

Colloque international à Bordeaux, les 18 et 19
octobre 2018.

Organisé par les laboratoires Telem, Climas, Clare et
Forell



Frankenstein intermédiatiques *Intermedial Frankenstein*

[Appel à contributions](#) ([scroll down for the English version](#))

200 ans après la publication de la première édition de *Frankenstein, or, The Modern Prometheus* (1818), la fiction imaginée par Mary Shelley a connu des réécritures, appropriations et transpositions au théâtre, au cinéma, en bandes dessinées. Les deux figures centrales, le savant fou et la créature, ont fait l'objet de variations dans les affiches et dessins satiriques, dans la culture populaire et les clips vidéo. Dans l'imaginaire collectif, le mythe moderne créé par Mary Shelley, loin de se réduire au texte primitif, doit sa popularité au relais assuré par des supports médiatiques très divers. La vivacité du mythe se vérifie dans la fréquence des versions cinématographiques mais aussi dans la production de séries (*Penny Dreadful*, *The Frankenstein Chronicles*, *American Horror Story*) qui raniment les motifs et les personnages d'un récit devenu familier. Il est donc légitime de s'interroger sur la dynamique de répétition et d'innovation qui caractérise ces reprises dans différents espaces médiatiques. Quels sont les motifs récurrents, les invariants en quelque sorte, du mythe de Frankenstein ? À l'inverse quelle est la part de nouveauté et d'invention des fictions inspirées du roman de Mary Shelley et à quelles finalités répondent les modifications, parfois radicales, apportées par romanciers, scénaristes, dessinateurs, etc. ? S'agit-il, comme dans *Frankenweenie* (Tim Burton, 2012) d'adapter le mythe à un type de public particulier (les enfants et adolescents), ou, comme dans *The Casebook of Victor Frankenstein* (Peter Ackroyd, 2011), de renouveler la lecture du roman initial en jouant sur la refocalisation et en mobilisant les ressources du postmodernisme ? Quel sens donner au fait que si certaines de ces fictions proposent une alternative au mythe (adaptation, réécriture ou palimpseste) d'autres semblent proposer une extension de la diégèse (*I, Frankenstein* ; Stuart Beattie, 2014), quand d'autres enfin intègrent le roman comme objet culturel dans leur univers fictionnel (les prologues des films de Whales, le roman *Frankenstein Unbound*, de Brian Aldiss) ?

Ce colloque explorera le destin intermédiatique de *Frankenstein* en privilégiant la spécificité des supports et en s'interrogeant notamment sur la production de sens associée à l'intermédiaticité. Les domaines

explorés seront la littérature, le théâtre, le cinéma, les cultures populaires, le jeu vidéo, la bande dessinée. On pourra s'intéresser à la réception des productions culturelles et aux discours théoriques et critiques qui les accompagnent, dans le but de réaliser un état des lieux du mythe de Frankenstein aujourd'hui et de sa construction. On ne s'interdira pas pour autant de revenir à la source, puisque l'intermédialité caractérise dès l'origine la production du texte de Mary Shelley, dont la deuxième version (1831) fut publiée après la production de plusieurs versions théâtrales, et incluait des illustrations qui soulevaient déjà la question de la mise en images du récit. Le texte de Frankenstein lui-même, en mobilisant les ressources du sublime, instaure déjà un dialogue avec les arts visuels, notamment dans les descriptions de la Mer de Glace.

Les propositions de communication, d'environ 200 mots, doivent être envoyées avec une brève note autobiographique avant le 31 janvier 2018 aux adresses suivantes

- Jean-Francois Baillon (Jean-Francois.Baillon@u-bordeaux-montaigne.fr)
- Delphine Gachet (Delphine.Gachet@u-bordeaux-montaigne.fr)
- Nicolas Labarre (nicolas.labarre@u-bordeaux-montaigne.fr)
- Gilles Menegaldo (gilles.menegaldo@univ-poitiers.fr)
- Natacha Vas Deyres (Natacha.Vas-Deyres@u-bordeaux-montaigne.fr)

English version

In the 200 years following its first edition, Mary Shelley's *Frankenstein, or, The Modern Prometheus* (1818) has been abundantly rewritten, appropriated, transposed and adapted, in other novels, in films, in comics or in plays. Multiple variations on its two central figures, the mad scientist and the creature, appear in posters, cartoons, music videos, video games and other popular cultural objects. In the collective imagination, the popularity of the Frankenstein myth owes as much to the original text as to the way it has been relayed and reshaped in a variety of media. The continued vitality of the myth is attested by the regular release of new cinematic versions, but also by its inclusion into many contemporary television shows (*Penny Dreadful*, *The Frankenstein Chronicles*, *American Horror Story*, to name a few) which revive and update the motifs of the familiar narrative.

This calls attention to the tension between repetition and innovation at work in these incarnations across various media. What are the recurring motifs, the invariants of the Frankenstein myth? Conversely, how and why is it transformed by novelists, filmmakers, artists, etc.? How is the narrative adapted to a new audience (children and teenagers), as in Tim Burton's *Frankenweenie* (2012)? How is it renewed by a re-focalized postmodern reading, as in Peter Ackroyd's *The Casebook of Victor Frankenstein* (2011)? How should we interpret the fact that some of these fictions offer alternative versions of the novel (through adaptations, rewriting, palimpsests, quotations, etc.) while others aim at expanding its story (*I, Frankenstein*, Stuart Beattie, 2014), and others yet turn the novel into a cultural object within the fictional universe (the prologues to Whale's films, Brian Aldiss's *Frankenstein Unbound*, 1973).

This conference will seek to explore *Frankenstein's* intermedial destiny through a focus on medium specificity, in the hope of delineating the meaning-making process generated by intermedial circulation, through literature, drama, video games, comics and popular culture more generally. The organizers would like to invite proposals dealing with the reception of these cultural products but also on the critical and theoretical discourses they generate, in the hope of sketching an overview of the Frankenstein myth today, and the process by which it is constantly constructed. This does not preclude going back to the source-text, since intermediality informs Mary Shelley's own text. The

second edition (1831) was published after several theater productions and it included illustrations, which already raised the issue of the representation of the narrative. The very text of *Frankenstein*, and its use of the sublime, was already in dialogue with the visual arts, notably through its description of the sea of ice.

Short proposals (about 200 words) should be sent to the organizers, along with a brief autobiographical note, before January 31, 2018:

- Jean-Francois Baillon (Jean-Francois.Baillon@u-bordeaux-montaigne.fr)
- Delphine Gachet (Delphine.Gachet@u-bordeaux-montaigne.fr)
- Nicolas Labarre (nicolas.labarre@u-bordeaux-montaigne.fr)
- Gilles Menegaldo (gilles.menegaldo@univ-poitiers.fr)
- Natacha Vas Deyres (Natacha.Vas-Deyres@u-bordeaux-montaigne.fr)