

Vivre et travailler au Japon

Cahiers d'Études Interculturelles

N°5 – Février 2017

ÉTUDES

Jérôme Dumetz

Valérian : agent interculturel ? – Analyse interculturelle de la
bande dessinée culte de science-fiction francophone 11

Valérien - Agent interculturel ?

Analyse interculturelle de la bande dessinée culte de science-fiction francophone

Jérôme Dumetz¹

Introduction

Valérien est un personnage de bande dessinée de science-fiction francophone voyageant à travers l'espace et le temps, à la rencontre de mondes aux cultures bien différentes de la sienne. Présentée par l'éditeur Dargaud comme «*le plus grand space opera publié par des auteurs français*», la saga de 21 albums dessinée par Jean-Claude Mézières sur un scénario de Pierre Christin est devenue peu à peu une référence dans le domaine de la science-fiction, un genre presque inexistant dans la bande dessinée francophone en 1967, date de sa première parution dans l'hebdomadaire *Pilote*.

Reconnue comme source d'inspiration de nombre d'auteurs de bande dessinée mais aussi de cinéastes à travers le monde, c'est l'une des premières œuvres de fiction à représenter un grand nombre de mondes de manière graphique.

Une analyse interculturelle de Valérien repose sur un questionnement aussi bien personnel qu'académique puisqu'un grand nombre d'éléments culturels sont présentés explicitement au fil des aventures. La collecte des artefacts est donc plus objective que

¹ Professeur et formateur en management interculturel, spécialiste de l'Europe de l'Est, auteur de plusieurs ouvrages dont le «*Textbook of Cross-cultural Management*» édité par CreateSpace en collaboration avec F. Trompenaars, M. Belbin, S. Covey, ou E. Schein entre autres.

s'il s'agissait d'un personnage de littérature non graphique.

L'article est structuré en trois parties. La première est une mise en situation thématique et méthodologique. La seconde partie de l'article est une analyse ethnographique des mondes visités en utilisant des outils interculturels reconnus. Enfin, la troisième partie, plus ambitieuse, vise à évaluer le niveau de compétence interculturelle du héros, en analysant son comportement au fil des aventures. L'objectif principal est donc de découvrir si Valérien est non seulement spatio-temporel mais aussi interculturel.

1 Présentation du sujet et méthodologie

1.1 *La motivation de recherche*

Le dessein original de cet article est d'intégrer un monde imaginaire à travers des outils utilisés auprès de cultures bien réelles. Le choix de cette série est multiple. Tout d'abord, Valérien est une saga de bande dessinée qui connaît depuis plus de 40 ans un succès constant, phénomène rare dans ce secteur. D'autres œuvres bénéficient d'une exposition médiatique mais aussi académique : Tintin est très étudié (Floch, 1997), ainsi qu'Astérix (Rouvière, 2008) ou Maus (Bruttman, 2016); les Schtroumpfs de Peyo ont fait l'objet d'articles (Boone, 2007) et même d'un livre (Buéno, 2011). L'œuvre de Mézières et Christin, tout en étant devenue une référence incontournable auprès des amateurs du genre (Bozetto, 1989 ; Pellerin et Taillon, 1984), n'a eu jusqu'à présent que peu d'attention académique. Quelques articles cependant traitent de Valérien mais sous des angles éloignés de l'analyse culturelle : par exemple le voyage dans le temps (Baroni, 2015) et le droit (Millard, 1998). Enfin, Valérien est un sujet de recherche ethnologique pertinent de par la mise en situation des personnages principaux qui s'effacent devant l'intrigue du monde visité. Il est donc différent à ce titre d'autres ouvrages de bandes dessinées francophones de science-fiction qui sont souvent des quêtes au long cours où le lecteur suit le héros à travers l'univers comme par exemple *Les Naufragés du temps* (Forest, 1974) ou *Le Vagabond des limbes* (Ribera, 1975).

La communication interculturelle est une discipline à la croisée de la sociologie, de

l'ethnologie et du management (Dumetz, 2012). Ces théories sont utilisées dans un grand nombre de domaines allant de l'étude ethnologique à la stratégie d'entreprise. L'analyse culturelle suit en général l'un des deux principaux modèles : EMIC ou ETIC (Kottak, 2002). Ces termes issus de la linguistique différencient l'observation ethnologique d'un point de vue interne à la culture (EMIC), ou bien externe (ETIC). C'est évidemment la méthode ETIC qui est préférée ici. Tout en utilisant les outils éprouvés d'analyse interculturelle issus de modèles reconnus, cet article est avant tout centré sur un monde particulier (l'univers de Valérian) d'un point de vue externe. Les principaux objectifs sont de mieux comprendre les types de cultures rencontrées lors des aventures, mais aussi de tenter d'analyser la compétence culturelle du héros, Valérian.

1.2 Présentation de Valérian

Le héros principal de la série se nomme Valérian (tous les personnages ne portent qu'un seul prénom, pas de nom de famille). Il est un jeune agent du service spatio-temporel de Galaxy, la Terre du XXVIII^e siècle et capitale de l'empire galactique terrien. Ses missions consistent à préserver les intérêts de Galaxy. Il est dès le début de la saga associée à une terrienne du moyen âge, Laureline, qui rejoindra le service spatio-temporel de Galaxy dès la fin de la première aventure. Au fil des aventures les relations entre les deux héros vont évoluer : de collègues de travail, ils deviennent amis, puis amants (baiser de retrouvaille sans équivoque dans *l'Ambassadeur des ombres*). La personnalité de Laureline est très différente de celle de Valérian : indépendante, impulsive et volontaire, elle a une grande confiance en elle. Valérian, tout en étant un héros téméraire et bienveillant, a plus tendance à suivre les ordres de ses supérieurs à chercher un compromis dans des situations compliquées. Lors du quarantième anniversaire de la création de la série, avec la parution de *L'Ordre des pierres* en 2007, la série est rebaptisée « Valérian et Laureline ». Ce changement peut être compris comme une prise de conscience tardive du rôle clé joué par Laureline, victime d'un machisme institutionnel de la BD non remis en cause par deux auteurs nés avant guerre. L'héroïne de Roger Leloup, Yoko Tsuno, débute elle aussi sa saga comme personnage secondaire à la même période (1970). Sur le plan sociétal, cette évolution de titre porte

aussi la marque d'une lente évolution égalitariste des auteurs, de l'éditeur mais surtout peut être de la société française au cours de ces 40 ans.

1.3 Remarques interculturelles préliminaires

Valérian est confronté aux défis interculturels habituels pour de tels ouvrages. Par exemple, la signification des noms a une forte valeur symbolique. Monsieur Albert, agent de Galaxity sur la Terre du XXe siècle porte un nom très français, alors que Lord Basil Seal, lui aussi contact de Galaxity au XXe mais en Ecosse est associé au Clan MacCullough, nom typiquement écossais. Selon les auteurs de la série « Valérian est un nom qui vient d'Europe de l'Est » alors que Laureline est un prénom inventé « il y a maintenant des centaines de personnes qui portent ce prénom que nous avons créé, certaines me téléphonent régulièrement » (Mézières, in Maltret, 2001). Ceci étant, le lecteur sait peu de choses sur l'historique personnel des personnages principaux. Dès le début, l'objectif est déjà d'avoir des héros avec aussi peu de références culturelles personnelles que possible. Le statut de héros se façonne peu à peu, au gré des actions, et n'est pas lié à une approche « attribuée », selon le concept développé par Trompenaars (1993).

L'ordre des images porte aussi une dimension culturelle à ne pas ignorer, surtout lors des traductions pour des éditions étrangères. Toujours selon les auteurs interviewés au moment de la publication de *Par des temps incertains* (2001), « Valérian est paru dans un journal en Arabie Saoudite! C'est marrant parce que les images sont inversées pour respecter le sens de lecture de la droite vers la gauche et, en plus, ils ont étroitisé les pages pour pouvoir mettre le titre sur le côté! » (Maltret, 2001).

Enfin, l'aspect physique des personnages porte aussi des éléments culturels intéressants à observer. La population de Galaxity dans la première histoire de la série, *Les Mauvais rêves* (1967), ressemble beaucoup à celle de la France des années 60, alors que les derniers albums présentent une diversité culturelle très forte. Il n'est pas audacieux de dire que la série est donc aussi le reflet de l'évolution de la composition de la société française durant ces 40 années.

2 Analyse ethnologique des mondes visités

La série transporte les lecteurs dans un univers imaginaire très multiculturel. Au fil des aventures, les héros visitent plus de soixante-dix lieux différents : systèmes solaires, planètes et régions identifiées (cf. annexe). La grande majorité de ces lieux n'offre pas assez de détails pour être étudiés mais il reste tout de même un grand nombre de mondes dignes d'intérêt d'un point de vue ethnologique. Il n'est pas aisé de suivre une trame chronologique pour une saga ayant pour élément central le voyage spatio-temporel. Les auteurs de la saga ont d'ailleurs tenté d'exposer un modèle récapitulatif dans l'album *Les Temps incertains* (2001) avant de le republier dans *L'OuvreTemps* (2010) grandement simplifié lorsque les paradoxes temporels sont tous présentés ensembles. Deux périodes peuvent néanmoins aider à structurer la saga : le « cycle spatial » qui concerne principalement les premiers albums (jusqu'aux *Héros de l'équinoxe*, 1978) fait voyager Valérian aux confins de l'espace connu. La seconde partie, le « cycle temporel », est très centrée sur la Terre (ou Galaxy), accentuant d'ailleurs un ethnocentrisme français. Cet article porte principalement sur le cycle spatial, bien plus riche en mondes extra-terrestres que les derniers albums.

Les outils utilisés (dimensions interculturelles) sont issus de l'analyse interculturelle mais il s'agit avant tout d'une description ethnologique puisque les différents mondes visités n'interagissent pas ou peu entre eux.

Après une étude approfondie de la présentation culturelle de Galaxy, la Terre du XXVIII^e siècle, et de la Terre contemporaine, nous analyserons les principales planètes de la saga sans oublier Point Central, carrefour intergalactique au cœur de nombreuses aventures.

2.1 *Galaxy*

Les auteurs de la série ne croyaient pas que leurs aventures perdurent aussi longtemps. Aussi, la description de Galaxy, « mégapole terrienne du XXVIII^e siècle et capitale de l'empire galactique terrien », dans les premiers épisodes est-elle beaucoup moins fouillée que lors des derniers. Le style de dessin est aussi beaucoup plus simple, on observe d'ailleurs une affirmation graphique toute naturelle du trait au fil des albums.

Cette Galaxy correspond aux canons de mondes futuristes en vigueur jusque là, avec une population en uniforme, vivant dans un monde aseptisé, et dénué de surprises. Des machines à rêves (qui ressemblent beaucoup dans leur aliénation des hommes à l'écran de contrôle porteur du virus Scunindar de Rubanis) fournissent des rêves agréables et infantilissants à la population. Il n'est pas évident de savoir si la Terre du futur est une utopie (c'est une sorte de dictature sucrée, confortable, où toute peur est évitée) ou une dystopie du type « *Le meilleur des Mondes* » puisque la planète-ville est entièrement organisée par les ordinateurs. D'ailleurs, l'intrigue des *Mauvais Rêves* (1967), épisode 0 de la série, où Laureline rejoint Valérian, est à propos d'un haut gradé de Galaxy, Xombul qui veut utiliser le voyage dans le temps pour expédier dans le futur des monstres légendaires moyenâgeux afin de créer un chaos régénérateur à Galaxy. On retrouve Xombul à la toute fin de saga, dans l'album *l'OutreTemps* (2010), où il aide Valérian à survivre.

La toute puissance du Superintendant, chef du département spatio-temporel (qui devient peu à peu maître de la planète) correspond assez bien à l'image bienveillante des « leaders maximo » et autres petits pères de peuples dans leurs pays respectifs. Nous sommes ici face à un monde beaucoup plus hiérarchique qu'il ne paraît. Les avantages en nature de Valérian - maison sur astéroïde - mais aussi le style de communication employé par le chef le montrent bien.

2.2 *La Terre (temps passé et présent)*

Au fil des albums, Valérian est très souvent de retour sur Terre, à beaucoup d'époques (an mil, XIXe, XXe siècles mais aussi début du XXIe siècle en 2001 ou encore celle du XXXe siècle en 3005 ou du XXXIIe siècle en 3152), et dans beaucoup de diverses régions. Néanmoins, la France reste le cœur de l'imagerie terrienne utilisée. Plusieurs albums permettent de cerner cet ethnocentrisme : *Les mauvais rêves* (1967), *Sur les terres truquées* (1976), *Métro Châtelet direction Cassiopée* (1980) et *l'Ouvre Temps* (2010). *Les Mauvais rêves* racontent la première rencontre de Valérian et Laureline, en l'an 1000, en plein moyen âge. Les lieux, noms et architectures sont indubitablement français. L'action se déroule dans la forêt d'Arélaune, forêt primaire qui existe toujours de nos jours (forêt de Brotonne), située en Seine Maritime.

Laureline est donc... Normande (Richard II de Normandie, le duc de Normandie, gouverne en l'An mil ce territoire).

L'album *Sur les terres truquées* fait voyager Valérian à travers l'Univers à la recherche d'un personnage qui recrée des périodes de la Terre avec décors et figurants. A l'aide de clones à durée de vie très réduite (quelques minutes), Valérian remonte les époques. De l'Inde au XIXe siècle, nous passons à Londres et San Francisco avant d'atteindre le clou de l'histoire, les tranchées de la guerre 14-18. L'histoire se termine en 1880 (« dans le vrai passé de notre vieille Terre ») à Chatou, en banlieue parisienne, dans une scène inspirée du tableau de Renoir, *le Déjeuner des canotiers*.

Métro Châtelet direction Cassiopée, publié en 1980, se déroule presque exclusivement en France. Valérian enquête sur de mystérieux phénomènes énergétiques liés à un trafic spatio-temporel de substances ressemblant aux quatre éléments (terre, eau, feu et vent). Depuis les cafés parisiens jusqu'au marais poitevin, en passant par les mines de Lorraine, cet album est un véritable tour de France de 1980. On y découvre avec détails la station de RER Châtelet-les-Halles (ouverte en déc. 1977), mais aussi le centre Beaubourg inauguré en janvier 1977 (dans l'album suivant, *Brooklyn station terminus cosmos*, 1981). C'est dans ce double album que les lecteurs découvrent Monsieur Albert, correspondant de Galaxy habitant au XXe siècle dans un pavillon de banlieue parisienne.

Enfin, le dernier album de la saga, *L'OuvreTemps* (2010), dans un tour de passe-passe spatio-temporel qui permet aux héros de renaître, c'est sans grande surprise que nous constatons que Valérian et Laureline choisissent de revenir sur Terre, à notre époque. Monsieur Albert deviendra le tuteur des jeunes héros puisqu'ils sont découverts en plein Paris, apparemment comme deux jeunes enfants amnésiques. La boucle se referme donc, une fois encore en France.

2.3 Point Central

Sorte d'astéroïde artificiel, constitué de l'assemblage de cellules-ambassades représentant des peuples venus de tout l'Univers, Point Central est un vaisseau gigantesque, régit comme une ville avec ses quartiers malfamés, ses marchés bariolés

et ses bas-fonds mystérieux. Culturellement, Point Central pourrait ressembler aux Nations Unies si chaque nation (ici planète) s'agglutinait les unes aux autres en emportant une partie physique de sa culture tels une tente, une maison, voire une rivière avec soi. Le « ConSec » - Conseil de la Salle des écrans - est le cœur de Point Central. Bien que Valérien visite Point Central à plusieurs reprises, c'est véritablement dans l'album *l'Ambassadeur des ombres* (1975) que la planète artificielle est présentée. Cet album a eu une influence indéniable sur l'aspect de films de science-fiction. L'intrigue (La Terre veut profiter de sa présidence tournante pour prendre le pouvoir, afin de lutter contre ce qu'elle considère comme un système en proie au chaos) est d'ailleurs très similaire à celles des Star Wars Episodes 1-3. L'influence de Valérien sur Star Wars a d'ailleurs été évoquée à de nombreuses reprises (Armanet, 1999). C'est le sujet central du film de Luc Besson, inspiré de l'album *l'Ambassadeur des Ombres*.

Physiquement, les divers habitants de Point Central sont totalement isolés les uns les autres, ne communiquant entre eux qu'à travers un système de visio téléphone. Au Point Central, la culture de la tâche, avec une communication bas contexte, est bien plus imposante que la culture des héros, relationnelle avec haut contexte. L'épilogue de l'histoire est aussi instructif d'un point de vue interculturel : la force psychique des premiers membres est trop forte pour l'ambassadeur qui, suite à un lavage de cerveau en règle, est tout de même expulsé de Point Central, ainsi que la représentation diplomatique de la Terre. Nous avons ici un parallèle intéressant avec les relations interculturelles où un individu utilisant l'autorité dans un monde hiérarchique parviendra à se faire respecter... jusqu'au point de rupture. Nous sommes ici dans un cas d'école de heurts intra organisationnels, similaire par exemple à un conflit social dans des entreprises avec un management très vertical (SNCF, Air France, etc.), ou encore une dictature victime d'un coup d'Etat populaire. La révolte des « zools », sorte d'apatrides moqués d'être sans planète (ultime humiliation dans un univers où les différences culturelles restent très marquées malgré des siècles de cohabitation), illustre les mécanismes de conflits dans des systèmes d'organisation de type « tour Eiffel » (Trompenaars, 1993), c'est-à-dire hiérarchique et neutre : aucun dialogue n'est possible, la pression monte, des réactions parallèles sont organisées et lorsque la révolte éclate, c'est très violent, sans possible retour en arrière.

2.4 *Syrte-la-Magnifique : (L'Empire aux mille planètes, 1969)*

Outre l'homonymie de cette ville avec celle en Libye, cette planète-ville est fortement inspirée des cultures moyen-orientales, ou d'Asie mineure. Les costumes, l'architecture et l'intérieur des échoppes (comme celle d'Elmir, le chef de la résistance), mais aussi les couleurs chaudes des dessins rappellent l'imagerie orientale de la route de la soie et de ses souks, et pourraient être des illustrations des voyages de Tavernier au 18^e siècle (Tavernier, 1712). La Terre est présente sous deux angles : celui de Valérian et Laureline du service spatio-temporel bien sur, mais surtout à travers les « Connaisseurs », rescapés de la première tentative de colonisation de l'Univers par les terriens de Galaxy, qui sont parvenus à imposer leur loi à la population grâce à leurs connaissances scientifiques issues de la Terre. Ces derniers illustrent le dessein sociopolitique des auteurs, une critique de la colonisation française au 19^e siècle dans le nord de l'Afrique sous prétexte d'une amélioration du niveau de vie local, en particulier technologique. De même que pour les Alflololiens, il est clair que l'apport positif des connaisseurs ne compense pas leur dérive autoritaire. D'ailleurs, Valérian joue un rôle majeur lors de la guerre contre les Connaisseurs, et la victoire finale à tout lieu d'une victoire d'indépendance. Cet ouvrage est écrit en 1969, quelques années après les guerres d'indépendance des anciennes colonies françaises en Afrique et en Asie.

Nous avons ici affaire à une culture diffuse (Trompenaars, 2011), où le premier contact est souvent froid, mais où la confiance est totale une fois donnée. Les habitants de Syrte mettent du temps avant de faire confiance à Valérian, une période d'observation, très fréquente dans les cultures relationnelles, est nécessaire. Nous retrouvons d'ailleurs Elmir, le chef de la résistance de Syrte, à la fin de la saga. Il aide Valérian et Laureline avec *l'OuvreTemps*, preuve de l'existence entre eux d'une relation à long terme.

2.5 *Zabir (Le pays sans étoile, 1970)*

Sur cette planète, c'est le rôle des genres qui est à l'honneur, bien avant la vulgarisation du terme dans les médias contemporains. Publié en album en 1972, ce

second opus met en scène une planète creuse, Zahir, dont la course folle à travers son système solaire menace des planètes récemment colonisées par Galaxy. Au cœur de ce monde hors du commun, trois peuples se côtoient. La civilisation de Malka, la ville-citadelle est dirigée par la reine Klopka, sorte d'impératrice masculine va-t-en-guerre. Celle-ci mène une guerre sans fin contre l'autre clan de Zahir, Valsennar, la cité de l'efféminé empereur Alzafrar. Enfin, le troisième peuple, nomade et neutre dans cette guerre des sexes est le peuple Lemm. Ce sont eux qui fournissent les deux camps en flogums, arme naturelle très volatile récoltée en route.

La particularité culturelle de la Planète Zahir tient dans cette inversion des codes de genres par rapport à ceux que l'on connaît sur Terre. Valérian se retrouve prisonnier à Malka et découvre que les hommes y sont considérés comme des êtres faibles et inférieurs. Les femmes, à l'inverse, y sont guerrières et ont peu de considération pour les hommes qu'elles dominent physiquement et socialement. A Valsennar, Laureline est plongée dans un monde de fêtes et de plaisirs, à la limite de la décadence, où la guerre est vécue comme un mal nécessaire contre Malka, ennemie perpétuelle. Seule l'intervention de Valérian et Laureline, qui kidnappent les dirigeants des deux cités afin de leur montrer l'extérieur de la planète, parviendra à rétablir la paix.

En utilisant les codes controversés de Hofstede, nous avons affaire sur Zahir à un monde avec un haut index de masculinité contrôlé par des femmes, et son Némésis à haut index de féminité contrôlé par des hommes. Le plus intéressant est que l'autre sexe, dans chaque « territoire », accepte volontiers cette distribution des rôles, preuve que le degré de genre d'une société n'est pas lié aux normes et valeurs appliquées mais bien plus à l'acceptation de cette répartition arbitraire.

2.6 *Alflolol (Bienvenue sur Alflolol, 1971)*

Alflolol est un cas passionnant pour les amateurs de science-fiction : comment réagir lorsque les habitants d'une planète colonisée alors qu'on la croyait inhabitée, reviennent après un « petit tour » de 4000 ans ? Le dilemme des terriens qui exploitent les ressources de la planète est inhabituel : comment respecter sa propre charte de non invasion alors que la colonisation est en place depuis des années ? Le parallèle

historique avec la relation entre les colons américains au 18^e et 19^e siècle et les amérindiens est implicite, même si les amérindiens n'ont pas quitté l'Amérique du Nord lors de l'arrivée des Européens !

Technorog, le nom terrien de la Planète correspond à une culture de type Tour Eiffel selon le modèle de Trompenaars (2011) : une culture très hiérarchique (les industries sont organisées en zones distinctes, avec le directeur de la planète commandant suprême), et les relations sont très orientées vers la tâche, et non la relation (les Alflololiens sont tolérés eu égard à leur titre d'anciens habitants, mais surement pas pour leur personnalité ou influence personnelle). Evidemment, les Alflololiens sont le portrait quasi opposé de ce profil, puisqu'ils sont très relationnels (Laureline le comprend bien, alors de Valérian au début essaye tant bien que mal de trouver un compromis), mais aussi polychroniques (leur objectif de qualité de vie et de liberté est primordial dans leur choix de vie) alors que les bureaucrates et industriels de Technorog sont des modèles de monochronicité, obsédés par leur plan ou autre cadence de production.

2.7 L'astéroïde du Maître (Les oiseaux du maître, 1973)

Le cinquième opus de la saga se déroule exclusivement sur une planète, dont le nom est inconnu. Valérian et la jeune Laureline s'écrasent à la surface, et y découvrent une planète sous la domination d'un Maître. On ne connaît pas l'histoire de la planète, le phénomène du Maître est sans doute récent, et la fin de l'aventure insinue que celui-ci continue ses méfaits ailleurs dans le cosmos. Les différents humanoïdes qu'il a attirés y sont réduits en esclavage ; les paresseux ou ceux qui se rebellent sont punis par de terribles oiseaux qui finissent par rendre fou : « La loi du Maître punit les rebelles et les paresseux ! ».

Les auteurs de la série revendiquent ouvertement un anti-autoritarisme équivoque dans cet album (Wurm, 2006). Le système politique dictatorial présenté est proche des modèles maoïstes ou soviétiques dans lesquels le travail est obligatoire (et l'oisiveté réprimée) et où les dissidents sont persécutés en les présentant comme psychologiquement inconstants. Par ailleurs, les prisonniers sont attirés sur cette

planète qui deviendra leur prison, de la même manière que des membres d'une secte ou d'un groupe terroriste sont séduits par une propagande efficace avant d'être détruits. Le culte de personnalité développé sur la planète est symptomatique des systèmes hiérarchiques extrêmes, où la distance vis-à-vis du pouvoir est disproportionnée entre la base et le dirigeant.

2.8 *Simlane (Héros de l'équinoxe, 1978)*

La civilisation de Simlane, au cœur de l'album, est explicitement inspirée du style gréco-romain. Ses habitants sont vêtus d'habits plus modernes, à la mode Renaissance (coiffes et tissus bigarrés, brocarts dorés, etc.) alors que la topologie du lieu porte tous les artefacts gréco-romains anciens : temples à colonnes doriques, arènes de cirque, etc.

Une mère nature, dessinée dans un style Art nouveau, est la source de vie de la planète, mais nous savons peu de choses de la culture locale. Valérian est accueilli par des « membres de la grande assemblée », peut-être s'agit-il d'un système républicain, avec sénat.

L'intrigue de l'album fait intervenir des héros étrangers afin de sélectionner le père de la prochaine génération d'enfants sur cette planète où la population est stérile. Il s'agit ici plus de galeries de portraits, à la La Bruyère que d'une présentation approfondie des mondes des héros étrangers. Irmgaal est un guerrier flamboyant aux aspirations fascistes. Il vient de Kraan, « la planète des grands guerriers noirs ». La représentation graphique du monde rêvé de Irmgaal est un clin d'œil coloré à l'univers du dessinateur Druillet, faite de flammes et de fer. Ortizog est un colosse dans le plus pur style soviétique, il est issu de Bourgnouf, un monde où l'industrie lourde domine. Lorsqu'il doit évoquer à quoi ressemblera l'avenir de Simlane, il décrit un monde autoritaire et austère, où règne un égalitarisme absolu. Le troisième héros, Blimflim, vient de la planète Malamum. Sorte de gourou hippie, il prône une manière de vie proche de la nature, ascète et modeste, où le peuple doit trouver son salut dans la sublimation.

Valérian, envoyé par Galaxity joue ici un antihéros remarquable. Il est préféré grâce à sa volonté de ne pas imposer sa vision à un monde en devenir, laissant à ses habitants

le loisir de choisir leur futur. Culturellement, cette aventure illustre le caractère flexible de Valérian, une attitude ouverte quand aux normes et valeurs d'une culture donnée, et enfin une appréciation de la vie relevant d'un locus de contrôle interne (Smith, 1995). Alors qu'il a la possibilité de créer une civilisation suivant ses propres règles, il décide de laisser ce développement aux mains des habitants.

2.9 *Rubanis (Les Cercles du pouvoir, 1994)*

Rubanis est au cœur de plusieurs albums à la fin de la saga. Il s'agit d'une planète industrielle, postmoderne, qui ressemble beaucoup à une vision futuriste noire de la Terre. Le capitalisme débridé et la corruption y règnent en maître, dans une société structurée en castes (cercles) qui vivent sans se mélanger. Le film de Luc Besson, *Le Cinquième élément* (1997), a bénéficié des conseils artistiques de JC Mézières, et l'on retrouve dans les décors du film une Terre en 2263 ressemblant beaucoup à Rubanis (l'album *Les Cercles du pouvoir* date de 1994). L'atmosphère de la planète fait aussi penser à la Terre du film *Blade Runner* de Ridley Scott (sorti en 1982), autre film de science-fiction avec des relents de bande dessinée. Les divers angles de présentation de la planète sont plus d'ordre social (suicide des businessmen, collusion entre la police et la politique, etc.) que réellement culturels. Les parallèles entre Rubanis et la Terre sont nombreux. En particulier les écrans de contrôle porteurs du virus Scunindar font étrangement penser aux machines à rêves de Galaxity présentées dans le premier opus. En fait, mis à part l'apparence étrange de certains habitants, Rubanis pourrait tout à fait être la planète Terre dans un futur proche, où des humanoïdes côtoient une faune extra-terrestre bigarrée.

Culturellement, Rubanis est une caricature d'un monde hiérarchique, individualiste et particulariste : tout problème se règle par la corruption. Un « hyper-Prince » mystérieux (et finalement imaginaire) est à la tête d'une structure hiérarchique, rigide et segmentée (les fameux cercles du pouvoir) qui régie la planète sans que ce statu quo ne soit questionné par les autres niveaux. Cette autocratie mécanique est à bout de souffle et les acteurs d'un renversement de régime (le Triumvirat composé d'un chauffeur de taxi interlope, une intrigante proche du pouvoir et le chef de la police) sont ceux qui maîtrisent le mieux les codes culturels de la planète : corruption, rouerie

et brutalité. Il n'existe aucune loyauté sur Rubanis ni institutionnelle, ni envers un groupe (House, 2004), c'est le chacun pour soi porté à son paroxysme.

2.10 *Hypsis (les Foudres d'Hypsis, 1985)*

Cette planète mystérieuse qui voyage sans l'espace à sa guise n'est pas à proprement parlé habitée, ou plutôt elle est très peu peuplée et ses habitants sont (ou se prennent pour - le doute est de rigueur) des Dieux. Nous avons en particulier une reconstitution très moderne de la trinité chrétienne, puisque les personnages principaux sont Dieu le père, le fils et le Saint esprit (représenté sous la forme d'un bandit manchot). Nous observons ici le biais culturel naturel des auteurs, européens de culture judéo-chrétienne, qui peut être analysé comme un marqueur fondamental de la série entière. Il est facilement imaginable qu'un auteur de manga japonais aurait créé une planète Hypsis bien différente.

Outre cette référence judéo-chrétienne, il y a peu à dire de la culture de cette planète. Nous sommes ici dans l'intimité des Dieux, une idée qui n'est pas unique dans la bande dessinée (par exemple, *Lanfeust de Troy* de Arleston et Tarquin, 1998). Le style des autres Dieux de l'Univers est à peine évoqué.

2.11 *Les Astéroïdes de Shimbailil*

Les Astéroïdes de Shimbailil regroupent une myriade de territoires suspendus dans le vide. Plusieurs albums s'y déroulent, *Otages de l'Ultralum* (1996) et *L'Orphelin des astres* (1998). Le personnage central, l'héritier du Grand Calife d'Iksaladan, apparaît volontairement de culture byzantine, voire arabe. Le titre de Calife se réfère au monde arabo-musulman, complété du costume (turban et tunique) stéréotypé qui pourrait être une illustration d'histoires des 1001 nuits (e.g. *Iks-aladam*). C'est une nouvelle référence culturelle dans le monde de Valérian. On y découvre que le richissime Grand Calife d'Iksaladan tire son profit des mines d'ultralum, référence à peine voilée aux immenses fortunes des familles régnantes dans les pays du Golfe aujourd'hui.

Culturellement, les astéroïdes de Shimbailil sont un mélange de genres puisque l'on passe d'un monde de l'apparence de type Hollywood (Cyberkinomax), à l'austérité

(toute aussi fausse) d'une école anglaise privée. Les auteurs semblent y dénoncer la superficialité d'un modèle occidental consumériste, très proche de l'American way of life. Seul l'argent y permet de résoudre des problèmes et se faire des alliés. Cette vision désabusée semble être un écho à l'ouvrage publié en 2002 « Adieu, rêve américain » des auteurs de la série dans lequel les complices revisitent une Amérique bien différente de celle découverte dans les années 60.

3 Analyse de la compétence culturelle de Valérian

La troisième partie de cet article porte sur une analyse de la compétence interculturelle de Valérian. La compétence interculturelle est un sujet recueillant un intérêt croissant auprès du monde académique mais aussi professionnel. Sur le modèle d'une mesure de l'intelligence cognitive par des tests de Quotient Intellectuel (QI), l'Intelligence Culturelle (CQ) propose des modèles de mesure qui peuvent s'appliquer à notre étude. Ang et Van Dyne (2008) définissent l'intelligence culturelle comme étant la capacité d'un individu à vivre et manager efficacement dans un environnement caractérisé par une grande diversité culturelle.

Le modèle de CQ comporte quatre dimensions : métacognitive, cognitive, motivationnelle et comportementale (Earley et Ang, 2003). La dimension métacognitive fait référence à la prise de conscience de la chose interculturelle lors d'une interaction. L'intelligence culturelle cognitive se mesure aux connaissances culturelles (us et coutumes) de l'individu vis-à-vis d'une culture donnée. La culture générale joue ici un grand rôle. L'aspect motivationnel décrit la volonté manifeste d'apprendre et de se confronter à des cultures différentes de la sienne. Nous pourrions aussi appeler cela la curiosité. Enfin, l'intelligence culturelle comportementale concerne les aptitudes à communiquer avec des personnes appartenant à d'autres cultures, à travers la communication verbale mais aussi non verbale (Ang et Van Dyne 2008).

L'analyse des comportements de Valérian à travers ses aventures montre à quel point le héros de Mézières et Christin est un spécialiste de la communication interculturelle. Pour commencer, de par leur mission d'aller à la rencontre des habitants

de l'Univers, les membres du département spatio-temporel de Galaxy ont par défaut une ouverture culturelle avancée. Valérian est toujours respectueux des coutumes locales et ne cherche pas à imposer ses opinions. Une des rares fois où Valérian heurte les coutumes locales est à propos du « Fflumgluff de l'amitié », une histoire courte publiée dans Pilote Super Pocket en 1970. Utilisant les sauts spatio-temporels, il remonte le temps afin d'éviter la mort d'un collègue tué par une plante monstrueuse. L'origine est l'ingurgitation d'une algue vivante, le Fflumgluff, offert en signe d'alliance entre les autochtones de la quatrième planète de la constellation de Malvis et la Terre. Plutôt que d'expliquer la situation calmement, Valérian décide de s'enfuir avec son collègue Slane, provoquant la fureur des hôtes. Publiée au tout début des aventures de la saga, il est tout à fait acceptable de considérer cette attitude comme une erreur de jeunesse, peut-être même comme un épisode d'apprentissage nécessaire.

D'ailleurs, tout en étant un acteur majeur dans chaque histoire, ses actions sont toujours à la demande des représentants des peuples visités, par exemple lutter contre les Connaisseurs dans *l'Empire des mille planètes* (1969), inspecter une centrale nucléaire soviétique sur Terre (*Sur les Frontières*, 1988) ou encore découvrir qui contrôle réellement la planète Rubanis (*Les Cercles du pouvoir*, 1994). Ironiquement, c'est dans la première aventure, *La Cité des eaux mouvantes* (1968), que Valérian influence le cours de l'histoire de la Terre de manière permanente de son propre fait. Cela aura des conséquences incalculables pour les auteurs qui devront, une quinzaine d'années plus tard inventer une histoire de la Terre parallèle afin de ne pas sombrer dans un paradoxe temporel. D'une certaine manière, Valérian a bien retenu la leçon et s'efforcera d'influencer a minima les mondes qu'il rencontrera par la suite.

La capacité d'adaptation aux us et coutumes locales est aussi l'une des grandes forces des héros de la série. Au fil des albums, le lecteur verra par exemple Laureline se parer en marchande de flogums (*le Pays sans étoile*, 1970), en marin britannique (*les Foudres d'Hypsis*, 1985), en cavalière aristocrate écossaise (*les Spectres d'Inverloch*, 1983), en femme d'affaires du XXI^e siècle (*par les temps incertains*, 2001), en Mme Loyale animatrice de cirque ambulancier (*les Armes vivantes*, 1990) ou encore en prostituée intergalactique dans une tenue « empruntée d'une copine maquerele » (*Brooklyn station terminus cosmos*, 1981). Le seul faux-pas vestimentaire

est le fait de Laureline et les conséquences sont d'ailleurs le cœur d'une histoire. Sur Syrte-la-Magnifique (*l'Empire des mille planètes*, 1969), elle décide d'acheter une montre en pendentif sur un marché. Malheureusement, elle ne sait pas que les habitants de cette planète ont « une parfaite connaissance physiologique du temps » et se fait repérer par les connaisseurs, en réalité des terriens rescapés d'une ancienne mission spatiale.

En ce qui concerne la communication verbale, les personnages ont accès à des « mémoriseurs » qui leur permettent de communiquer sans problème (et a priori sans accent !) dans n'importe quelle langue pratiquée (*l'Empire des Mille Planètes*, 1969). Parfois, le canal de communication est télépathique, le lecteur comprend alors que le code utilisé (la langue) importe peu (*Les Héros de l'équinoxe*). Il est à noter que ça et là des langues inventées sont affichées, comme la « Nolangue du Grand Rien », un sabir utilisé à la limite de l'Univers (*Au bord du Grand Rien*, 2004).

D'autres paramètres entrent en compte lorsque l'on souhaite analyser la compétence interculturelle de Valérian, par exemple la distance hiérarchique. En effet, Valérian est un envoyé de Galaxity (au moins au début de la saga), mais il n'a pas de responsabilité hiérarchique, ou lorsqu'il en a (aider l'installation des colons dans le système d'Ukbar (*Le Pays sans étoile*, 1970), ou s'occuper de la sécurité de l'ambassadeur dans *l'Ambassadeur des ombres*), il n'utilise pas une éventuelle distance hiérarchique à son avantage. Par ailleurs, il est un simple employé du département spatio-temporel de Galaxity et est accueilli par les différents peuples sans aucun préjudice négatif envers lui. En ce sens, il est dans une position différente d'un personnage comme Axle Munshine, autre star de la bande dessinée francophone de science-fiction (Ribera J. et Godard C., 1975). Cette approche bienveillante (Tournand, 2014) explique en grande partie sa capacité à créer un lien d'empathie avec les autres peuples, et donc à coopérer efficacement. Cette communication basée sur une approche égalitaire et inclusive des relations est une constante dans la série. Elle est en contraste avec les types de cultures visitées, souvent hiérarchiques et exclusives.

Valérian fait montre aussi d'une diplomatie à point nommé lors des situations périlleuses. Cette capacité à proposer des solutions satisfaisantes pour tous, est en ligne

avec le modèle de résolution des dilemmes chère à Hampden-Turner (2008). A ce titre, l'attitude de Laureline, souvent plus volontaire, est rafraichissante et porte une dimension héros rebelle, mais il n'est pas certain que ce comportement aurait porté ses fruits sur le long terme. Ici, le fait que Laureline soit une paysanne française du Moyen Âge alors que Valérien un agent spatio-temporel d'un 28^e siècle aseptisé prend tout son sens. Véritable consultant interculturel, Valérien force par exemple le roi de Valsennar et la reine de Malka à se rencontrer et à échanger avec comme résultat la paix entre les royaumes et le sauvetage de la planète (*Le Pays sans étoile*). Il évite aussi une guerre nucléaire sur le point d'éclater au Maghreb (*Sur les frontières*) et, certes flanqué d'une arme de gros calibre, il parvient aussi à réunir autour de lui la Trinité d'Hypsis, un archange déchu (LCF Sat) ainsi que les actionnaires d'une multinationale impliquée dans le clonage, ceci afin de trouver une solution acceptable pour tous sans mettre en danger l'existence de la Terre (*Par des temps incertains*).

Enfin, les héros de la saga n'hésitent pas à transgresser leurs propres règles afin de trouver une issue favorable, un trait s'apparentant à la dimension Particulariste de Trompenaars (1993). Par exemple, Dans l'*Ambassadeur des Ombres*, Valérien, œuvre en parfait agent interculturel en brisant les barrières physiques de communication et en rencontrant les protagonistes chez eux, selon leurs habitudes. Cette capacité à douter de ses propres normes et valeurs est sans doute la pierre angulaire du haut niveau d'intelligence culturelle du héros spatio-temporel (Wurm, 2006). Au gré des aventures, il va souvent changer d'avis sans se compromettre éthiquement, convaincu de la justesse des arguments des personnages en présence et sans imposer sa propre vision. Poussé par Laureline, beaucoup plus enclin à faire fi des protocoles que Valérien, il s'adapte à son environnement afin d'en tirer l'option la plus efficace. Vu sous l'angle de la complémentarité des rôles, le titre de la série, « Valérien et Laureline » prend d'ailleurs tout son sens.

Conclusion

Le *space opera* créé par Christin et Mézières à la fin de années 60 est devenu au fil des albums un incontournable de la bande dessinée francophone de science-fiction.

Publiées par épisodes dès 1967 dans l'hebdomadaire *Pilote*, les histoires sont rapidement éditées en albums individuels (Christin *et Al*, 2011). Son positionnement populaire en fait une œuvre à part dans ce milieu qui peut s'adresser à un lectorat très étroit. Tirées à plus de 2 millions d'exemplaires, les aventures de Valérien et de Laureline sont sur le point d'être adaptées au cinéma et sont reconnues aussi bien auprès du grand public que des spécialistes. L'analyse ethnologique des mondes visités en utilisant les outils de communication interculturelle habituellement appliqués à des cultures réelles revêt donc d'un intérêt personnel mais aussi académique.

Les onze mondes étudiés sont d'une grande diversité graphique et culturelle. Ceci étant, l'analyse conduite montre que les auteurs, dont l'inclination sociale n'est plus à démontrer, ont mis en avant des mondes aux cultures souvent hiérarchiques et individualistes pour mieux les critiquer en contraste de l'attitude du héros. La Terre, présente ou futur, est souvent mise en face de ses contradictions éthiques. Elle est présentée à travers un biais européen, voire français, preuve de l'ethnocentrisme involontaire et candide d'auteurs qui n'imaginaient pas perpétuer la saga pendant près de 50 ans.

La seconde partie de notre analyse apporte un éclairage innovant sur cette œuvre, puisque c'est la capacité du héros à se mouvoir dans des environnements à forte diversité culturelle qui est étudiée. En utilisant comme trame l'approche de Ang et Van Dyne sur l'intelligence culturelle il en ressort que Valérien correspond à tous les critères attendus d'un spécialiste interculturel. Doué d'une capacité d'adaptation qui semble naturelle, il est aussi aidé par des équipements techniques et surtout par sa co-équipière et conjointe Laureline pour tisser des relations interpersonnelles fortes avec les personnages secondaires. Son approche simple et égalitaire des peuples rencontrés, alliée à un comportement créatif des dilemmes auxquels il fait face en fait un personnage pacifique mais toujours héroïque. Enfin, sa tolérance des exceptions, et sa capacité à remettre en question ses propres modèles normatifs en font un personnage à haute intelligence culturelle. Il est donc tout à fait approprié de présenter Valérien non seulement comme un agent spatio-temporel, mais aussi comme un talentueux agent *inter-culturel*. ■

Références

1. Ang S et Van Dyne L (2008). Conceptualization of cultural intelligence: definition, distinctiveness, and nomological network. In: Ang S and Van Dyne L (eds) *Handbook on Cultural Intelligence: Theory, Measurement and Applications*. Armonk: M. E. Sharpe
2. Arleston, C. et Tarquin, D. (1998). « *Lanfeust de Troy - Cixi Impératrice* », éditions Soleil
3. Armanet, F. (1999), "Sur les traces de Valerian et consorts". *Journal Libération*
4. Baron-Carvais, A. (2007). *La bande dessinée: «Que sais-je?» n° 2212*. Presses universitaires de France.
5. Baroni, R. (2015). L'exploration temporelle comme modalité du voyage imaginaire dans la bande dessinée franco-belge (1930-1980). *Image & Narrative*, 16(2), 96-113.
6. Boone, D. (2007). Contribution à une sociologie des oeuvres de fiction: l'exemple des Schtroumpfs. *Mémoire de Master, U. of Lille II*.
7. Bozzeto, R. (1989). Une B. D française de science-fiction: la série des Valérien. *Europe*, 67(720), 112.
8. Bruttman, T. (2016). Maus, la bande dessinée et le dessin comme témoignages sur la shoah. *Contemporary French and Francophone Studies*, 20(2), 255-266.
9. Buéno, A. (2011). *Le petit livre bleu-analyse critique et politique de la société des Schtroumpfs*. Hors collection.
10. Christin P., Gaumer P., Mézières J.-C., (2011). « Pilote ou la naissance d'un art ? », *Le journal de l'école de Paris du management* 4/2011 (n°90) , p. 23-29
11. Christin P., Mézières J.-C., (2011). Les Correspondances de Pierre Christin : Adieu rêve américain, Dargaud Ed.
12. Dumetz, J., Saginova, O., Woolliams, P., Foster, D., Belbin, R. M., Trompenaars, F., ... & Hampden-Turner, C. (2012). *Cross-cultural management textbook: Lessons from the world leading experts in cross-cultural management*. CreateSpace Publ.
13. Earley PC and Ang S (2003) *Cultural Intelligence: Individual Interactions Across Cultures*. Palo Alto: Stanford University Press.
14. Eric Millard. Sur des ordres normatifs imaginaires : Le droit dans l'univers de Laureline et Valerian. Catherine Ribot. *Droit et Bande Dessinée, l'univers juridique et politique de la bande dessinée*, Presses universitaires de Grenoble, pp. 255-266, 1998.
15. Floch, J. M. (1997). *Une lecture de Tintin au Tibet*. Presses universitaires de France.
16. Forest, J.-C. et Gillon, P. (1974), *Les Naufragés du temps*, Hachette
17. Hampden-Turner, C. M., & Trompenaars, F. (2008). *Building cross-cultural competence: How to create wealth from conflicting values*. Yale University Press.
18. House, R. J., Hanges, P. J., Javidan, M., Dorfman, P. W., & Gupta, V. (Eds.). (2004). *Culture, leadership, and organizations: The GLOBE study of 62 societies*. Sage publications.
19. Kottak, C. P. (2002). *The Exploration of Human Diversity*. New York: McGraw-Hill, Inc.
20. Leloup, R. (1970), Hold-Up en Hi-Fi, dans *Journal de Spirou* n° 1693
21. Maltret, O., (2001), Interview de Jean-Claude Mézières, *Revue DBD*

22. Pellerin, G. et Taillon, M., (1984). Jean Claude Mézières Les cauchemars de Valerian. *Nuit blanche*, no 16, p. 53.
23. Ribera J. et Godard C., (1975) *Le vagabond des limbes*, Dargaud
24. Rouvière, N. (2008). *Astérix ou la parodie des identités* (Vol. 763). Flammarion.
25. Smith, P. B., Trompenaars, F., & Dugan, S. (1995). The Rotter locus of control scale in 43 countries: A test of cultural relativity. *International Journal of Psychology*, 30(3), 377-400.
26. Tavernier, J. B. (1712). *Les six voyages de JB Tavernier en Turquie, en Perse et aux Indes...* J.-B. Machuel le Jeune.
27. Tournand, J. (2014). *La stratégie de la bienveillance-3e éd.: L'intelligence de la coopération*. InterEditions.
28. Trompenaars, F., & Hampden-Turner, C. (1993). *Riding the wave of culture*. London: Breatley.
29. Trompenaars, F., & Hampden-Turner, C. (2011). *Riding the waves of culture: Understanding diversity in global business*. Nicholas Brealey Publishing.
30. Wurm, P. (Ed), (2006), *À propos de Valerian*, Éditions À Propos,

Annexe : liste des lieux visités dans les albums de Valérien

	Planète	Ville/Pays	Albums	Date de sortie épisode/album	Période sur Terre
1	Terre	Galaxy	00 - Les Mauvais Rêves	1967/2000	2720
2	Terre	18e planète de l'étoile double d'Arcturus	00 - Les Mauvais Rêves	1967/2000	2720
3	Terre	Arelaune (an 1000)	00 - Les Mauvais Rêves	1967/2000	1000
4	Vénus	Plantations hydroponiques	01- La Cité des eaux mouvantes	1968/1970	2721
5	Terre	Galaxy	01- La Cité des eaux mouvantes	1968/1971	2721
6	Terre	New York, USA	01- La Cité des eaux mouvantes	1968/1972	1986
7	Terre	Parc de Yellowstone, USA	01- La Cité des eaux mouvantes	1968/1973	1986
8	Terre	Brasilia, Brésil	01- La Cité des eaux mouvantes	1968/1974	1986
9	Astéroïdes et planètes diverses (peu de description)		HS1 - Par les chemins de l'espace	60's/1979	Autour de 2720
10	Syrte-la-magnifique		02 - L'Empire des mille planètes	1969/1971	2720 (23/09)
11	Glam		02 - L'Empire des mille planètes	1969/1972	2720
12	Mintel		02 - L'Empire des mille planètes	1969/1973	2720
13	Murmyl		02 - L'Empire des mille planètes	1969/1974	2720
14	Simius		02 - L'Empire des mille planètes	1969/1975	2720
15	Slomp (astéroïde)		02 - L'Empire des mille planètes	1969/1976	2720
16	Ukbar (Système)		03 - Le Pays sans étoile	1970/1972	Après 2721
17	Zahir	Malka	03 - Le Pays sans étoile	1970/1973	Après 2721
18	Zahir	Valsennar	03 - Le Pays sans étoile	1970/1974	Après 2721
19	Alflolol		04 - Bienvenue sur Alflolol	1971/1972	Après 2722
20	Astéroïde du Maître		05 - Les Oiseaux du Maître	1973/1973	Après 2721
21	Manadil		05 - Les Oiseaux du Maître	1973	Après 2721

22	Point Central		06 - L'Ambassadeur des Ombres	1975	3005
23	Terre	Sittanavasa, Inde	07 - Sur les terres truquées	1976/1977	19 ^e siècle
24	Terre	Londres, Angleterre	07 - Sur les terres truquées	1976/1977	19 ^e siècle
25	Terre	San Francisco, USA	07 - Sur les terres truquées	1976/1977	1895
26	Terre	Paris, France	07 - Sur les terres truquées	1976/1977	fin 19 ^e siècle
27	Terre	Chatou, France	07 - Sur les terres truquées	1976/1977	1880
28	Simlane		08 - Les Héros de l'équinoxe	1978	Après 2721
29	Bourgnouf		08 - Les Héros de l'équinoxe	1978	Après 2721
30	Krahan		08 - Les Héros de l'équinoxe	1978	Après 2721
31	Malamum		08 - Les Héros de l'équinoxe	1978	Après 2721
32	Terre	Paris, France	09 - Métro Châtelet direction Cassiopée	1980	80's, avant 1986
33	Terre	Lorraine, France	09 - Métro Châtelet direction Cassiopée	1980	80's, avant 1986
34	Terre	Marais Poitevin, France	09 - Métro Châtelet direction Cassiopée	1980	80's, avant 1986
35	Terre	Paris, France	10 - Brooklyn station terminus cosmos	1981	80's, avant 1986
36	Terre	New York, USA	10 - Brooklyn station terminus cosmos	1981	80's, avant 1986
37	Solum, Zomuk (Cassiopée)		10 - Brooklyn station terminus cosmos	1981	80's, avant 1986
38	Terre	Inverloch, Ecosse	11 - Les Spectres d'Inverloch	1983/1984	1986
39	Glapum't		11 - Les Spectres d'Inverloch	1983/1984	1986
40	Rubanis		11 - Les Spectres d'Inverloch	1983/1984	1986
41	Terre	USA	11 - Les Spectres d'Inverloch	1983/1984	1986
42	Terre	Londres	11 - Les Spectres d'Inverloch	1983/1984	1986
43	Hypsis		12 - Les Foudres d'Hypsis	1985	1986
44	Terre	Pôle Nord	12 - Les Foudres d'Hypsis	1985	1986
45	Terre	URSS	13 - Sur les frontières	1988	2001
46	Terre	USA	13 - Sur les frontières	1988	2001
47	Terre	Tunisie	13 - Sur les frontières	1988	2001
48	Terre	Finlande	13 - Sur les frontières	1988	2001
49	Terre	Hong-Kong	13 - Sur les frontières	1988	2001
50	Point Central		13 - Sur les frontières	1988	Après 3005
51	Zollom		13 - Sur les frontières	1988	2001
52	Blopik		14 - Les Armes vivantes	1990	Après 3152
53	Terre	URSS	14 - Les Armes vivantes	1990	Après 3152
54	Rubanis		15 - Les Cercles du pouvoir	1994	Après 3152
55	Ikotiklos		16 - Otages de l'Ultralum	1996	Après 3152
56	Point Central		16 - Otages de l'Ultralum	1996	Après 3152
57	Iksaladam		16 - Otages de l'Ultralum	1996	Après 3152
58	Astéroïdes de Shimballil		17 - L'Orphelin des astres	1998	Après 3152
59	Terre	Paris	18 - Par des temps incertains	2001	Après 3152
60	Terre	Roumanie	18 - Par des temps incertains	2001	Après 3152
61	Terre	New York?	18 - Par des temps incertains	2001	Après 3152
62	Terre	Afrique du Sud	18 - Par des temps incertains	2001	Après 3152
63	Terre	Suisse	18 - Par des temps incertains	2001	Après 3152
64	Rubanis		19 - Au bord du Grand Rien	2004	Après 3152
65	Limite de l'Univers		19 - Au bord du Grand Rien	2004	Après 3152
66	Rubanis		20 - L'Ordre des Pierres	2007	Après 3152
67	Astéroïde inconnue		21 - L'OuvreTemps	2010	4016
68	Terre	Paris	21 - L'OuvreTemps	2010	4016