



CLASSIQUES  
GARNIER

« Résumés », *Saison. La revue des séries*, n° 4, 2022 – 2, *Géographies imaginaires*,  
p. 149-150

DOI : [10.48611/isbn.978-2-406-14628-5.p.0149](https://doi.org/10.48611/isbn.978-2-406-14628-5.p.0149)

*La diffusion ou la divulgation de ce document et de son contenu via Internet ou tout autre moyen de communication ne sont pas autorisées hormis dans un cadre privé.*

© 2023. Classiques Garnier, Paris.  
Reproduction et traduction, même partielles, interdites.  
Tous droits réservés pour tous les pays.

## RÉSUMÉS

Jean-Yves PUYO, « *Deux ans de vacances*. Du livre au feuilleton : le merveilleux géographique interrogé »

Type particulier de littérature romanesque inventé par Jules Verne, les romans géographiques véhiculent ce que Lionel Dupuy nomme le *merveilleux géographique*. À travers l'étude de *Deux ans de vacances* (1888), nous nous proposons de répondre à la question suivante : le passage de l'écrit à l'écran – avec le feuilleton télévisé franco-germano-roumain du même nom réalisé par Claude Desailly (1974) – est-il préjudiciable à ce qu'il fit à son époque le succès du support écrit, à savoir le merveilleux géographique ?

Mots-clés : roman géographique, merveilleux géographique, *Deux ans de vacances*, Jules Verne, Claude Desailly.

Ioanis DEROIDE, « *Le TV noir, urbi et orbi* »

D'abord indissociables des centres-villes de quelques métropoles états-uniennes, les séries relevant du genre noir se sont progressivement aventurées à partir des années 1960 dans d'autres territoires : d'une part dans d'autres grandes cités américaines, et d'autre part dans les espaces moins denses des *suburbs*, de la campagne ou de la *wilderness*. Cette ouverture est aussi générique, les séries noires ne se limitant plus au policier pour intégrer des éléments western, fantastiques ou *teen*.

Mots-clés : film noir, ville, *suburb*, *wilderness*, genre fictionnel.

David NEUMAN et Fabien VERGEZ, « La Gotham de *Batman*, une géographie des peurs américaines »

La série animée *Batman*, apparue en 1992, constitue une matrice esthétique pour les productions qui suivront, autour du héros masqué, en hybridant le courant noir des années 1930-1950 à l'iconographie des comics. Elle invite également à penser la spatialité de la ville américaine à l'orée des années 1990,

incarnée par la dualité psychologique du personnage et sa galerie emblématique de vilains.

Mots-clés : Batman, série animée, villes, urbanités, Gotham.

Julie AMBAL et Florent FAVARD, « *Guys, where are we?* » Trouver son chemin sur l'île de *Lost* »

Au croisement des études de l'urbain et de la narratologie, nous analysons la façon dont dans *Lost* la mobilité des personnages dans les multiples espaces de l'île manifeste leur quête de sens. Trois schèmes sont explorés : subversion du modèle de la robinsonnade, transgression des frontières et ambivalence entre mouvements centripètes et centrifuges. L'article montre en quoi la structure du monde fictionnel sert l'esthétique du détour proposée par la série, et conditionne et accompagne l'évolution de son intrigue.

Mots-clés : narratologie, études spatiales, mobilité, *worldbuilding*, frontière.

Anne-Lise MELQUIOND, « *The Walking Dead*, une géographie de l'apocalypse »

*The Walking Dead* est une série du déplacement, odyssée des personnages à la recherche d'un refuge et d'une société idéale et sécurisée. Pourtant dans chaque lieu, le groupe doit se cacher pour se protéger des zombies mais aussi des survivants. Cette contradiction est au cœur de la fiction sérielle : faut-il rester ou partir ? Faut-il se cacher ou prendre la route ? Mais alors, quelle route emprunter ? Les espaces de l'Apocalypse sont marqués par des oppositions, la catastrophe instituant la fracture du monde.

Mots-clés : *road movie*, western, *gated communities*, murs, zombies.

Nathalie BAILBE, « *Person of Interest* et New York. Géographiquement vôtre »

Les concepts de la géographie mis au service de l'attractivité d'une série ? Ne serait-ce pas la démarche des auteurs de *Person of Interest*, sortie aux États-Unis en 2011 ? New York y est filmée comme une ville mondiale, lieu de puissance et emblème de l'*American dream*, et comme un territoire maîtrisé par les héros, très difficiles à localiser, eux, même s'ils ne cessent de déambuler dans cette ville-personnage labyrinthique, reflet du monde réel et virtuel.

Mots-clés : ville-monde, labyrinthe, New York, territoire maîtrisé, puissance.