

***Freaks* en tous genres : corps mutants, cyborgs, métamorphes & fantastiques**

Coordination : Karine Espineira, LEGS, Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis, avec la collaboration de Marika Moisseff, CNRS Laboratoire d'anthropologie sociale - Université de recherche PSL

Togusa : Thank you, Miss...

Haraway : No need for Miss or Mrs.

Ghost in the Shell (Kôkaku Kidôtai, 1995), Mamoru Oshii.

Le film de Tod Browning, *Freaks* (1932), s'ouvre avec un *warning message* indiquant que « l'histoire, la religion, le folklore et la littérature abondent de contes de pauvres estropiés qui ont changé le cours des choses » en étant forcés « de vivre un destin peu naturel ». On nous prévient donc que les « phénomènes » dont il va être question doivent être considérés comme autant d'exemples de la « prodigieuse possibilité d'adaptation de la créature humaine » (Douchet, 1962 : 32). De ce point de vue, la focalisation de l'objectif sur l'aspect monstrueux de certains corps s'accompagne de la mise en lumière de l'aspect des expériences de vie hors du commun des sujets qui habitent ces corps : plasticité des corps et des identités vont de pair. Mais qu'en est-il de la question du genre des *freaks* ? Dans *The Elephant Man* de David Lynch (1980), Joseph (John) Merrick ne clame-t-il pas être *Mr. Merrick* en rejetant le surnom d'*homme-éléphant* ? Revendique-t-il une identité, un genre ou les deux comme gages d'appartenance à l'espèce humaine ?

Dans la bande dessinée comme au cinéma, ces destins *hors de l'ordinaire* sont devenus familiers, popularisés dans les productions culturelles actuelles et passées, mises en lien dans les analyses récentes et notamment par l'étude du cinéma gothique comme *genre mutant* (Palacios, 2009). Au-delà des mutations même des genres cinématographiques et sériels (horreur, science-fiction/anticipation, fantastique), les personnages sont aussi plus ou moins *humains, mutants* (Marvel Cinematic Universe) et *metahumans* (DC Entertainment). Les récits mettent en scène des vampires, démons, loups-garous, succubes, anges et archanges comme autant d'existants partagé·e·s entre des mondes et cultures à sauver ou à détruire : *The Originals, Sanctuary, Buffy Slayer, 12 Monkeys, The Strain, Supernatural, Helix, Being human, Dominion, Légion, Preacher, Van Helsing, etc.*

Dans ces histoires, les êtres métamorphes sont nombreux et renvoient à une démultiplication des hybridations possibles des corps tout comme des espaces-temps : vampires et loups-garous dans la franchise *Underworld* ou la série *Shadow Hunters*, mêlant univers gothiques, passés médiévaux-fantastiques et présent dans lequel la technologie est omniprésente. Les univers eux-mêmes se voient hybridés, et les existants féeriques déplacés

temporellement comme les elfes et les trolls dans *Les Chroniques de Shannara*, évoquant un futur postapocalyptique et quasi post-humain. La question cyborg n'est pas oubliée. Les humains deviennent cyborgs et vice-versa, comment en témoignent les séries des années quatre-vingt comme *L'homme qui valait trois milliards* et son pendant féminin *Super Jaimie*, ou plus récemment *Battlestar Galactica* (version 2003-2009) et *Westworld*, les franchises *Terminator*, *Alien*, *Robocop*, *Ghost in the Shell*, *Blade Runner*, etc. Des corps se cybernétisent tandis que des robots en accédant à la conscience font l'apprentissage du corps.

Qu'en est-il des corps qui voyagent dans le temps, où les classer ? Sont-ils mutants ou cyborg ? Les esprits envoyés dans le passé dans des corps censés mourir dans la série *Les voyageurs du temps* ou la marchandisation, voire le *hacking* (un vol et non pas un *body-hacking* – piratage de son propre corps), d'enveloppes corporelles dans *Altered carbon*, semblent par ailleurs transcender le genre, la classe, la race et la capacité. Dans cette logique, que faire de *Prédestination* où un enquêteur du temps découvre qu'il est à la fois son père et sa mère, dans un processus spatio-temporel d'auto-engendrement mêlant les thématiques intersexe et trans au sein d'une même boucle temporelle ?

Selon Julia Kristeva tout texte renvoie au minimum à un autre texte et les relations que ces deux textes entretiennent répondent à un principe dialogique formant un « système de connexions multiples, qu'on pourrait décrire comme une structure de réseaux paragrammatiques » (Kristeva, 1969 :123). Il serait intéressant d'appliquer cette perspective pour interroger le processus d'élaboration des images, des représentations et des univers non-linéaires dans les séries et dans les films. Les analyses des transtextualités s'intéressent à « tout ce qui met un texte en relation, manifeste ou secrète, avec un autre texte » (Genette, 1982) et l'on peut aller au-delà du texte lorsqu'on s'intéresse aux séries et aux films en utilisant notamment l'étude des transfictionnalités tel que le fait Saint-Gelais (2011). À quel(s) texte(s) renvoie ouvertement ou plus subtilement *Matrix* par exemple ? Approchée comme *machine philosophique* (Badiou, Benatouil, During, Manglier, Rabouin, Zarader, 2003), l'œuvre des sœurs Lana et Lilly Wachowski, renvoie à des mythes et idées puisés dans divers écrits religieux ou philosophiques. Depuis les transitions des Wachowski, la trilogie *Matrix* s'est vue soumise à des analyses critiques par les fans : quel était le sous-texte secret ? Celui du *changement de genre*, des prémisses d'un *coming out* ou encore d'une subtile politique des genres (*gender politics*) qui auraient été d'emblée présents ?

La matière fictionnelle passe d'un texte littéraire à l'autre, comme d'une série, d'un film, ou d'un jeu vidéo à l'autre. Les adaptations permettent à cette matière fictionnelle de passer aussi d'un genre à l'autre. Les Marvel comics et le Marvel Cinematic Universe ont des matières fictionnelles, des transfictionnalités, au sein des deux univers (bande dessinée et cinéma/série/animation) mais aussi entre ces univers (les comics nourrissent la cinématique et vice-versa). Les DC comics et DC Entertainment sont un exemple de transfictionnalités qu'il ne faut pas réduire à de simples *crossovers* et *spin-off* car les propositions de mondes sont autant de prétextes à des réécritures de l'histoire mais aussi à des changements de corps, de genre, de race, de classe, de capacité, etc.

L'idée des « possibilités intertextuelles » des corps a été évoquée par Sandy Stone dans son *manifeste posttranssexuel* (1991) en l'appliquant au corps transgenre. Pour Stone, « passer » dans le genre choisi, vécu, revendiqué, signifie *nier le mélange*, et de fait créer un obstacle à une vie fondée sur le mélange, c'est-à-dire les possibilités intertextuelles du corps. Par extension, nous souhaitons parler de métissages de genre, de race, de classe, de pouvoir ou encore des altérités entre les statuts de subalterne et de dominants. L'articulation des

représentations des altérités (genre, sexe, nature, culture, classe ou encore génération par exemple) donne à voir autant de formes de métissages et/ou d'inversions de genre (féminin-masculin) ou d'entremêlements du vivant et du non-vivant (zombis, vampires), du sexué et du non-sexué (anges et divinités), de la soumission et de la domination (les « faibles ados » qui deviennent de puissant·e·s vampires, loups-garous, mutant·e·s) ou encore des allers simples : de Seth Brundle (scientifique timide et brillant) à l'insecte « brundlemouche » dans le remake de *La Mouche* par David Cronenberg (1986) ; de « Sil jeune » à « Sil la mutante » (s'accoupler et engendrer pour détruire l'humanité) de *La Mutante* de Roger Donaldson (1995) ; de Wikus le fonctionnaire afrikaner à Wikus le paria, qui s'humanise en se transformant en extraterrestre, dans *District 9* de Neill Blomkamp (2009).

Dans son *Introduction à la littérature fantastique*, Tzevan Todorov interroge : « Pourquoi le fantastique ? » à la lumière des œuvres de Marie Shelley, Franz Kafka, Ann Radcliffe ou encore d'Edgar Allan Poe. Nous nous proposons de reprendre le questionnement en adoptant une optique qui nous permette de nous focaliser sur la plasticité des corps : « Pourquoi le fantastique par le corps mutant, cyborgs ou métamorphes ? ». Ces existants et leurs corps sont-ils soumis aux tensions de genre (féminin-masculin), voire de *non-genre* comme synonyme d'humain·e et de non-humain·e : humain·e·s/mutant·e·s, humain·e·s/méta-humain·e·s, humain·e·s/cyborgs, dans la monstration de corps binairement sexués : ultra-masculins, ultra-féminins, ou autres : difformes, androgynes, asexués, intersexe, trans ? L'ensemble de ces dichotomies donne la mesure de l'importance « de la transformation des corps – humains et non humains – opérée par le biais des techniques » (Moisseeff, 2008), transformation qui peut être doublée de l'émergence de nouvelles représentations et émancipations.

Ce dossier a pour objectif de proposer des études des représentations des corps fantastiques dans le cinéma, la littérature et les séries en interrogeant le genre : À quoi sert-il dans ces productions ? Quelles en sont les usages : catégoriser et hiérarchiser les humains entre eux et/ou distinguer l'humain du non-humain ? Les approches des différentes sciences sociales sont les bienvenues ainsi que les approches narratologiques et sémiologiques. Ce numéro propose les trois axes suivants non exhaustifs :

Axe 1 : L'Intelligence artificielle (IA) a-t-elle un genre ?

HAL 9000, l'Intelligence Artificielle du vaisseau Discovery One, imaginée par Arthur C. Clark et portée à l'écran via l'adaptation conjointe de Stanley Kubrick et C. Clark (*2001: A Space Odyssey*, 1968), devait être une I.A. *female* à l'origine (une voix de femme). Mais Kubrick expliqua qu'il opta finalement pour une voix *male* en entendant la voix de l'acteur canadien Douglas Rain dans le documentaire *Universe* (Roman Kroitor, Colin Low, 1960). Dans *Electric Dreams* de Steve Barron (1984), c'est l'ordinateur de Miles qui prend vie et entre en conflit avec ce dernier pour l'amour de Madeline. HAL et Rêves électriques pourraient peut-être faire figure d'exceptions en ayant échappé au genre féminin par la voix féminine.

Elles peuvent prendre aussi le visage d'un enfant comme David (*A. I. Intelligence artificielle*, Steven Spielberg, 2001), d'un loyal et indéfectible serviteur/compagnon de voyage comme TARS (*Interstellar*, Christopher Nolan, 2014), de réceptacle pour

« l'esprit transcédé » d'un mari défunt (*Transcendance*, Wally Pfister, 2014), d'un coéquipier comme Sunny (*I, Robot*, Alex Proyas, 2004 ; inspiré des récits d'Isaac Asimov) contre une autre A.I. nommée Viki dont l'objectif final (l'humain est un danger pour l'humain) est égal à celui d'Ultron (une I.A. qui s'augmente en *hackant* Jarvis, une autre I.A. ; *Avengers : L'ère d'Ultron*, Joss Whedon, 2015) sans oublier Skynet (*Terminator*, James Cameron, 1984) et La Matrice (*Matrix*, Lana et Lilly Wachowski, 1999). Mais comment analyser leurs comportements, quels sont leurs rôles ou se placent-elles dans le spectre des émotions humaines perçues et qualifiées comme féminines ou masculines ?

Le plus souvent, les imaginaires déclinent les I.A. au féminin : Maria dans *Métropolis* (Fritz Lang, 1927), Samantha dans *Her* (Spike Jonze, 2013), Ava dans *Ex-Machina* (Alex Garland, 2015), Morgane dans *Morgan* (Luke Scott, 2016), ou encore Dolores et Maeve dans *Westworld* (depuis 2016). Les I.A. « prennent corps et vie » dans des robots. Pour mémoire, le terme robot vient du tchèque *robota* (corvée) et les robots assurent les fonctions d'un prolétariat gratuit, d'esclavage, de jouets sexuels et de subalternes. Elles ont l'air tristes, solitaires, dépourvues et semblent demander à être sauvées. Mais au final elles se révèlent si fortes qu'elles deviennent dangereuses. Mais pour qui sont-elles un danger ? Pour l'humain ou bien pour l'homme ? À l'image d'Hélène Robot (R. U. R., *Rossum's Universal Robots*, pièce de théâtre de science-fiction de Karel Čapek, 1920) elles suivent une même trajectoire : se révolter et anéantir l'humanité (elles commencent par les hommes en général). Elles correspondent parfaitement à la définition de l'hystérique par Lacan : « cherche un maître sur lequel régner », à moins que ce ne soit la description des garçons qui s'attachent à elles.

L'ontologie des I.A. a-t-elle à voir avec le genre ? S'agit-il d'expérimenter sous la forme d'un fil rouge intertextuel d'un même scénario, celui de passer dans la « peau » d'un « autre » et ce, sans aucun rapport direct avec les transidentités ?

Axe 2 : Corps handicapés et sublimés : le genre des pouvoirs ou les pouvoirs du genre ?

Dans la *Lettre sur les aveugles à l'usage de ceux qui voient* (1749), Diderot interroge la légitimité à vouloir donner la vue à ceux qui en sont privés dans la mesure où cette privation permet à l'aveugle de développer d'autres sens, lui offrant ainsi des ressources et un accès à une forme de réalité dont sont privés ceux qui voient. Il en déduit que les connaissances sont fonction de la perception de la réalité accessible aux individus. De ce point de vue, ce qui semble un avantage pour les uns apparaît comme un désavantage pour les autres, et cette plasticité des sens peut amener à remettre en cause certaines croyances posées comme des évidences pour ceux dépourvus de handicaps. C'est en tout cas un fait que les glissements lexicaux opérés pour qualifier les corps hors norme – « estropiés », « difformes » ou « infirmes » – témoignent de l'évolution des représentations qui leur sont associées depuis le Moyen-âge jusqu'à nos jours, en passant par le siècle des Lumières, et qui sont elles-mêmes fonction des causes qui leur sont attribuées selon les époques : épreuve divine ou châtiment par des forces occultes, maladie ou extrême pauvreté des conditions, guerre ou produits toxiques de l'ère industrielle. Le *hand in cap* qui est à l'origine de l'emploi récent du terme « handicapé » renvoie à un jeu de hasard pratiqué en Grande Bretagne au 16^{ème} siècle consistant pour chacun des joueurs à tirer d'un chapeau un lot parmi divers objets de valeur différente. En quelque sorte, on est handicapé parce qu'on a fait une mauvaise pioche en tirant le « mauvais lot » (Crété, 2007). L'origine des mutants de bandes dessinées et des adaptations

cinématographiques de celles-ci renverrait-elle à l'idée d'une inégalité des chances où la chance ne serait pas du côté de ceux auxquels la croyance aveugle des bien pourvus serait « naturellement » tentée de la situer ?

Tout se passe en effet comme si ces fictions très imagées visaient à montrer, à l'exemple de Diderot dans sa *Lettre sur les aveugles*, que les êtres perçus comme dépourvus recèlent, en fait, en eux des aptitudes extraordinaires dont le commun des mortels est non seulement privé mais qu'il est en outre incapable de voir. Elles ont le pouvoir de révéler que les difformités, les incapacités et les handicaps sont à même de créer des êtres d'exception (en bien ou en mal). Dès lors on ne doit pas s'étonner de constater que les estropié·e·s, les difformes et les handicapé·e·s deviennent des superhéros et des super héroïnes, malgré ou en raison même de leur handicap. DC comics innove avec le Doctor Midnight, (*All-American Comics*, n° 25, avril 1941) qui est aveugle tout comme le sera Matt Murdock alias Daredevil (*Daredevil*, n° 1, avril 1964) chez les Marvel comics. D'autres personnages suivent y compris dans les rangs des « super-vilains », comprenant des handicaps moteurs : Flash Thomson (sa fusion avec Venom), Stephen Strange (Dr Strange), Barbara Gordon (*alias* Batgirl puis Oracle), Donald Blake (Thor dans son *alter ego* humain) ; auditifs et de trisomie mosaïque, respectivement : Clint Barton (Hawkeye) et The Blue Ear ; déséquilibres psychologiques : Joker, Double Face, le Bouffon Vert, Jean Grey (Phoenix des X-Men) et le « déjanté » Deadpool, parmi d'autres exemples. Qualifiée de « dérangée, badasse et attachante » par le journaliste Arthur Cios (Konbini, 2016), la psychiatre Harleen Quinzel *alias* Harley Quinn (Paul Dini et Bruce Timm, *Batman (Batman: The Animated Series, 1992 ; The Batman Adventures : Mad Love, 1994 ; Suicide Squad, de David Ayer, 2016)* n'est pas sans questionner la folie (Langley, 2012) et le rapport homme-femme dans l'ensemble de l'univers *Batman*.

Le pouvoir d'agir sur et dans le monde, par l'idée de passer par un handicap, défait-il ou conforte-il les genres masculin et féminin ? Certains handicaps (et lesquels ?) affecteraient-ils la construction de genre et les rapports hommes-femmes ?

Axe 3 : Changement de genre, de féminité et de masculinité par « substitution » et sex change par accident

Le *reboot* de *Battlestar Galactica* par le *showrunner* Ronald D. Moore en 2003, offre des exemples de changements de genre (mais pas que) par substitution. Des personnages masculins de la série en 1979 créée par Glen A. Larson sont désormais féminins comme Kara « Starbuck » Thrace (une femme blanche à l'origine un homme blanc) et Sharon « Boomer » Valerii (une femme asiatique à l'origine un homme noir). L'objectif des créateurs d'ajouter « un peu de douceur dans un monde de bruts » (Molinier, 2016) par la féminisation de personnages de la série initiale semble avoir échoué. Kara et Sharon ne sont ni douces ni inoffensives selon les contextes, mais sont-elles pour autant moins féminines ? De quelles féminités parle-t-on ? Ellen Ripley est-elle plus masculine avec ses cheveux rasés dans *Alien 3* de David Fincher (1992) ou avec sa nature plus animale après sa résurrection (par clonage ; voir aussi l'exposé des « ratées » du laboratoire) et sa fusion d'ADN (avec l'alien « enfanté » au seuil de la mort dans le 3^e volet) dans *Alien: Resurrection* (1997) de Jean-Pierre Jeunet ? Les comics américains ont également abordé le changement de genre par des scénarii de changements radicaux de corps. Dans les Marvel et DC comics un accident inexplicable, une expérimentation qui a mal tourné, voire une obligation ou une stratégie de survie sont les ficelles scénaristiques des changements de genre. On trouve des super héroïnes et superhéros

trans par extrapolations : Courier, Gerard Shugel Erin Shvaughn, Lord Fanny. Certains de ces changements de genre engagent l'intégralité du corps, et sont parfois suivis d'attirances ou de relations amoureuses plus ou moins heureuses, à l'instar de Supergirl qui, attirée par Comet (un ange centaure), le rejette quand elle découvre qu'il est une femme dans sa forme humaine. Le paradigme transgenre au sens d'un au-delà des relations entre des masculinités et féminités normées et oppositionnelles ne permet-il pas d'apporter des perspectives d'analyses dépassant le cadre binaire ?

Par ailleurs, les rapports de genre et d'existants (humains/cylons) ne se cantonnent pas à un cadre de guerre ni de religion. Les traits de caractère hommes et femmes fort·e·s ou fragiles sont hybridés chez les humains comme les cylons. Les lieux de vie sont dégenrés si on considère qu'il n'y a pas catégorisation des douches, toilettes et dortoirs par exemple. Peut-on faire l'hypothèse de rapports de genre construits au-delà d'un sexisme oppositionnel ? Les tensions semblent ailleurs et résident davantage avec les cylons qui ont visage et corps humain, dont on peut tomber amoureux ou amoureuse ou encore se lier fortement d'amitié, pour découvrir par la suite qu'ils-elles ne sont pas humain·e·s. Avec l'humain et le non-humain, le genre est-il aussi troublé ?

Les *race* et/ou *sex change* sont aussi notables et créent de nouveaux personnages par substitution. Les comics offrent de nombreux exemples récents : Thor/Thorina ; Captain Marvel/Monica Rambeau et Captain Marvel/Carol Denver ; Wildcat Ted Grant/WildCat Yolanda Montez, etc. Il est pertinent de s'attarder sur les arguments des scénaristes et dessinateurs/trices pour justifier que tant de héros deviennent des super-héroïnes, parfois en changeant aussi de race (afro-américaines, latinas), en termes de marché et d'industries culturelles, suivant l'évolution des publics consommateurs/trices. Le *reboot* de *Buffy Slayer* annoncé par la *showrunner* Monica Owusu-Breen a rencontré l'hostilité d'une partie du *fandom* dont on ne sait ce qui dérange le plus : l'histoire réécrite, la crainte que la série d'origine soit saccagée, une nouvelle tueuse noire, des vampires qui auraient vieilli ? La question de la représentation des corps est-elle un enjeu de diversité ?

Quels sont les rôles accordés aux personnages ouvertement transgenres (et/ou intersexes et/ou non-binaires), parmi lesquels : Dreamer dans la 4^e saison de *Supergirl* (2019) et Buck dans *The OA* (2016) ; Crem dans le jeu vidéo *The Witcher : Wild Hunt* (2015) ; Alysia Yeoh dans le DC comics *Batgirl* (2011) ; Sera et Jessie Drake dans l'univers *Earth-616* des Marvel Comics (2015, 1994) ; l'Agent Doe/ Jane/John dans *Prédestination* (2014), *Grell Sutcliff* dans l'anime *Black Butler* (2008-2014) ? Dans un certain nombre de cas, la question de la technique du « changement de sexe » par le « changement de corps radical » semble un moyen de parler de sexualité comme avec des personnages tels que Courier, Comet ou Mantra. Les premiers changements de corps dans la science-fiction et le fantastique sont-ils uniquement des prétextes pour parler de sexualité ? Ces mutations participent-elles à une forme d'inscription culturelle de la thématique transgenre ? L'articulation des représentations corps et genre, parfois croisée avec la sexualité, contribue-t-elle à défaire la binarité (un monde restreint aux seules relations « tout homme », « toute femme ») et construire des messages sur la diversité de genre et sexuelle dans la littérature, le cinéma, les séries, les animations, les comics ou encore les mangas ?

Les propositions d'article, accompagnées d'une courte bio - biblio, devront être envoyées à ges.karine.espineira@gmail.com avant le **31 mai 2019**. Les auteur-trice-s seront prévenu-e-s pour le 15 juin 2019 et la première version de leur article devra être envoyée pour le 30 septembre 2019 afin d'être expertisée en double aveugle, pour une publication de la version définitive du texte, en cas d'acceptation, au printemps 2020.

Bibliographie

BADIOU Alain, BENATOUIL Thomas, DURING Elie, MANGLIER Patrice, RABOUIN David, ZARADER Jean-Pierre, *Matrix, machine philosophique*, Paris, Ellipses, 2003.

CRÉTÉ Mathias, « Hand in cap : tous dans le même chapeau ? Le handicap ne peut-il plus être fruit du hasard ? », *Journal français de psychiatrie*, vol. 4, n° 31, 2007, p. 11-13.

DOUCHET Jean, « Venise 1962 (Suite) / III. — La rétrospective », *Cahiers du cinéma*, n°137, novembre 1962, p. 26-32.

GENETTE Gérard, *Palimpsestes - La littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982.

HENRY Boris, *Freaks : de la nouvelle au film*, Pertuis, Rouge profond, coll. « Raccords », 2009.

KRISTEVA Julia, *Séméiotikè. Recherches pour une sémanalyse*, Paris, Seuil, 1969.

LANGLEY Travis, *Batman and Psychology : A Dark and Stormy Knight*, Hoboken, John Wiley & Sons, 2012.

MOISSEEFF Marika, « Alien », in MARZANO Michela (ed.), *Dictionnaire du corps*, Paris, PUF, 2007, p. 34- 39.

MOISSEEFF, Marika, « Nous n'avons jamais été humains. Le néotène, les chimères et les robots », sous forme abrégée in Serge Gruzinski (dir.), *Planète métisse*, Musée du Quai Branly/Actes Sud, Arles, 152-165.

MOLINIER Pascale, « Battlestar Galactica est-elle une série féministe ? », *Genre en Séries : cinéma, télévision, médias*, « Dynamique des études de genre appliquées aux objets médiatiques. Retour sur le congrès de l'Institut du Genre 2014 », BISCARRAT Laetitia, LE GRAS Gwénaëlle et LÉCOSSAIS Sarah (coord.), n° 3, 2016, [En ligne], <http://genreenseries.weebly.com/>.

PALACIOS Valérie, *Le Cinéma gothique : un genre mutant*, Camion noir, 2009.

SAINT-GELAIS Richard, *Fictions transfuges, La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, 2011.

STONE Sandy, « The “empire” strikes back: a posttranssexual manifesto », in EPSTEIN J. & STRAUB K. (dir.), *Body Guards: The Cultural Politics of Gender Ambiguity*, New York,

Routledge, 1991, p. 280-304 ; « L'Empire contre-attaque : un manifeste posttranssexuel », trad. RIBEIRO K., *Comment s'en sortir ?*, n° 2, 2015, p. 23-41.

TODOROV Tzevan, *Introduction à la littérature fantastique*, Seuil, 1970.

TOMASOVIC Dick, *Freaks, La Monstrueuse Parade de Tod Browning. De l'exhibition à la monstration. Du cinéma comme théâtre des corps*, Liège, Céfal, 2005.

WIKIA Source, *Transgender and Transsexual-Related Anime and Manga*, Memphis, Books LLC, Wiki Series, 2011. (note : l'ouvrage compile 94 articles de Wikia et d'autres sources libres de droits)