



**HAL**  
open science

# Stratégies compositionnelles et esthétique de l'errance dans Stargate Universe

Jérémy Michot

► **To cite this version:**

Jérémy Michot. Stratégies compositionnelles et esthétique de l'errance dans Stargate Universe. Cécile Carayol; Chloé Huvet. Errances et angoisses du troisième type : à l'écoute des bandes-son de science-fiction, Le Visage Vert, pp.145-163, 2024, 978-2-918061-63-2. hal-04785889

**HAL Id: hal-04785889**

**<https://hal.science/hal-04785889v1>**

Submitted on 12 Dec 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# Stratégies compositionnelles et esthétique de l'errance dans *Stargate Universe*

Jérémy Michot

## Introduction

L'histoire commence en 1994, lorsque Roland Emmerich réalise le premier film *Stargate*, produit par la MGM. Quelques années plus tard, en 1997, Jonathan Glassner et Brad Wright créent *Stargate SG-1 (SG-1)* la série de science-fiction à ce jour la plus longue diffusée à la télévision américaine<sup>1</sup> (devant *Star Trek* et *The X-Files*), jusqu'en 2002 sur Showtime puis jusqu'en 2007 sur SyFy. L'acquisition de la série par SyFy est l'occasion pour Brad Wright et son nouvel associé Robert C. Cooper de monter un nouvel équipage et de produire une série dérivée, *Stargate Atlantis*, dont la production prend fin en 2009. Enfin, les deux associés se lancent dans un dernier projet cette même année. SyFy souhaite en effet profiter du « potentiel Stargate » et signe avec eux deux saisons de *Stargate Universe*<sup>2</sup>, dernière série de la franchise en date. Cependant, *Universe* se termine plus tôt que prévu : en 2011, les mauvaises audiences du *spin-off* ont raison de la franchise et la série n'est pas renouvelée<sup>3</sup>. Sa réception n'est pas à la hauteur des attentes de Syfy : si *Atlantis* se hisse sans difficulté au niveau des audiences à succès de *SG-1*, *Universe*, en dépit d'un casting plutôt prestigieux (Robert Carlyle tient par exemple le premier rôle), d'effets visuels ou sonores, ainsi que d'une équipe (*showrunners*, scénaristes, réalisateurs et compositeur)

---

<sup>1</sup> Angela Ndaliansis, « Stargate SG-1 », in David Lavery (ed.), *The Essential TV Cult Reader*, Kentucky, University Press of Kentucky, p. 237 (237-243).

<sup>2</sup> Pour plus de lisibilité, nous aurons recours durant tout le texte aux abréviations suivantes : *SG-1*, *Atlantis* et *Universe*.

<sup>3</sup> Craig Engler, vice-président de Syfy Digital, explique les raisons qui ont poussé Syfy à annuler *Universe* dans une lettre ouverte à destination des fans : « An Open Letter to Stargate Fans from Syfy », *Gateworld*, <https://www.gateworld.net/news/2011/05/an-open-letter-to-stargate-fans-from-syfy/> [consulté le 25 juin 2020].

sensiblement identiques à celle des séries mères dont elle est issue, est un échec commercial. Florent Favard l'analyse en ces termes : « la série possède un fort potentiel », cependant, le fait qu'elle « se construi[se] à l'opposé de la formule épisodique des précédentes séries de la franchise *Stargate*<sup>4</sup> » n'aide pas à fidéliser le public. Pourtant, la série cumule les nominations aux *Emmy Awards* et récolte des récompenses dans d'autres académies télévisuelles. Par ailleurs, la presse professionnelle, sur internet notamment, salue à l'unanimité la « qualité » de la série<sup>5</sup>. *Universe*, moins fantasque et plus mature que la précédente série de la franchise, peine toutefois à séduire le public. Brad Wright et Robert C. Cooper cherchent en effet à s'éloigner du ton de *SG-1* et d'*Atlantis* par différents moyens, tels que la musique – Joel Goldsmith l'explique dans de nombreux entretiens<sup>6</sup>. De plus, *Universe* arrive tardivement dans un monde télévisuel saturé de *space operas* novateurs, quelques mois après l'arrêt de *Battlestar Galactica* en mars 2009, dont la partition de Bear McCreary marque le genre, tant par son intégration au scénario même de la série que par son originalité sonore timbrique et thématique.

Dans ce contexte particulier, la musique de la série joue un rôle décisif même si, paradoxalement, la marge de manœuvre des créateur·rices est relativement restreinte : l'identité sonore (*sound design* comme bande originale) de *Universe* doit en effet suffisamment se démarquer de la franchise déjà célèbre sans pour autant en renier les fondements ni l'héritage. Ainsi, à rebours des principes de continuités « classiques » propres aux univers transmédias dont *Stargate* fait partie<sup>7</sup> (au sens où l'entend Henry Jenkins<sup>8</sup>), nous interrogerons les mécanismes musicaux et sonores de *Universe* en lien avec sa restructuration générique. En cela, nous montrerons d'abord que *SG-1* et

---

<sup>4</sup> Florent Favard, *La promesse d'un dénouement : énigmes, quêtes et voyages dans le temps dans les séries télévisées de science-fiction contemporaines*, thèse de doctorat, Université Bordeaux Montaigne, 2015, p. 322.

<sup>5</sup> « *Stargate Universe Press Coverage Round Up* », *Gateworld*, <https://www.gateworld.net/news/2009/10/stargate-universe-press-coverage-round-up/> [consulté le 1<sup>er</sup> août 2021].

<sup>6</sup> « *Universal Themes* », *Gateworld*, <https://www.gateworld.net/news/2009/10/universal-themes> [consulté le 28 juillet 2021].

<sup>7</sup> La franchise de *Stargate* est composée de trois films, trois séries télévisées, une web-série, un dessin animé, des *comics* ainsi que des jeux vidéo multiplateformes.

<sup>8</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006, p. 95-96 : « A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. [Une histoire transmédia se déroule sur de multiples plateformes médiatiques, chaque nouveau texte apportant une contribution distincte et précieuse à l'ensemble.] »

*Universe*, en dépit de racines communes, suivent deux chemins narratifs et respectent deux « cahiers des charges musicaux » distincts. Nous verrons ensuite que la musique de *Universe*, loin d'être orpheline, s'inscrit en réalité dans une histoire musicale de la science-fiction télévisuelle nomade plus large, qui permet aux créateurs de la série de renouveler les horizons de la franchise. Nous terminerons enfin cette réflexion par l'étude des procédés musicaux employés afin de figurer l'errance, spatiale et intérieure, dans l'ensemble de la première saison.

## **De Stargate à Universe : deux trajectoires opposées**

### **L'histoire**

L'histoire de *Stargate* est simple à résumer : une équipe constituée de militaires et de scientifiques parcourt la galaxie à travers la porte des étoiles, un artefact de haute technologie qui connecte les planètes habitables entre elles. *Stargate*, *SG-1* et *Atlantis* sont construits autour du même schéma actantiel, propre à la tradition d'une science-fiction militariste : les personnages explorent de nouveaux territoires et défendent la Terre contre des attaques extraterrestres. À l'inverse, Brad Wright et Robert C. Cooper imaginent une histoire un peu différente pour *Universe* : afin d'échapper à l'attaque d'une organisation criminelle, l'Alliance luxienne (déjà rencontrée dans *SG-1*), le Dr Nicholas Rush (Robert Carlyle) et ses équipes embarquent, par la force des choses, à bord du *Destiny*, un vaisseau spatial créé par les Anciens (une race bienveillante d'extraterrestres) programmé pour parcourir les vastes contrées inexplorées de l'univers, aux confins des galaxies encore inconnues. Des civils, militaires et scientifiques se retrouvent donc perdus au fin fond de nulle part, prisonniers d'un vaisseau en ruines qu'ils sont incapables de piloter, et sur lequel une porte des étoiles rudimentaire ne sert qu'à trouver des vivres dans les galaxies visitées par le *Destiny*. Fidèles à la circulation historique des castings dans un *spin-off*, les scénaristes convoquent plusieurs personnages de *SG-1* (à l'instar du général Jack O'Neill) à de nombreuses reprises dans *Universe* et rappellent ainsi régulièrement que l'intrigue se déroule dans le même univers. Pourtant, tout a changé : du design de la nouvelle porte des étoiles au format feuilletonnant, en passant par les objectifs suivis par Rush et son équipe. Quand *Stargate* se réclame d'une science-fiction militariste (*Star Wars*, *Starship Troopers*, *Alien*, etc.) *Universe*, à l'inverse, s'inscrit dans une tradition du genre plus contemplative (*Solaris*, *2001 : L'Odyssée de*

*l'espace*, etc.), marquée par une musique particulière et différente de ce qui a pu être entendu jusqu'à présent.

### Contrepieds dans les scènes d'action canoniques

Notons, pour commencer, que la série ne s'éloigne jamais totalement de la « tension dynamique<sup>9</sup> » générée en première instance par *SG-1* entre une esthétique propre à la science-fiction humaniste et pacifiste, d'une part, et celle d'un *space opera* militariste d'autre part. *Stargate Universe*, malgré ses aspects contemplatifs très prononcés comme le verrons (une instrumentation héritée du *space opera* nomade, un langage musical dépouillé, minimaliste, et des séquences musicales permettant de souligner la solitude et l'isolement des personnages), est également une série de grand spectacle, même si la musique et les effets sonores n'en demeurent pas moins *décalés*.

Les *showrunners* de *Stargate Universe* cherchent donc à faire de la science-fiction autrement, ce qui amène à se questionner sur les processus créatifs de *Universe* et les échanges qui ont pu être rapportés entre le compositeur et les *showrunners*. La première musique soumise par Joel Goldsmith a en effet été refusée par Brad Wright :

The first thing I sent, Brad called and said that he absolutely loved it. Unfortunately not for *Universe*. He said, he planned on using them for the next *SG-1* movie, so I had to go back to the drawing board<sup>10</sup>.

[Dès la première chose que j'ai envoyée, Brad m'a appelé et m'a dit qu'il l'avait vraiment adorée. Mais ça ne correspondait pas à *Universe*. Il a dit qu'il avait l'intention de les utiliser pour le prochain film *SG-1*, alors j'ai dû retourner au travail.]

La volonté du compositeur de se démarquer de *SG-1* (et de la franchise) ne tient pas uniquement de la stratégie promotionnelle puisque la plupart de ces discours ont été tenus après l'échec commercial de la série. Robert C. Cooper rejette également les premières propositions de Goldsmith dans la scène finale de « Air : Part 3 » (S01E03) au moment où Scott puise dans ses dernières forces pour rejoindre la porte des étoiles<sup>11</sup>. Tableau blanc, *il faut faire mieux que ça*. Dans cette séquence, les personnages ne sont pas certains d'être de retour au vaisseau avant que

---

<sup>9</sup> Stan Beeler, « Stargate SG-1 and the Quest for the Perfect Science Fiction Premise », in J. P. Telotte (éd.), *The Essential Science-Fiction Television Reader*, Lexington, University Press of Kentucky, 2008, p. 270.

<sup>10</sup> « Universal Themes », *Gateworld*, <https://www.gateworld.net/news/2009/10/universal-themes> [consulté le 28 juillet 2021].

<sup>11</sup> *Ibid.*

celui-ci n'effectue un saut en hyperspace. Il s'agit du climax dramatique de l'épisode, très attendu dans un épisode de *SG-1*, très codifié également. Mais Goldsmith choisit finalement de ne pas souligner cette tension ; il met en place ce qu'il qualifie lui-même de « contrepoin émotionnel<sup>12</sup> », c'est-à-dire qu'il se focalise sur la volonté de Scott et de ses partenaires, sur son espoir, et non sur le danger qui les menace. En résulte une partition modale fondée sur un socle électronique, une basse électropulsée, des nappes de violons et de cuivres ainsi qu'une guitare électrique (tantôt rythmique, tantôt harmonique). La musique réagit au montage : elle démarre lorsque la caméra cadre la porte des étoiles, une mélodie aux cordes se déploie au *cut* des plans aériens qui montrent Scott et Greer dans le désert, disparaît dans le vaisseau, puis revient, soulignée par des percussions, sur un plan de Scott filmé caméra à l'épaule, prêt à s'effondrer.

Les attentes et les schémas établis dans *Stargate* s'effondrent dans *Universe* et cette séquence n'est qu'un exemple représentatif parmi une dizaine d'autres dans lesquelles Goldsmith et les créateurs prennent le contrepied des modèles qu'ils ont eux-mêmes mis en place il y a quinze ans. Les difficultés d'audience rencontrées par *Universe* résident en cela que *Universe* se construit en miroir inversé de *Stargate*, et que la musique agit sur le genre série, même dans les scènes spectaculaires, grandiloquentes, où l'héroïsme des militaires est à l'œuvre. Outre l'intégration de musiques pop à la bande-son, le tissu musical des musiques extradiégétiques de *Universe* s'éloigne de *Stargate* par deux aspects : l'organologie, d'une part, et la configuration musicale narrative, d'autre part. Comme on peut le constater dans cet extrait, en s'affranchissant des attentes générées par la science-fiction, la musique de Goldsmith n'est pas seulement tributaire des images ; elle a une véritable capacité d'action sur l'identité de la série. Goldsmith et les deux *showrunners* travaillent ainsi dans ce sens, et redéfinissent le cahier des charges musicales de *Universe*.

### **Redéfinition du cahier des charges musicales**

La première musique de *Stargate* est composée par David Arnold, un symphoniste de tradition hollywoodienne, collaborateur musical de Roland Emmerich dans *Stargate*, *Independence Day* (1996), *Godzilla* (1998) ou encore, parmi d'autres films, compositeur des cinq derniers James Bond avant *Skyfall* (Sam Mendes, 2012). Le thème d'ouverture composé par David Arnold

---

<sup>12</sup> *Ibid.* : citation originale.

est également associé à la série, car Joel Goldsmith (1957-2012), dont le seul nom convoque tout l'imaginaire de la science-fiction télévisuelle et cinématographique, se charge de le réorchestrer. Ce dernier compose en 1990 la musique de *Moon 44* (Roland Emmerich, 1990) sa première partition cinématographique en solo. Par la suite, il écrit une vingtaine de minutes de musiques additionnelles pour *Star Trek : Premier Contact* (*Star Trek: First Contact*, Jonathan Frakes) en 1996, que son père Jerry Goldsmith (1923-2004) n'a pu terminer<sup>13</sup>. Rappelons également que Jerry Goldsmith, bien connu dans le paysage science-fictionnel télévisuel, remporte en 1995 son cinquième Emmy Awards pour le générique de *Star Trek : Voyager* (UPN, 1995-2001), une musique que Jon Burlingame qualifie de « grandiose et majestueuse<sup>14</sup> ». En héritant ainsi de *SG-1*, Joel Goldsmith se positionne de fait dans les pas de son père. Pourtant, lors d'un échange disponible sur internet, le journaliste David Read et David Arnold admettent d'une seule voix que la partition de Goldsmith doit tout à Arnold<sup>15</sup>. Si l'on concède sans mal que Joel Goldsmith conserve pour le générique télévisuel le même matériau thématique du générique cinématographique matriciel, le compositeur adapte cependant en profondeur, fort d'une expérience d'arrangeur et d'orchestrateur, le thème initial de David Arnold pour la télévision : il y ajoute une section rythmique dynamique ainsi que des contrechants ou encore des fusées de cordes, puis réorganise les thèmes dans une redoutable synthèse contrapuntique de seulement une minute. Par conséquent, le caractère de cette musique change intégralement : l'ouverture au caractère noble de David Arnold, d'abord pesante de mystère, ressemble désormais à un hymne de guerre. Joel Goldsmith traite ensuite le *spin-off Atlantis* selon le même modèle. La musique du générique est en effet décalquée en tous points de celle de *SG-1*, il s'agit de la même structure (les percussions sont assignées aux mêmes fonctions de relance), de la même écriture symphonique ainsi que des mêmes dessins mélodiques.

Bien que ces remarques préliminaires s'en tiennent à une comparaison des génériques, et même s'il fallait s'arrêter longuement sur les musiques dans les épisodes, l'on se contentera, par esprit de synthèse, de remarquer que ces génériques sont le mètre étalon des musiques de *SG-1* et d'*Atlantis*, modelées à

---

<sup>13</sup> [http://www.jerrygoldsmithonline.com/spotlight\\_joel\\_goldsmith.htm](http://www.jerrygoldsmithonline.com/spotlight_joel_goldsmith.htm) [consulté le 29 juillet 2021].

<sup>14</sup> Jon Burlingame, *TV's Biggest Hits: The Story Of Television Themes From Dragnet To Friends*, New York, Schirmer Books, 1996, p. 120 : citation originale.

<sup>15</sup> Interview de David Read, *Dial the Gate*, <https://www.youtube.com/watch?v=FBz3qfeM9Pk> [consultée le 29 juillet 2021].

l'identique. Fidèle à son héritage cinématographique et familial, la musique que Goldsmith compose pour *SG-1* est en effet proche d'un néo-symphonisme hollywoodien appliqué à la série télévisée : orchestre hybride voire, pour des questions de budget, uniquement de synthèse, synchronisme narratif, et, pour reprendre la définition synthétique de Jérôme Rossi : « langage romantique, mise en avant des dialogues, synchronisme très fort (mais pas total), musique utilisée comme un vecteur de continuité et de contrôle des “connotations narratives”, musique comme “toile de fond sonore” [favorisent] l'abandon du spectateur[·rice]<sup>16</sup>. » Rajoutons à cela que la science-fiction télévisuelle était alors fortement marquée par les musiques au caractère héroïque : pour *Star Trek : Voyager*, Jerry Goldsmith cherche par exemple à faire ressortir les aspects aventuriers du *show* : « Goldsmith spoke of space as “the last frontier”, adding : “When any explorer goes into a new land, the're adventures. [Goldsmith parle de l'espace comme de “la dernière frontière” et ajoute : “Lorsqu'un explorateur se rend sur une nouvelle terre, il s'agit d'aventures <sup>17</sup>”] » Des années avant, Steve Halfyard montre que les compositeurs de la franchise *Star Trek : La Nouvelle Génération* (*Star Trek : The Next Generation*, Syndication, 1987-1994) abandonnent « la Bossa Nova enjouée que Alexander Courage compose pour *Star Trek Original Series*, et s'inspirent à la place de la fanfare d'ouverture qui correspond au style musical de *Star Wars*<sup>18</sup> », guerrière et victorieuse.

Cependant, Joel Goldsmith amorce dans *Stargate Univers* plusieurs changements de taille à la demande des producteurs exécutifs Robert C. Cooper et de Brad Wright. La voix de *Stargate*, qu'il qualifie lui-même de « full symphony orchestra [orchestre symphonique complet]<sup>19</sup> », doit dorénavant intégrer « une combinaison d'éléments organiques et électroniques<sup>20</sup> » ; les mélodies se font rares et le résultat offre un contraste saisissant avec *SG-1* et *Atlantis*, dès l'ouverture, en un sens minimaliste : la texture

---

<sup>16</sup> Jérôme Rossi, *L'Analyse de la musique de film : histoire, concepts et méthodes*, Lyon, Symétrie, 2021, p. 24.

<sup>17</sup> Jon Burlingame, *TV's Biggest Hits: The Story Of Television Themes From Dragnet To Friends*, *op. cit.*, p. 120.

<sup>18</sup> Janet K. Halfyard, *Music in Cult TV: An Introduction*, New York, I.B. Tauris, 2016, p. 28 : « abandoning the upbeat Bossa Nova that Alexander Courage wrote for STOS and instead taking their lead from his opening fanfare that corresponds more closely to the later orchestral style of sci-fi found in *Star Wars* ».

<sup>19</sup> « Gate Harmonics, Part 1 », *Gateworld*, <https://www.gateworld.net/news/2006/11/gate-harmonics-part-1/> [consulté le 2 août 2021].

<sup>20</sup> « Universal Themes », *Gateworld*, <https://www.gateworld.net/news/2009/10/universal-themes> [consulté le 2 août 2021].

sonore, scintillante, dépouillée et principalement électroacoustique de la musique, ne laisse entendre que des résidus percussifs et militaristes des deux précédentes séries. La brièveté du générique, l'absence de développement, également, évoquent dès lors d'autres enjeux narratifs. Les scènes d'action, comme nous l'avons dit, s'apaisent : la musique n'est pas liée à l'aventure, mais à l'introspection. Pour résumer, les musiques de *Stargate Universe* ne s'inscrivent pas dans la continuité de celles composées dans les autres fictions *Stargate*. Joel Goldsmith puise en effet les principales sources de son inspiration dans d'autres univers science-fictionnel télévisuels.

## **Les musiques du space opera télévisuel nomade**

### **De quelques influences exogènes**

So are we like *Voyager* in a sense that we're way out there in space and can't home? Yeah, yeah. You could say that. [laughs] And are we like *Galactica* in that we're on a ship and things have gone wrong? Sure. You could say that. But beyond that, this show is unique and all speculation will go away as soon as we air. It's very unique and will stand on its own<sup>21</sup>.

[Sommes-nous comme dans *Voyager* puisque nous sommes loin dans l'espace et que nous ne pouvons pas rentrer chez nous ? Oui, oui. On peut dire ça. [rires]. Et sommes-nous comme *Galactica* puisque nous sommes sur un vaisseau et que les choses ont mal tourné ? Bien sûr, on peut dire ça. Mais au-delà, cette série est unique et toutes les spéculations disparaîtront dès qu'elle sera diffusée. Elle est tout à fait unique et s'imposera d'elle-même.] »

Même si le *spin-off Universe* est différent en bien des points de *SG-1*, il s'inscrit néanmoins directement dans la lignée des *space operas* télévisuels inspirés par *Lost in Space* (CBS, 1965-1968), dont « le procédé narratif, note Florent Favard, se retrouve à la base des cadres narratifs du *space opera* des années 1960 et 1970<sup>22</sup> » et que l'on retrouve par ailleurs dans *Battlestar Galactica* (1980 et 2004). Ces séries posent le cadre d'un « *space opera* télévisuel nomade » : odyssée spatiale sans Ithaque, un équipage vogue à la dérive au fin fond d'un univers hostile et encore inexploré à la recherche d'une Terre perdue.

---

<sup>21</sup> Brad Wright, entretien disponible sur <https://www.denofgeek.com/tv/stargate-universe-brad-wright-interview/> [consulté le 29 juillet 2021].

<sup>22</sup> F. Favard, *La promesse d'un dénouement : énigmes, quêtes et voyages dans le temps dans les séries télévisées de science-fiction contemporaines*, op. cit., p. 38.

*Lost in Space*, d'abord, semble être au cœur des inspirations de Goldsmith. En effet, la musique des quatre premiers épisodes de *Lost in Space* fut écrite par le compositeur de *Star Wars*, et jusqu'à la fin du *show* ces *cues* sont régulièrement réutilisés<sup>23</sup>. Comme le rapporte Jon Burlingame, John Williams, tout juste libéré de ses obligations contractuelles envers Universal, est contacté par Lionel Newman, directeur musical de la Fox, qui lui propose de travailler sur *Lost in Space*, alors que ce dernier avait déjà mis en musique le premier épisode en utilisant les *cues* composés par Bernard Herrmann sur deux films de science-fiction de la Fox : *Le Jour où la Terre s'arrêta* (*The Day the Earth Stood Still*, Robert Wise, 1951) et *Voyage au centre de la Terre* (*Journey to the Center of the Earth*, Henry Levin, 1959)<sup>24</sup>. Williams utilise de son côté un orchestre dépouillé (« mostly without strings. So we had a pretty healthy brass section, eight or ten [players], and some woodwinds and percussion<sup>25</sup> [la plupart du temps sans cordes, une section de cuivres qui réunissait entre 8 et 10 musiciens, quelques vents et percussions]) auquel il adjoint dans le générique d'ouverture un instrument électronique sans nom, inventé par Paul Tanner, dont les sonorités se situent à mi-chemin entre le thérémine et les ondes Martenot<sup>26</sup>. Cette recherche de sonorités « exotiques », ou du moins qui évoquent l'Ailleurs, se retrouve quelques années plus tard au cœur du projet esthétique de Bear McCreary dans la version récente de *Battlestar Galactica* (2004).

Le *remake* de *Battlestar Galactica*, en 2004 est également l'une des influences majeures de *Stargate Universe*. Son créateur, Ronald D. Moore, note Favard, « émet la volonté de se démarquer musicalement du reste de la production télévisuelle de science-fiction<sup>27</sup> » : *Star Wars* et *Star Trek*, ainsi que « les trompettes grandiloquentes que l'on associe au *space opera*<sup>28</sup> » deviennent alors des anti-modèles, des « exemples à ne pas suivre<sup>29</sup> ». Comme on peut le constater, l'instrumentation joue un rôle fondamental

---

<sup>23</sup> J. Burlingame, *TV's Biggest Hits: The Story Of Television Themes From Dragnet To Friends*, op. cit. p. 113.

<sup>24</sup> *Ibid.*, p. 112-113.

<sup>25</sup> *Ibid.*, p. 114.

<sup>26</sup> Le son de ces instruments électroniques aide les compositeurs à créer un climat sonore futuristes dans les films de science-fiction des années 1930.

<sup>27</sup> Florent Favard, « *It's in the frakkin' ship ! La réflexivité musicale au service du récit dans Battlestar Galactica* », in Cécile Carayol et Jérôme Rossi (éds.), *Musiques de séries télévisées*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2012, p. 202.

<sup>28</sup> Bear McCreary, cité et traduit par Florent Favard, « *It's in the frakkin' ship ! La réflexivité musicale au service du récit dans Battlestar Galactica* », in *Musique de série télévisée* (Cécile Carayol, Jérôme Rossi, eds.), Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2012, p. 203.

<sup>29</sup> *Ibid.*

dans le projet esthétique de *Battlestar*. Le compositeur convoque alors des « instruments non conventionnels dans la culture occidentale [...]. Harmonica et marimba en verre, guitare portugaise, sitar indien, gamelan de Bali, cornemuse irlandaise, erhu (une sorte de violon chinois à deux cordes), et duduk [un hautbois arménien]<sup>30</sup> » ou encore une flûte bansuri, des taikos, un violon électrique et une balalaïka<sup>31</sup>. Quelques pièces aux sonorités plus hollywoodiennes sont présentes dans la série, mais en marge, analyse Eftychia Papanikolaou<sup>32</sup>, afin de provoquer un contraste. De plus, la passacaille mélancolique qu'il compose pour la série en atteste (Megan H. Francisco souligne la proximité de cette musique avec le style de Monteverdi<sup>33</sup>), Bear McCreary puise aussi son inspiration dans des formes anciennes ainsi que dans des tournures idiomatiques et harmoniques souvent modales et antérieures au XIX<sup>e</sup> siècle. Ainsi, la volonté de prendre le contrepied musical de *Star Wars* s'explique bien, car comme le résume précisément Chloé Huvet, « Williams souhaite fournir des repères aux spectateurs en générant un environnement musical familier par le biais de l'orchestre symphonique et d'un idiome postromantique<sup>34</sup> ». Or, Bear McCreary et Joel Goldsmith (même si ce dernier prétendait en entretien ne pas connaître la musique de *BSG*<sup>35</sup>), à l'inverse, élaborent une musique du lointain. Le *space opera* télévisuel nomade trouve alors, dans *Battlestar Galactica* comme dans *Stargate Universe*, une identité musicale qui lui est propre, entre errance électronique et renoncement minimaliste.

### Errance électronique et renoncement minimaliste

Le film *Solaris* (Andreï Tarkovski, 1972), même si le rapprochement n'est pas évident en premier lieu, peut également être cité comme une influence non négligeable de *Universe*. Lors d'une conversation entre Kris Kelvin et le Dr Snaut, ce

---

<sup>30</sup> Eftychia Papanikolaou, « Of Duduks and Dylan: Negotiating Music and the Aural Space », in Tiffany Potter et C. W. Marshall (éds.), *Cylons in America, Critical Studies in Battlestar Galactica*, New York, Continuum, p. 225.

<sup>31</sup> F. Favard, « *It's in the frakkin' ship !* La réflexivité musicale au service du récit dans *Battlestar Galactica* », art. cit., p. 205.

<sup>32</sup> E. Papanikolaou, « Of Duduks and Dylan: Negotiating Music and the Aural Space », art. cit., p. 227.

<sup>33</sup> M. H. Francisco, « *The Shape of Things to Come* »: *Identity and Destiny in the Music of Battlestar Galactica*, thèse de doctorat, Université de Washington, 2020, p. 22.

<sup>34</sup> Chloé Huvet, *Composer pour l'image à l'ère numérique. Star Wars, d'une trilogie à l'autre*, Paris, Vrin, 2022, p. 265.

<sup>35</sup> « Gate Harmonics, Part 1 », *Gateworld*, <https://www.gateworld.net/news/2006/11/gate-harmonics-part-1/> consulté le 21 juillet 2021.

dernier explique : « Nous ne voulons absolument pas conquérir le cosmos. Nous voulons repousser les frontières de la Terre jusqu'à ses confins. Nous ne savons que faire des autres mondes. Nous n'en avons pas besoin. » Dans le roman, une ligne de texte supplémentaire ajoute : « Telle planète sera aride comme le Sahara, telle autre glaciale comme nos régions polaires, telle autre luxuriante comme l'Amazonie<sup>36</sup>. » Ces deux descriptions correspondent avec une précision déroutante aux premières planètes que visitent le Dr Rush et l'équipage du vaisseau dans *Universe* dans les premiers épisodes de la série. À l'instar d'Artemiev dans *Solaris*, Goldsmith compose souvent, comme nous le verrons, des musiques qui ne correspondent pas aux usages narratifs codifiés traditionnels<sup>37</sup>, et qui, explique Rebecca Eaton, « indiquent qu'il n'existe pas de réponse aux questions soulevées<sup>38</sup> » par la fiction. Le compositeur de *SG-1* effectue donc un pas de côté par rapport à son style habituel :

I'm not using any traditional woodwinds and I'm using less traditional brass than I have for previous shows. Instead I'm using ethnic winds, and electronic, Vangelis-type brass. Otherwise, I've been using strings, guitar, piano and various other electronic sounds.

[Je n'utilise pas de bois acoustiques, et beaucoup moins de cuivres traditionnels que dans les séries précédentes. À la place, j'utilise des vents ethniques, électroniques, et des cuivres à la Vangelis. J'ai aussi utilisé des cordes, une guitare, un piano, et d'autres sons électroniques variés<sup>39</sup>.]

En outre, au-delà de l'instrumentation, le langage musical du compositeur évolue également : toute la musique de *Universe* peut être qualifiée de minimaliste, ce dont Goldsmith s'est toujours défendu en entretien :

Minimalist music is very difficult to do because you just want to orchestrate. You almost feel like you're cheating by having things so empty and open. It's like, "I can't just leave it like that, I've got to

---

<sup>36</sup> Stanisla Lem, *Solaris*, Paris, Denoël, 1966 [1961], p. 80.

<sup>37</sup> Voir à ce sujet Jérémy Michot, « D'autres mondes pour d'autres musiques : les dimensions sonores parallèles de *The OA* (Partie 01) » in Florent Favard et Hélène Machinal (éds), *Séries télévisées de science-fiction*, 19 (2022), <https://journals.openedition.org/resf/2250>.

<sup>38</sup> Rebecca M. D. Eaton, *Unheard Minimalisms: The Functions Of The Minimalist Technique In Film Scores*, thèse de doctorat, The University of Texas at Austin, 2008, p. 128 : « Just as the music seems to give us no answers, by stubbornly not using obvious cultural codes, neither does the dialogue. Instead it indicates that there is no answer to these questions. »

<sup>39</sup> Joel Goldsmith dans <https://www.gateworld.net/news/2009/10/universal-themes/> [consulté le 28 juillet 2021].

some counterpoint...” [la musique minimaliste, explique-t-il, est pour moi difficile à produire, parce que je voulais tout orchestrer. J’avais l’impression de tricher en laissant mes musiques si vides et ouvertes. Je me disais tout le temps : « tu ne peux pas laisser cela en l’état, tu dois y ajouter un peu de contrepoint<sup>40</sup> »...]

Joel Goldsmith confie le thème principal du vaisseau (utilisé à bien d’autres endroits également) à un dilruba (instrument indien à cordes frottées) traité avec beaucoup de réverbération. La musique de l’extrait qui suit (exemple 1) regroupe plusieurs caractéristiques propres au *son* de *Universe* : tandis que l’équipage vaque à ses occupations, le dilruba égrène une quinte descendante, puis une tierce descendante, dans un geste rythmique peu assuré, proche de l’improvisation. On entend également une infrabasse, qui confère au vaisseau un effet de réel sonore, puis une fragile nappe au timbre cristallin qui résonne sur un *la* aigu, puis, enfin, un accord de *la* majeur, joué par un synthétiseur, dans lequel tout semble se résoudre paisiblement. Son timbre ainsi que sa mélodie, dépouillée, presque sans pulsation, accentuent le trouble de l’instant.

The musical score is written in 4/4 time and consists of three staves. The top staff is for Violon (Violin), the middle for Dilruba, and the bottom for Synthétiseur (Synthesizer). The Violon part features a melodic line with a slur over the first two measures. The Dilruba part has a descending melodic line. The Synthétiseur part has a sustained chord marked 'A' in the third measure.

### Exemple 1 – *Stargate Universe*, Motif du Destiny (S01E01, 14 :18)

L’analyse de Cécile Carayol à propos de *Gravity* (2013), *Interstellar* (2014) et *High Life* (2019) s’applique aussi parfaitement à certaines situations rencontrées dans le *space opera* nomade télévisuel, qu’il s’agisse de *Galactica* ou de *Stargate Universe* : « Le sentiment humain dans le chaos du cosmos », écrit la musicologue, « s’exprime par une dichotomie entre motifs anti-lyriques évoquant le néant et une écriture contemplative reliée à ce qui raccroche les personnages au souvenir

<sup>40</sup> *Ibid.*

de la Terre<sup>41</sup>. » De plus, à la fin de cette séquence, les personnages ainsi que la musique s'interrompent lorsque les canons du *Destiny* s'enclenchent – pas de guerre ici, il est simplement question de vider les batteries du vaisseau. L'attaque sonore des canons est discrète, non explosive : comme le remarque très justement Dennis Schweitzer, « plus les effets sonores sont discrets, plus la race qui a inventé cette technologie est puissante<sup>42</sup> ».

Plusieurs sons électroniques intègrent par ailleurs les *cues* minimalistes de Goldsmith, dans le premier arc narratif de *Stargate Universe*. Dans l'épisode « Light » (S01E05), Rush se rend compte que la trajectoire du *Destiny* s'est légèrement modifiée et que le vaisseau se dirige tout droit vers un soleil, que le vaisseau devra traverser. Puisqu'il est impossible d'y échapper, le colonel Young prend la lourde décision de sélectionner les membres de l'équipage qui pourront se rendre dans une navette de secours afin de quitter le vaisseau et de survivre. Joel Goldsmith traite cette séquence sobrement. Pour commencer, un piano joue, comme un glas (accentué par des basses profondes) en toile de fond sonore macabre, une note pédale (un *la*) inlassablement répétée par groupe de trois (bref-bref-long). Le colonel Young appelle les passagers « élus » un par un, tandis qu'une mélodie discrète se détache en premier plan de l'*underscore*. D'abord au piano, puis à la guitare folk, et enfin au dilruba. Goldsmith profite du timbre éthéré, réverbéré, et spacieux du dilruba pour suspendre la note-pédale du piano et introduire un autre élément sonore, signature de la série : une note pédale de basse électropulsée, animée par un ostinato de quatre doubles-croches, et dont la fonction s'avère à la fois harmonique et rythmique.

Cette séquence résonne avec cette étude sur plusieurs points. D'une part, parce qu'elle offre un échantillon très représentatif des chemins musicaux empruntés par Goldsmith dans cette première partie de saison, d'autre part parce qu'elle conjugue et fusionne des sentiments très contradictoires ressentis par les personnages, qui la distingue de *SG-1*, essentiellement fondée sur l'action. L'éclairage harmonique apporté par le dilruba et le mouvement statique, mais animé de la basse électropulsée, opèrent un relâchement de tension : c'est là l'expression d'une certaine forme

---

<sup>41</sup> Cécile Carayol, *La musique de film fantastique : codes d'une humanité altérée*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, 2023, p. 211-212.

<sup>42</sup> Dennis C. Schweitzer, *Ton & Traum : A Critical Analysis of the Use of Sound Effects and Music in Contemporary Narrative Film*, mémoire de master, The College of Fine Arts of Ohio University, 2004, p. 79 : « Interesting here is that the Sound Department of *Stargate SG1* votes for minimalism when it comes to display power relations: the fewer sound effects, the more powerful the alien race. »



[sic], à propos de l'épisode « Life » (S01E09), qui témoigne encore de la surprise, mais aussi de la déception des spectateurs face aux choix musicaux des *showrunners* : « I can't recall any other musical montages in Stargate. – Because mainstream music wasn't used much in Stargate. Was a good choice on their part. Overuse of mainstream music can be a bad choice.<sup>43</sup> [Je ne me rappelle pas qu'il y ait eu d'autres montages musicaux dans *Stargate*. – C'est parce que *Stargate* n'utilisait pas énormément de musique *mainstream*. C'était un bon choix de leur part. L'utilisation excessive de musique *mainstream* est un mauvais choix.] » Cette discussion soulève un point intéressant : les chansons dans les séries télévisées, dont l'usage est très répandu dans les années 1990 (*Dawson*, *Beverly Hills*, etc.), sont d'abord associées aux séries qui « [mettent] en scène des adolescents et [s'adressent] spécifiquement à [eux]<sup>44</sup> ». Jamais les séries de la franchise *Stargate* avant *Universe* n'avaient cédé à cet usage avec autant d'ampleur (une chanson sur quinze saisons de *SG-1*, dix chansons sur vingt épisodes de *Stargate Universe*).

Cependant le montage musical dans *Universe* ne reflète pas seulement un effet de mode audiovisuel. Il permet essentiellement d'ajouter un surtexte à la narration, notamment grâce aux paroles. Soit pour renforcer l'isolement, parfois avec beaucoup d'ironie, de l'équipage (« The Worst Day of My Life », de Flogging Molly dans S01E09 ou encore « All of My Days », d'Alexi Murdoch dans S01E13), soit pour créer un contraste avec le confort perdu de leur vie passée (« Comfort » de Deb Talan S01E09 ou « English Rose » de The Jam dans S01E14). Le montage musical le plus représentatif de la série se situe à la fin de l'épisode « Air : Part 3 » (S01E03, fin de l'épisode pilote), car il en résume très simplement tous les enjeux. L'équipage, dans « Air », passe une partie de l'épisode à rechercher un matériau capable de faire fonctionner les purificateurs d'air du vaisseau. La chanson commence lorsque le *Destiny* effectue un saut en hyperspace et que les militaires remettent le purificateur en place. La caméra s'approche ensuite des membres de l'équipage et filme leur soulagement ; ils ferment les yeux et respirent. Les paroles chantées par Alexi Murdoch, sur un arrangement *folk*, semblent avoir été écrites pour eux : « In the quiet of the shadow, in the corner of a room, darkness moves upon you, like a cloud across the moon.

---

<sup>43</sup> « It's Been the Wors Day since Yesterday SGU », *Reddit*, [https://www.reddit.com/r/Stargate/comments/4o0178/its\\_been\\_the\\_worst\\_daysince\\_yesterday\\_sgu/](https://www.reddit.com/r/Stargate/comments/4o0178/its_been_the_worst_daysince_yesterday_sgu/) [consulté le 3 août 2021].

<sup>44</sup> Marjolaine Boutet, « Histoire des séries télévisées », in Sarah Sepulchre (éd.), *Décoder les séries télévisées*, Paris, De Boeck, 2017, p. 33-34.

[...] Your whole life is here. No eleventh hour reprieve. So don't forget to breathe. [Dans le calme d'une ombre, dans le coin d'une pièce, les ténèbres s'approchent de vous, comme un nuage sur la lune [...]. Votre vie entière est ici, pas de sursis, pas de répit : n'oublie pas de respirer.] » Dans ces instants de fragilité, les personnages sont présentés sans héroïsme, à la seule mesure de leur humanité, c'est-à-dire dans des situations d'attente, dans des scènes de la vie quotidienne, dans un contraste saisissant avec *SG-1* et les autres séries de la franchise.

### **La fin du rêve**

Les exemples convoqués jusqu'à maintenant nous ont permis de montrer que la mise en musique de *Universe* était à bien des égards unique dans l'univers *Stargate*, bien que la série s'inscrive dans une longue tradition du *space opera* nomade télévisuel. Mais, en dépit de cette nouvelle voie, l'effondrement des audiences oblige les créateurs ainsi que les producteurs exécutifs à intervenir, et Joel Goldsmith à modifier les stratégies musicales développées dans le premier arc de *Stargate Universe*. Aucune source ne le mentionne jusqu'à présent, mais l'omniprésence du scénariste et producteur emblématique de *SG-1*, Joseph Mallozzi, sur la deuxième partie de la saison (qui n'a pas écrit un seul scénario du premier arc narratif), au moment où la courbe d'audience effectue une chute catastrophique pour la chaîne, signe à notre sens ce changement de stratégie. La musique des pré-génériques reflète alors parfaitement bien ce changement. Dans le premier arc de la saison 1, on peut entendre un dilruba, une basse électropulsée légère, et quelques nappes de cuivres, assez pour générer une impression de mystère sans pour autant recouvrir l'image et les dialogues. À l'inverse, le pré-générique du deuxième arc de la saison 1 intègre des percussions, auxquelles le montage s'accorde par *cut* rythmique. Les effets sonores spectaculaires ainsi que des explosions ponctuent l'extrait, et une mélodie de cordes assez lyrique, du moins plus expressive et plus développée qu'auparavant, se détache de l'ensemble. Enfin, une modulation à la tierce mineure ascendante intervient au milieu de l'extrait, tandis que Goldsmith transpose ainsi tout son matériau thématique par décalque. Le dilruba a disparu. Pour résumer, la musique et le montage du pré-générique convoquent un imaginaire plus guerrier afin de signifier que *Stargate Universe* a changé de style, ainsi que de propos. Un tel changement intervient également à l'intérieur des épisodes : même si la guitare électrique reste l'instrument privilégié de Goldsmith, les expérimentations sonores et musicales se raréfient, le contre-

point mélodique se complexifie, et le compositeur intègre de plus en plus à son orchestre la caisse claire si caractéristique de *SG-1* qui avait disparu jusqu'à présent : il tend à retrouver le style symphonique qui a fait le succès de *Stargate*. C'est également le retour des percussions tonitruantes et d'une intrigue militaire qui prend le pas sur les aspirations humanistes des premiers épisodes. Goldsmith, probablement forcé par une transformation des enjeux narratifs, sort *Stargate Universe* de sa léthargie contemplative, le *space opera* nomade devient un *space opera* militariste, comme si la musique de la série s'écrivait au jour le jour.

Ces propositions d'analyse, à travers l'exemple atypique de *Stargate Universe*, tentent d'apporter une part de compréhension, certes fragmentaire, au mystère encore intact des musiques télévisuelles. L'esthétique de la réception ainsi que les études comparatives, diachroniques et synchroniques sont, du moins, des outils indispensables afin d'en dévoiler certains mécanismes.

L'échec commercial de *Universe* raconté à travers sa musique et l'histoire de sa *mise en musique* est un véritable cas d'école : ce qui peut ainsi apparaître parfois comme une *erreur*, ou un *mauvais chemin*, ne sont en fait que des choix artistiques en devenir auquel le public, dans l'ensemble, n'a pas répondu favorablement. Les musiques télévisuelles, à l'inverse des musiques de film, s'écrivent au présent. Elles sont des objets temporels qu'il faut également penser et analyser comme tel : la mémoire de la franchise *Stargate* ainsi que l'empreinte laissée par les musiques de *SG-1* et *Atlantis* sont comparables à des trous noirs dont Goldsmith, dans *Universe*, n'a pu se libérer. Le destin de cette musique, en ce sens, est comparable à celui des personnages cryogénisés à la fin de la saison 2 : à la dérive dans le silence éternel des espaces infinis, personne ne les entend rêver.

## Bibliographie

- « An Open Letter to Stargate Fans from Syfy », *Gateworld*,  
<https://www.gateworld.net/news/2011/05/an-open-letter-to-stargate-fans-from-syfy/>  
[consulté en juin 2020].
- « Gate Harmonics, Part 1 », *Gateworld*,  
<https://www.gateworld.net/news/2006/11/gate-harmonics-part-1/> [consulté le 02 août 2021].
- « It's Been the Worst Day since Yesterday SGU », *Reddit*,  
[https://www.reddit.com/r/Stargate/comments/4o0178/its\\_been\\_the\\_worst\\_daysince\\_yesterday\\_sgu/](https://www.reddit.com/r/Stargate/comments/4o0178/its_been_the_worst_daysince_yesterday_sgu/) [consulté en août 2021].
- « Stargate Universe Press Coverage Round Up », *Gateworld*,  
<https://www.gateworld.net/news/2009/10/stargate-universe-press-coverage-round-up/>  
[consulté en août 2021].
- « Universal Themes », *Gateworld*,  
<https://www.gateworld.net/news/2009/10/universal-themes/> [consulté en juillet 2021].
- « Universal Themes », *Gateworld*,  
<https://www.gateworld.net/news/2009/10/universal-themes/> [consulté le 02 août 2021].
- BEELER, Stan « Stargate SG-1 and the Quest for the Perfect Science Fiction Premise», in *The essential science-fiction television reader*, ed. by J. P. Telotte, Lexington: University Press of Kentucky, 2008, p. 267-282.
- BOUTET, Marjolaine, « Histoire des séries télévisées », in *Décoder les séries télévisées*, Sarah Sepulchre (dir.), Paris, De Boeck, 2017, p.11-47.
- BURLINGAME Jon, *TV's biggest hits: the story of television themes from Dragnet to Friends*, New York, Schirmer Books, 1996.
- CARAYOL, Cécile, *La musique de film fantastique : codes d'une humanité altérée*, Paris, Rouge Profond, 2023.
- EATON, Rebecca Marie Doran, *Unheard Minimalisms: the Functions of the Minimalist Technique in Film Scores*, Thèse de doctorat : philosophie, The University of Texas at Austin, 2008, p.128.
- FAVARD, Florent, *La Promesse d'un dénouement : énigmes, quêtes et voyages dans le temps dans les séries télévisées de science-fiction contemporaines*, Thèse de doctorat, Études cinématographiques et audiovisuelles, Université Bordeaux Montaigne, 2015.

FAVARD, Florent, « *It's in the frakkin' ship ! La réflexivité musicale au service du récit dans *Battlestar Galactica** », in *Musique de série télévisée* (Cécile Carayol, Jérôme Rossi, eds.), Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2012, p. 201-218.

FRANCISCO, Megan H., “*The Shape of Things to Come*” : *Identity and Destiny in the Music of Battlestar Galactica*, Thèse de doctorat, Philosophie, Université de Washington, 2020.

HALFYARD, Janet K., *Music in Cult TV: an Introduction*, New York, I.B. Tauris, 2014.

HUVET, Chloé, *D'un Nouvel espoir (1977) à La Revanche des Siths (2005) : écriture musicale et traitement de la partition au sein du complexe audio-visuel dans Star Wars*, Thèse de doctorat, Études musicales et cinématographiques, Université Rennes 2 / Montréal, 2017.

JENKINS, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006.

LEM, Stanislas, *Solaris*, Paris, Denoël, 1966 [1961], p. 80.

MICHOT, Jérémy, « D'autres mondes pour d'autres musiques : les dimensions sonores parallèles de *The OA* (Partie 01) » dans *Séries télévisées de science-fiction*, Florent Favard, Hélène Machinal (eds), 2022, en ligne, <https://journals.openedition.org/resf/2250>.

NDALIANIS, Angela, « Stargate SG-1 », in *The Essential TV Cult Reader*, David Lavery (ed.), Kentucky, University Press of Kentucky, p. 237-243.

PAPANIKOLAOU, Eftychia, « Of Duduks and Dylan: Negotiating Music and the Aural Space », in *Cylons in America, Critical Studies in Battlestar Galactica*, (Tiffany Potter, C. W. Marshall, eds.), New York, Continuum, p. 224-236.

READ, David, *Dial the Gate*, <https://www.youtube.com/watch?v=FBz3qfeM9Pk> consulté en juillet 2021.

ROSSI, Jérôme, *L'Analyse de la musique de film : Histoire, concepts et méthodes*, Lyon, Symétrie, 2021.

SCHWEITZER, Dennis C., *Ton & Traum : A Critical Analysis of the Use of Sound Effects and Music in Contemporary Narrative Film*, Mémoire de master, The College of Fine Arts of Ohio University, Novembre 2004, p. 79.

WRIGHT, Brad, *Stargate Universe Brad Wright Interview*, <https://www.denofgeek.com/tv/stargate-universe-brad-wright-interview/> [consulté en juillet 2021].