.org/sflgc/biblio/gely.html>, consulté le 3 avril 2017.

Gervais, Bertrand, *À l'écoute de la lecture*, Québec, Nota Bene, 2006, 294p.

———, *Figures, Lectures. Logiques de l'imaginaire I*, Montréal, Le Quartanier, coll. « Erres Essais », 2007, 243p.

———, *La ligne brisée. Logiques de l'imaginaire II*, Montréal, Le Quartanier, coll. « Erres Essais », 2008, 207p.

Hubier, Sébastien, *Le Cinéma reaganien et ses métamorphoses*, en ligne, <http://popenstock.ca/dossier/le-cinema-reaganien-et-ses-metamorphoses>, consulté le 26 février 2017.

Lovecraft, Howard Philips, « Épouvante et surnaturel en littérature », *Howard Phillips Lovecraft II*, Paris, Robert Laffont, coll. « Bouquins », 1991[1927], p. 1065-1130.

Kristeva, Julia, *Pouvoirs de l'horreur*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Points », 1983[1980], 247p.

Mellier, Denis, *L'écriture de l'excès*, Paris, Honoré Champion éditeur, 1999, 479p.

Monk, Patricia, *Alien Theory: The Alien as Archetype in the Science Fiction Short Story*, Lanham, Scarecrow Press, 2006, 387p.

Perron, Bernard, *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson, MacFarland & Co., 2009, 309p.

Renard, Jean-Bruno, *Les Extraterrestres: Une nouvelle croyance religieuse?*, Paris, Éditions Cerf, 1988, 127p.

Saint-Gelais, Richard, *L'Empire du Pseudo. Modernités de la science-fiction*, Québec, Nota Bene, 1999, 399p.

Todorov, Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, coll. « Point », 1970, 188p.

2.3. Médias et narrations

Arsenault, Dominic et Vincent Mauger, *Au-delà de « l'envie cinématographique » : le complexe transmédiatique d'Assassin's Creed, Nouvelles Vues*, en ligne, <http://www.nouvellesvues.ulaval.ca/futur-numero/no-13-le-cinema-quebecois-et-les-autres-arts-dirige-par-elspeth-tulloch/articles/au-dela-de-lenvie-cinematographique-le-complexe-transmediatique-dassassins-creed-par-dominic-arsenault-et-vincent-mauger/>, consulté le 26 février 2017.

Baetens, Jan, « La novellisation, un genre contaminé ? », *Poétique*, vol. 2, n° 38, 2004, p. 235-251.

Barthes, Roland, *Texte (théorie du)*, *Encyclopædia Universalis*, en ligne, <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/theorie-du-texte/>, consulté le 3 avril 2017.

Bolter, Jay David et Richard Grusin, *Remediation*, Cambridge, *The MIT Press*, 1999, 295p.

Eskelinen, Markku, *The Gaming Situation*, 2001, en ligne, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>, consulté le 24 septembre 2016.

Gaudreault, André, *Du Littéraire au filmique*, Montréal, Éditions Nota Bene, 1999, 193p.

Gaudreault, André et Philippe Marion, « Cinéma et généalogie des médias », *Médiamorphoses*, n° 16, 2006, p. 24-30.

———, « Un média naît toujours deux fois... », *Sociétés & Représentations*, Paris, Publications de la Sorbonne, n° 9, 2000, p. 21-36.

Genette, Gérard, « Discours du récit », *Figures III*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », p. 65-273.

Hamon, Philippe, « Pour un statut sémiologique du personnage », *Littérature*, n° 6, mai 1972, p. 86-110.

Hanich, Julian, *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers. The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear*, New York, Routledge, 2010, 291p.

Jenkins, Henry, *Game Design as Narrative Architecture*, 2004, en ligne, <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lazzi-fair>, consulté le 30 avril 2015.

Lefèvre, Martin, « Le parti pris de la spectature », Bertrand Gervais et Rachel Bouvet (dir.), *Théories et Pratiques de la lecture littéraire*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2007, p. 225-270.

Marion, Philippe, « Narratologie médiatique et médiagenie des récits », *Recherches en Communication*, n° 7, 1997, p. 61-88.

Odin, Roger, *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck Supérieur, 2000, 183p.

Perron, Bernard, *Sign of a Threat. The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games*, 2004, en ligne, http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron_Cosign_2004.pdf, consulté le 30 avril 2015.

Ryan, Marie-Laure, *Avatars of Story*, Presses de l'Université du Minnesota, Minneapolis, 2006, 275p.

Therrien, Carl, « Entre monde et discours. Le récit vidéoludique », (sous la direction d'Alexis Blanchet), À paraître.

Scolari, Carlos Alberto, « Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production », *International Journal of Communication*, n° 3, 2009, p. 586-606.

Scolari, Carlos Alberto, Paolo Bertetti et Matthew Freeman, *Transmedia Archeology : Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*, New York, Palgrave Macmillan, 2014, 95p.

2.4. Transfictionnalité et dynamiques des récits de la culture populaire

Audet, René, « Poursuivre, reprendre. Enjeux narratifs de la transfictionnalité », *La Fiction, suites et variations*, René Audet et Richard Saint-Gelais (dir.), *La Fiction, suites et variations*, Montréal, Éditions Nota Bene / Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2007, p. 327-347.

Benassi, Stéphane, « *Spin-off* et *crossover*. La transfictionnalité comme figure esthétique de la fiction télévisuelle », René Audet et Richard Saint-Gelais (dir.), *La Fiction, suites et variations*, Montréal, Éditions Nota Bene / Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2007, p. 111-129.

Besson, Anne, *D'Asimov à Tolkien. Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS éditions, 2004, 250p.

Châteauevert, Jean et Tamara Bates, « Films et cultistes », Philippe Le Guern (dir.), *Les Cultes médiatiques. Culture fan et œuvres cultes*, Rennes, Les presses universitaires de Rennes, 2002, p. 87-95.

Couégnas, Daniel, *Introduction à la paralittérature*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1992, 200p.

Dolezel, Lubomir, « Possible Worlds of Fiction and History », *New Literary History*, vol. 29, n° 4, Automne 1998, p. 785-809.

Eco, Umberto, « Le Mythe de Superman », *De Superman au Surhomme*, Paris, Grasset, coll. « Biblio essais » 1993[1978], p. 113-145.

Hills, Matt, *Fan Cultures*, Londres, Routledge, 2002, 207p.

Jenkins, Henry, *La culture de la convergence*, traduit par Christophe Jaquet, Paris, Armand Colin, 2013[2006], 331p.

Johnson, Derek, *Media Franchising. Creative License and Collaboration in the Culture Industries*, New York, New York university press, 2013, 291p.

Morin, Edgar, « L'industrie culturelle », *Communications*, n° 1, 1961, p. 38-59.

Odello, Laura, « Explorer les images, saboter l'écran », Laura Odello (dir.), *Blockbuster. Philosophie & Cinéma*, Paris, Les Prairies Ordinaires, coll. « Essais », 2011, p. 7-25.

Peyron, David, « Quand les œuvres deviennent des mondes », *Réseaux*, vol. 2, n° 148-149, 2008, p. 335-368.

Ryan, Marie-Laure, « Possible Worlds and Accessibility Relations: A Semantic Typology of Fiction », *Poetics Today*, vol. 12, n° 3, Automne 1991, p. 553-576.

———, « La transfictionnalité dans les médias », René Audet et Richard Saint-Gelais (dir.), *La Fiction, suites et variations*, Montréal, Éditions Nota Bene / Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2007, p. 131-153.

Saint-Gelais, Richard « Contours de la transfictionnalité », René Audet et Richard Saint-Gelais (dir.), *La Fiction, suites et variations*, Montréal, Éditions Nota Bene / Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2007, p. 5-25.

———, « La fiction à travers l'intertexte : pour une théorie de la transfictionnalité », en ligne, <http://www.fabula.org/colloques/frontieres/224.php>, consulté le 9 juin 2016.

———, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2011, 601p.

2.5. Médiagraphie — documentaires

Charles de Laurizika, *The Beast Within : The Making of Alien*, États-Unis, 2003, 178min

J. J. Wittmer et H. R. Giger, *Giger's Necronomicon and the making of Alien*, 2011[1975], 14 mai, video en ligne, récupérée de <https://www.youtube.com/watch?v=cCPOluJDpok>.

3. Blogues et critiques en ligne

S/A, *Marvel Cinematic Universe Wiki*, en ligne, http://marvelcinematicuniverse.wikia.com/wiki/Marvel_Cinematic_Universe_Wiki, consulté le 26 février 2017.

S/A, *The Easter Egg Archive*, en ligne, <http://www.eeggs.com/>, consulté le 25 avril 2017.

S/A, *Weyland Industries*, en ligne, <https://www.weylandindustries.com/>, consulté le 25 avril 2017.

S/A, *Alien (1979)*, *Rotten Tomatoes*, en ligne, <https://www.rottentomatoes.com/m/alien/>, consulté le 24 mars 2017.

S/A, *Aliens (1986)*, *Rotten Tomatoes*, en ligne, https://www.rottentomatoes.com/m/1000617_alien/, consulté le 24 mars 2017.

S/A, *Prometheus (2012)*, *Rotten Tomatoes*, en ligne, https://www.rottentomatoes.com/m/prometheus_2012/, consulté le 24 mars 2017.

S/A, *Alien (re-release) 2003*, *Metacritic*, en ligne, <http://www.metacritic.com/movie/alien-re-release>, consulté le 24 mars 2017.

S/A, *Aliens (1986)*, *Metacritic*, en ligne, <http://www.metacritic.com/movie/alien/>, consulté le 24 mars 2017.

S/A, *Prometheus (2012)*, *Metacritic*, en ligne, <http://www.metacritic.com/movie/prometheus>, consulté le 24 mars 2017.

Barkan, Jonathan, *Michael Fassbender Let Slip the Name of the New Xenomorph in Alien: Covenant*, octobre 2016, en ligne, <http://bloody-disgusting.com/movie/3411626/michael-fassbender-let-slip-name-new-xenomorph-alien-covenant/>, consulté le 14 novembre 2016.

Eddy, Cheryl, *The Crew Sends Their Last Messages to Earth in These Eerie New Alien: Covenant Promos*, avril 2017, en ligne, <http://io9.gizmodo.com/the-crew-sends-their-last-messages-to-earth-in-these-ee-1794392095>, consulté le 25 avril 2017.

Lussier, Germain, *The Official Alien: Covenant Plot Synopsis Raises Some Big Questions*, novembre 2015, en ligne, http://io9.gizmodo.com/the-official-alien-covenant-plot-synopsis-raises-some-1742796919?utm_campaign=socialflow_io9_facebook&utm_source=io9_facebook&utm_medium=socialflow, consulté le 25 avril 2017.

Miska, Brad, *Alien: Covenant Will Have the Egg, Face-hugger, and Chest-burster, Says Ridley Scott!*, décembre 2011, en ligne, <http://bloody-disgusting.com/news/3372841/alien-covenant-will-have-the-egg-face-hugger-and-chest-burster-says-ridley-scott/>, consulté le 25 avril 2017.

Narcisse, Evan, *We've Seen At Least One Very Grim Secret at the Heart of Alien: Covenant*, mars 2017, en ligne, <http://io9.gizmodo.com/we-ve-seen-at-least-one-very-grim-secret-at-the-heart-o-1793188750>, consulté le 15 mars 2017.

Napper, Gary, *Game Design Deep Dive : The save system of Alien: Isolation, Gamasutra*, 2015, en ligne, http://www.gamasutra.com/view/news/235104/Game_Design_Deep_Dive_The_save_system_of_Alien_Isolation.php?elq=09dfd71527ab4f5bac3e1a09929aaf81&elqCampaignId=12579, consulté le 23 mars 2016.

Pond, Steve, *Ridley Scott Talks Humor in The Martian, Dishes on Alien Prequels*, décembre 2015, en ligne, <http://www.thewrap.com/ridley-scott-martian-humor-prometheus-alien-prequel/>, consulté le 25 avril 2017.

Squire, Jon, *New Featurette Reveals Ripley's Connection to Alien: Covenant?*, avril 2017, en ligne, <http://bloody-disgusting.com/news/3432056/new-featurette-reveals-ripleys-connection-alien-covenant/>, consulté le 25 avril 2017.

Squire, Jon, *More Alien: Covenant Found Footage Crew Messages Have Arrived*, avril 2017, en ligne, <http://bloody-disgusting.com/news/3433341/alien-covenant-found-footage-crew-messages-arrived/>, consulté le 25 avril 2017.