



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

L'adaptation filmique de bande dessinée.

Perspectives et limites.

Les exemples d'*Astérix et Cléopâtre* et
de *Le sortilège de Maltrochu*.

Verfasser

Christoph Ehold

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2010

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 190 347 406

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Lehramtsstudium UF Französisch UF Mathematik

Betreuerin:

Univ.-Prof. Dr. Birgit Wagner

Table des matières

<u>1. Introduction</u>	5
<u>2. Approche théorique : Transposition médiatique, adaptations et références intermédiales</u>	7
<u>2.1. Médias et intermédialité</u>	7
2.1.1. Définitions de médias	7
2.1.2. Le principe de l'intermédialité	8
2.1.3. Intermédialité et intertextualité	10
<u>2.2. Formes d'intermédialité</u>	11
<u>2.3. La transposition médiatique et les adaptations</u>	13
2.3.1. Remarques théoriques par rapport à la transposition médiatique	13
2.3.2. Concepts élémentaires d'adaptations	14
2.3.3. Adaptations, transmodalisations et traductions	17
<u>2.4. Le cas de l'adaptation filmique de littérature</u>	18
2.4.1. L'importance de l'adaptation filmique de littérature	18
2.4.2. Narration et monstration	21
2.4.3. Les différences entre littérature et film et les difficultés pour les adaptations	23
2.4.4. Jugements sur les adaptations filmiques	29
<u>2.5. Les références intermédiales</u>	31
2.5.1. Remarques théoriques	31
2.5.2. La classification des références intermédiales	33
2.5.3. Le problème du marquage	35
2.5.4. Les références intermédiales dans le contexte des adaptations	35

<u>3. La bande dessinée comme système sémiotique et comme média</u>	36
3.1. Remarques préliminaires pour une approche scientifique à la bande dessinée	37
3.2. Définitions et conceptions de la bande dessinée.....	39
3.2.1. La question de la première bande dessinée.....	40
3.2.2. Les définitions et les critères de la bande dessinée.....	41
3.2.3. La diversité de la bande dessinée.....	44
3.2.4. La bande dessinée française et franco-belge.....	45
3.3. Le système de la bande dessinée	47
3.3.1. Les conditions de la production de la bande dessinée	47
3.3.2. Les éléments structurels de la bande dessinée	48
3.3.3. La complémentarité entre images et textes.....	50
3.3.4. Le fonctionnement de la structure de la bande dessinée.....	51
3.3.5. La sérialité et les personnages.....	53
3.4. Les codes de la bande dessinée.....	54
3.4.1. Les codes dans les images	54
3.4.2. L'univers sonore en bande dessinée	58
3.4.3. Les styles et la variabilité des codes	59
3.5. La question de la littérarité	60
<u>4. La bande dessinée et le film – Points communs, différences et contacts</u>	62
4.1. Une comparaison entre bande dessinée et film.....	62
4.2. Les relations entre les deux médias et les adaptations.....	67
4.2.1. Les origines et le développement des relations	67
4.2.2. Les possibilités de l'adaptation filmique de bande dessinée	68
4.2.3. Les références intermédiaires dans les adaptations.....	72
4.2.4. Une classification des adaptations selon les possibilités d'orientation.....	73
<u>5. Première analyse : Astérix et Cléopâtre</u>	75
5.1. Une brève situation des œuvres	75
5.2. Le scénario.....	78

5.3. Les personnages.....	83
5.3.1. Astérix.....	84
5.3.2. Obélix.....	85
5.3.3. Panoramix	85
5.3.4. Cléopâtre et le rôle de la femme	86
5.3.5. Jules César	88
5.3.6. Numérobis et son scribe.....	89
5.3.7. Autres personnages	89
5.4. Les dialogues	90
5.5. Mise en scène et cadrage	91
5.6. Les références intermédiales et les éléments stylistiques	92
5.6.1. Les références systémiques au média de la bande dessinée	92
5.6.1.1. Les références au média en général	92
5.6.1.2. Les références à la bande dessinée de Goscinny et Uderzo	95
5.6.2. Les références singulières sous la transposition médiatique.....	97
6. Deuxième analyse : <i>Le sortilège de Maltrochu</i>	103
6.1. Une brève situation des œuvres	103
6.2. Le scénario.....	107
6.3. Les personnages.....	110
6.4. Les dialogues	113
6.5. Mise en scène et cadrage	113
6.6. Les références intermédiales et les éléments stylistiques	115
6.6.1. Les références à la bande dessinée en général	115
6.6.2. Les références à la bande dessinée de Peyo.....	117
7. Conclusion : Perspectives et limites de l'adaptation filmique de bande dessinée	119
8. Annexe	122
8.1. Sources d'images	122
8.2. Sources d'informations.....	124

8.2.1. Bibliographie	124
8.2.1.1. Albums de bande dessinée	124
8.2.1.2. Livres consultés	124
8.2.2. Filmographie	128
8.2.3. Autres sources	129
8.2.3.1. Conférences suivies	129
8.2.3.2. Sources d'Internet	129
<u>8.3. Deutschsprachige Zusammenfassung (Résumé en allemand)</u>	<u>130</u>
<u>8.4. Lebenslauf (Curriculum vitae)</u>	<u>133</u>
<u>8.5. Abschließende Erklärung (Déclaration finale)</u>	<u>133</u>

Cette thèse est dédiée à Isabelle Ruiz.

*An dieser Stelle möchte ich mich bei all jenen bedanken,
die mich im Schreiben dieser Arbeit unterstützt haben, insbesondere
bei meiner Freundin Isabelle Ruiz, die mir in den letzten Jahren
in allen Bereichen meines Lebens beigestanden ist,
bei meinen Eltern Eva und Roman Ehold,
die mir meine Ausbildung erst ermöglicht haben,
bei Frau Prof. Birgit Wagner, die mir während dem Verfassen dieser Arbeit
stets mit ihrem Rat zur Seite gestanden ist,
und schließlich bei meinem Freund Hans-Jörg Froschauer,
der meine Leidenschaft zur Bande dessinée teilt
und der mir interessante Anregungen zu meinen Betrachtungen geliefert hat.*

1. Introduction

Ma motivation originale pour cette thèse était ma passion pour la bande dessinée, notamment la franco-belge. Ayant consacré aux études dans cette matière non seulement une partie importante de mon temps libre, mais aussi une « Fachbereichsarbeit » pendant mon baccalauréat au lycée, je voulais profiter de mes connaissances acquises pour examiner sur des bases scientifiques solides un aspect de ce monde souvent sous-estimé. Car je trouve que, malgré tous les efforts qui ont été faits surtout dans les dernières années, la médiologie est encore loin d'avoir vraiment exploré la totalité du média de la bande dessinée, à laquelle on n'attribue malheureusement trop souvent, la jugeant comme littérature enfantine banale, qu'un intérêt scientifique très limité. J'ai choisi le sujet de l'adaptation filmique de bande dessinée pour impliquer le phénomène fascinant de la transposition médiatique et pour essayer de justifier un peu ce dérivé critiqué souvent même plus que la bande dessinée même. L'adaptation filmique de romans et de pièces de théâtre étant déjà largement analysée dans une multitude d'œuvres appartenant à de différents domaines scientifiques, cette thèse vise à établir une théorie semblable pour le cas des films à modèle de bande dessinée et à l'appliquer dans une étude comparative d'exemples choisis. Le fait que la bande dessinée se situe – en ce qui concerne ses codes sémiotiques – entre la littérature et le film implique que l'on a affaire à une situation de transfert bien spéciale qui a ses avantages et ses inconvénients à elle.

Pour un fondement théorique pour nos études suivantes nous allons commencer par quelques observations concernant l'intermédialité, la transposition médiatique et les adaptations en général avant d'explicitier les principes structurels et sémiotiques du média-source, de la bande dessinée. Devant ce fond nous allons la comparer au média filmique et examiner les possibilités de son adaptation en théorie ainsi que deux cas concrets de tomes classiques des années 60 et leurs versions filmées, à savoir :

« Astérix et Cléopâtre » de René Goscinny et Albert Uderzo, adapté en dessin animé par les auteurs et José Dutillieu et en film live par Alain Chabat ; ainsi que

« Le sortilège de Maltrochu » par Peyo, adapté en dessin animé par les productions Hanna-Barbera sous la direction de Ray Patterson.

Dans la suite il ne s'agira pas d'une analyse évaluative des adaptations choisies ; je n'ai pas l'intention de donner un jugement qualitatif. Le but de cette thèse consiste en une étude neutre et objective des procédés que démontrent les exemples traités. Je veux souligner que j'ai choisi ceux-ci non pas parce que je les considère comme des exemples spécialement bien ou

mal réussis, mais parce que je trouve qu'ils permettent parfaitement d'analyser quelques techniques et stratégies typiques.

Il est clair que mes études ne puissent pas couvrir tout ce que l'on puisse analyser dans les exemples choisis, et encore moins tout ce qui a été fait dans le domaine des adaptations de bandes dessinées. Néanmoins je veux présenter à statut d'exemples un nombre de phénomènes qui se produisent dans ce genre d'adaptations.

Comme les adaptations filmiques d'œuvres littéraires sont les mieux analysées des adaptations au total, je n'hésiterai pas à avoir recours aux études de celles-là si les observations se réfèrent principalement à la différence médiatique et peuvent par analogie être transmises dans mon étude.

Avant de commencer j'aimerais préciser quelques détails par rapport à ma méthode : Si je parle du « film », je me réfère à toute production audiovisuelle tournée, y compris le dessin animé et le film d'animation. Si je me réfère aux productions tournées en réel avec des acteurs en opposition au dessin animé et au film d'animation, je précise qu'il s'agit de « films live » ou de « films en prises réelles ». Quant aux images dans ce travail, j'essaie d'en intégrer au cas où il est possible d'explicitier mieux ce que je décris par un nombre réduit d'images stables, ce qui n'est évidemment pas possible, si une observation se fonde sur une séquence d'images ou au moins partiellement sur la bande sonore d'un film. En ce qui concerne les citations des images je me limite à une courte référence dans les sous-titres pour permettre une brève situation de l'extrait montré et j'indique la référence complète dans l'annexe. Pour les images tirées de tomes de bande dessinée je cite dans la courte référence le numéro de la planche véritable du récit (qui est par conséquent indépendant de l'édition) et celui de la case ou des cases au sein de cette planche (allant dans la numérotation de gauche à droite et de haut en bas) et je cite la page concernée dans l'édition consultée dans l'annexe. Dans le cas des images fixes tirées des films analysés je cite entre parenthèses la position de la capture d'écran selon la version en DVD que j'ai consultée, les moments indiqués ne doivent pas forcément être conformes à ceux dans d'autres versions publiées ou télévisées, où la modification surtout des génériques peut influencer la durée. Pour les informations tirées de l'internet je mentionne entre parenthèses le jour où j'ai vérifié pour la dernière fois que l'information en question y figure. Enfin j'aimerais souligner qu'en utilisant le masculin générique pour parler par exemple des « spectateurs » je me réfère naturellement aux deux sexes.

2. Approche théorique : Transposition médiatique, adaptations et références intermédiaires

L'analyse d'une adaptation filmique de bande dessinée nous renvoie à des questions plus fondamentales, à savoir celle de la transposition médiatique en général et celle de l'adaptation filmique d'œuvres littéraires en particulier. Ce type d'adaptation a déjà été largement examiné en médiologie et dans les sciences culturelles et servira de base pour nos études suivantes. Pour les intégrer dans un contexte scientifique plus général nous commençons par un bref aperçu du vaste domaine de l'intermédialité, dont tout phénomène de transposition médiatique fait partie.

2.1. Médias et intermédialité

2.1.1. Définitions de médias

Quoique tout le monde ait une intuition naturelle du phénomène de l'intermédialité, il faut s'avouer que ce terme couvre un champ de possibilités presque aussi vaste que celui du média même. En ce qui est du terme de « média » (ou plus rarement « médium »), il comporte en général (dans le sens des sciences de communication) « tout support de diffusion de l'information [...] constituant à la fois un moyen d'expression et un intermédiaire transmettant un message »¹, ou dans un sens plus restreint « tout support de diffusion *massive* de l'information »². Bien que les médias en question dans notre étude soient des soi-disant « mass médias », nous renonçons à l'aspect de masse sur le plan définitoire, parce que ce ne sera pas leur exploitation excessive qui nous intéressera primordialement, mais leurs spécificités médiatiques.

Michael Schaudig donne une définition pragmatique extensive du « média » comme « système de structures orientées à la communication, qui se distingue par des spécificités distinctes de production, de distribution et de réception »³. Une autre définition mettant en valeur surtout matérialité et fonction des médias est « des artefacts de la technologie de communication qui élargissent la perception sensorielle et la mémoire humaines et qui

¹ Maubourguet, Patrice [dir.] : *Le petit Larousse illustré 1995*. Larousse, Paris, 1995, p. 643.

² Étienne, Stéphane dans : Collectif : *L'encyclo*. Bordas, Paris, 1990, p. 544, c'est moi qui souligne.

³ Schaudig, Michael : *Literatur im Medienwechsel. Gerhard Hauptmanns Tragikomödie Die Ratten und ihre Adaptionen für Kino, Hörfunk, Fernsehen. Prolegomena zu einer Medienkomparatistik*. Verlagsgemeinschaft Schaudig – Bauer – Ledig, Munich, 1992 (*diskurs film*), p. 22, traduit de l'allemand par moi.

permettent une communication à travers espace et temps »⁴. Cette approche étend la fonction informative dans la dimension temporelle, c'est-à-dire que le média ne transmet l'information en question non seulement instantanément, mais à durée illimitée, ce qui permet aussi au média de devenir une œuvre d'art persistante dont l'analyse nous intrigue plusieurs années après sa production.

Notons finalement la conception un peu différente de Werner Wolf, qui définit le média comme « un moyen conventionnellement distinct de communication ou d'expression qui se caractérise non seulement par des canaux particuliers [...] pour l'envoi et la réception de messages, mais aussi par l'usage d'un ou plusieurs systèmes sémiotiques »⁵. Contrairement aux précédentes cette dernière définition n'exige pas un support (matériel) du média, mais pour nos objectifs il suffira de nous borner aux médias matériels que sont la bande dessinée et le film. Ce que nous allons retenir de cette approche, c'est l'importance marquée de la présence de canaux particuliers et de systèmes sémiotiques, qu'il s'agira d'analyser de plus près.

Les médias sont perçus de deux points de vue différents, mais mutuellement liés : Les uns ne les considèrent que comme un phénomène et ne voient que leurs côtés pragmatiques, tandis les autres y cherchent des œuvres d'art. Il est clair qu'aucun média n'est une forme d'art, mais pour nos besoins nous allons admettre qu'un certain produit médiatique de n'importe quel système peut être une œuvre d'art s'il répond à certaines exigences esthétiques. Mais avec toute valeur artistique que l'on veuille leur attribuer, il ne faut pas oublier pendant nos analyses que les produits en question ont été créés en premier lieu pour un public de masse.

2.1.2. Le principe de l'intermédialité

Les médias sont inséparablement liés au concept de l'intermédialité. Comme Marshall McLuhan a déjà fait remarquer qu'aucun média n'a du sens par soi-même, mais seulement par l'interaction entre plusieurs médias, le cas de l'intermédialité s'avère plutôt la norme que l'exception.⁶

Quant au terme de l'« intermédialité », Irina Rajewsky en dit à juste titre qu'il s'agit d'un « terme ombrellone », soit d'un qui couvre – à la façon d'un parapluie – une multitude de

⁴ Wagner, Birgit : *Medienwissenschaftliche Einführungsvorlesung für ItalianistInnen und FranzösisistInnen*. Notes de lecture à l'Université de Vienne, semestre d'été de 2006, p. 16, traduit de l'allemand par moi.

⁵ Wolf, Werner cité selon Rajewsky, Irina : *Intermedialität*. Francke Verlag, Tübingen – Bâle, 2002, p. 7, traduit de l'anglais par moi.

⁶ Cf. Paech, Joachim ; Schröter, Jens [dir.] : *Intermedialität analog / digital. Theorien – Methoden – Analysen*. Éditions Wilhelm Fink, Munich, 2008, p. 11.

phénomènes hétérogènes.⁷ Bolter et Grusin entendent par le terme plutôt vague de « remédiation » la « représentation d'un média dans un autre »⁸ sans aucune spécification détaillée. Nous n'aurons plus recours au terme moins commun de la « remédiation » qui cède sa place à celui de l'« intermédialité ».

Wolf entend par « intermédialité » « une utilisation ou implication intentionnelle et prouvable dans un artefact d'au moins deux médias d'expression ou de communication conventionnellement perçus comme distincts »⁹. Rajewsky part d'une définition plus large, n'exigeant pas la présence matérielle des deux médias dans l'artefact analysé et permettant ainsi de même des allusions et des références implicites. Elle considère, plus vaguement, comme phénomènes d'intermédialité tous ceux qui traversent les limites médiatiques entre au moins deux médias conventionnellement perçus comme distincts et qui se trouvent ainsi entre les deux médias – au contraire des phénomènes d'intramédialité, qui se repèrent au sein d'un seul média, et de ceux de transmédialité, qui concernent les éléments qui se retrouvent dans plusieurs média sans existence obligatoire d'un premier média de référence.¹⁰ Selon cette différenciation une adaptation filmique de quelconque récit imprimé par exemple (qui traverse la limite entre l'écrit et le filmé) fait bien partie du domaine de l'intermédialité, tandis qu'une référence d'un film à un autre est un phénomène d'intramédialité, se déroulant à l'intérieur d'un seul média.

Le concept de l'intermédialité permet deux interprétations possibles, une dynamique, en tant que processus de transformation d'un produit médiatique en un autre, et une statique, en tant qu'implication présente d'un produit médiatique dans un autre, autrement dit en tant que résultat de ce processus.¹¹ Evidemment ces deux phénomènes sont forcément liés l'un à l'autre et ne nécessitent pas une analyse séparée. Cette distinction ne définit pas une répartition des situations intermédiaires, auxquelles tous deux côtés sont intrinsèques. Néanmoins quelques éléments d'un cas analysé peuvent favoriser telle ou telle interprétation. De nos jours on ne peut plus exclure l'intermédialité des études médiologiques. « L'art conscient de lui-même n'ignore pas les voisinages, les connexions entre les modes d'expression, les assume et, rejetant de plus l'idée de sa < pureté >, y voit un agent

⁷ Cf. Rajewsky, Irina : *op. cit.*, p. 6.

⁸ Bolter, Jay David ; Grusin, Richard cités selon Rajewsky, Irina : *Intermedialität und remediation. Überlegungen zu einigen Problemfeldern der jüngeren Intermedialitätsforschung*, dans : Paech, Joachim ; Schröter, Jens [dir.] : *op. cit.*, p. 50, traduit de l'anglais par moi, « remediation » dans l'original.

⁹ Wolf, Werner cité selon Rajewsky, Irina : *op. cit.* (2002), p. 53, traduit de l'allemand par moi.

¹⁰ Cf. *ibid.*, p. 12 sq.

¹¹ Cf. *ibid.*, p. 62.

d'enrichissement, de remise en question productive, voire de progrès. »¹² Quant aux fonctions de l'intermédialité, Wolf et Rajewsky distinguent celles d'esquisser et d'élargir les limites d'un média, de jouer avec sa forme, de sensibiliser à ses spécificités en provoquant la réflexion et de renforcer ou de diminuer l'illusion esthétique.¹³

2.1.3. Intermédialité et intertextualité

L'étude scientifique de l'intermédialité étant plus récente que celle de l'intertextualité (le terme d'intermédialité apparaissant en 1990, tandis que celui d'intertextualité était déjà formé par Julia Kristeva en 1967¹⁴), son concept central est souvent conçu en extension de celui de l'autre, mais en vérité elle est d'une nature différente. Couvrant tous phénomènes de relations entre deux ou plusieurs textes, l'intertextualité reste à l'intérieur d'un seul système médiatique, ne s'occupe pas de changements liés au changement du média de représentation et constate ainsi un phénomène d'intramédialité et non d'intermédialité. L'intertextualité se borne aux cas des énonciations en langue verbale et à la constitution de signification dans les cadres littéraires et textuels¹⁵ et cherche ainsi la présence actuelle d'un prétexte dans un autre texte. Voilà la différence fondamentale à l'intermédialité, car un média ne peut par définition jamais être matériellement intégré dans un média différent aux conditions matérielles différentes.¹⁶ L'intermédialité ne cherche par conséquent pas de vraies « présences matérielles » d'autres médias qui sont par définition impossibles, mais des allusions et des implications de différentes sortes.

Une définition extensive du terme « texte » le conçoit comme une énonciation linguistique close (pas nécessairement écrite) qui remplit les critères de cohésion, cohérence, intentionnalité, acceptabilité, informativité, situationnalité et intertextualité.¹⁷ Si on part d'une telle conception permettant ainsi aux productions filmiques ou théâtrales par exemple d'être des « textes », et si on se borne aux éléments textuels et linguistiques des médias impliqués, on pourrait de même considérer l'adaptation filmique de littérature comme un phénomène d'intertextualité, laissant de côté toute implication des possibilités et des contraintes spécifiques des médias. Mais on se limite ainsi avec l'intertextualité aux interdépendances sur

¹² Plana, Muriel : *Roman, théâtre, cinéma. Adaptations, hybridations et dialogue des arts*. Bréal, Rosny-sous-Bois, 2004 (*Amphi Lettres : Premier et deuxième cycles universitaires*), p. 4.

¹³ Cf. Rajewsky, Irina : *op. cit.* (2002), p. 182.

¹⁴ Cf. *ibid.*, p. 43, 46.

¹⁵ Cf. *ibid.*, p. 44 sq.

¹⁶ Cf. *ibid.*, p. 56.

¹⁷ Cf. Schaudig, Michael : *op. cit.*, p. 23.

le plan du contenu et on n'examine pas celles de nature structurelle ou médiatique.¹⁸ Cette approche moins commune ne nous apporterait pas grand-chose pour nos fins parce qu'elle néglige trop de principes constitutionnels des médias, c'est pourquoi nous allons nous concentrer sur l'approche intermédiaire dans nos études suivantes.

Selon les conventions actuelles le terme du « texte » cèdera à ceux du « média » (pour un moyen d'expression en général) et du « produit médiatique » (pour un artefact particulier du média) dans les analyses d'intermédialité.

Notre concept d'intermédialité s'intéresse notamment aux côtés matériaux des médias en question. Jürgen Müller oppose encore l'intermédialité à ce qu'il appelle « interartialité » ; la première prend en considération des facteurs technologiques et sociaux, tandis que la deuxième se borne aux interactions entre les créations artistiques.¹⁹

2.2. Formes d'intermédialité

Malgré plusieurs tentatives il n'existe pas encore une classification unique des phénomènes intermédiaires qui soit unanimement reconnue en médiologie. Dans ce travail nous allons nous orienter à la conception extensive proposée par Irina Rajewsky.

Rajewsky distingue trois formes principales d'intermédialité :

- premièrement la « combinaison médiatique » (ou « multimédialité », « polymédialité »), qui se réfère à tous produits médiatiques qui puisent leur esthétique dans la combinaison d'au moins deux médias conventionnellement perçus distincts²⁰ ;
- deuxièmement la « transposition médiatique » (ou « transfert médiatique », « transformation médiatique »), qui désigne tous procédés de transformation d'un produit quelconque d'un média (dit « média-source ») et de son système sémiotique dans un autre (dit « média-cible »)²¹ ; et
- troisièmement les « références intermédiaires », soit tous phénomènes de références d'un produit médiatique (dit « média-objet ») et son système (« système prenant le

¹⁸ Cf. Siebert, Jan : *Der mediale Schein des Komischen im Zusammenspiel von gezeichnetem und fotografiertem Film*, dans : Böhn, Andreas [dir.] : *Formzitat und Intermedialität*. Röhrig Universitätsverlag, St. Ingbert, 2003 (*Mannheimer Studien zur Literatur- und Kulturwissenschaft*, tome 30), p. 76.

¹⁹ Cf. Müller, Jürgen : *Intermedialität und Medienhistoriographie*, dans : Paech, Joachim ; Schröter, Jens [dir.] : *op. cit.*, p. 35, « Interartialität » dans l'original.

²⁰ Cf. Rajewsky, Irina : *op. cit.* (2002), p. 15, « Medienkombination », « Multimedialität », « Polymedialität » dans l'original.

²¹ Cf. *ibid.*, p. 16, 195, « Medienwechsel », « Medientransfer », « Medientransformation », « Ausgangsmedium », « Zielmedium » dans l'original.

contact ») à un produit d'un autre média (« média de référence ») et d'un autre système (« système donnant le contact »).²²

La différence entre ces trois formes est de nature qualitative : Dans un cas de combinaison médiatique tous les médias en question sont matériellement présents dans un seul produit tel qu'une comédie musicale, qui se compose de musique, de dialogues etc. Une telle combinaison renvoie au phénomène de la « synesthésie », soit la combinaison simultanée de différentes impressions sensorielles qui crée une seule impression esthétique d'ensemble.²³

Pour une transposition médiatique les médias en question sont tous deux présents, mais pas combinés ; ils restent deux produits distincts avec un procédé de transformation unidirectionnel qui les met en relation. Dans le cas d'une référence intermédiaire finalement, ce n'est que le média-objet qui est matériellement présent, alors que l'influence du média de référence n'est qu'implicitement perceptible pour une partie du public. Ni le média-source (pour les transpositions médiatiques) ni le média de référence (pour les références intermédiales) ne peut être effectivement actualisé ou réalisé dans le produit médiatique finalisé qui doit toujours se contenter d'un effet d'illusion.

Bien entendu, les limites entre les trois formes d'intermédialité ne sont pas toujours tout à fait nettes. Ainsi l'adaptation filmique d'une œuvre littéraire, par exemple, peut être attribuée à toutes trois catégories selon le point de vue : Comme tout film elle constitue un exemple de combinaison médiatique, parce que le média du film en soi se sert automatiquement de plusieurs codes sémiotiques. Puis en tant qu'adaptation elle est le produit d'une transition de l'écrit au filmé, soit d'une transposition médiatique. Enfin des recours au modèle littéraire dans l'œuvre cinématographique renvoient au domaine des références intermédiales.²⁴

Rappelons encore la distinction entre « histoire » et « discours » : Selon le linguiste Émile Benveniste le terme de l'« histoire » d'un texte narratif se réfère au niveau du monde et des événements présentés, tandis que celui de son « discours » concerne le niveau de la présentation factuelle. Autrement dit, le discours existe en réalité, alors que l'histoire est reconstruite lors de la lecture à travers le discours. Les termes étant conçus par Benveniste pour le champ textuel uniquement, ils se laissent facilement transférer aux cas d'autres médias narratifs, notamment le film et la bande dessinée.²⁵ Bien entendu le discours comporte dans ce cas également des éléments non-verbaux. Si on applique cette distinction à la classification

²² Cf. *ibid.*, p. 16 sq., 200, « intermediale Bezüge », « Objektmedium », « kontaktnehmendes System », « Referenzmedium », « kontaktgebendes System » dans l'original.

²³ Cf. Rieger, Stefan : *Synästhesie. Zu einer Wissenschaftsgeschichte der Intermédialität*, dans : Paech, Joachim ; Schröter, Jens [dir.] : *op. cit.*, p. 61, 64.

²⁴ Cf. Rajewsky, Irina : *op. cit.* (2002), p. 17 sq.

²⁵ Cf. *ibid.*, p. 197.

des phénomènes intermédiaires proposée par Rajewsky, on remarque que la combinaison médiatique se passe nécessairement au niveau du discours, tandis que la transposition médiatique et les références intermédiaires peuvent se référer à des éléments soit de l'histoire, soit du discours, soit de tous deux. La dernière situation constitue évidemment le cas le plus intéressant parce que l'on y a affaire à une corrélation entre contenu et forme.

Par la suite nous allons nous intéresser surtout aux aspects de la transposition médiatique et des références intermédiaires qui cernent mieux la problématique qui nous intéresse, la question de savoir dans quelle mesure un film peut « reproduire » une bande dessinée. La combinaison médiatique étant une qualité intrinsèque au film et à la bande dessinée aussi, elle ne nous intéressera que dans la mesure dans laquelle elle joue un rôle dans le transfert médiatique.

2.3. La transposition médiatique et les adaptations

2.3.1. Remarques théoriques par rapport à la transposition médiatique

Il faut constater que les recherches dans le domaine des adaptations se bornaient longtemps à celles de textes narratifs pour le cinéma ou la télévision et que les analyses gardaient un caractère évaluatif²⁶, jugeant l'adaptation le plus souvent de qualité inférieure au modèle littéraire et l'acceptant seulement à condition qu'elle soit adéquate par rapport à l'original.²⁷ C'est pourquoi nos connaissances sur ce phénomène sont encore loin d'être complètes.

Tout de même l'étude de certaines formes de transposition médiatiques remonte jusqu'aux Parnassiens du 19^e siècle, qui parlaient déjà d'une « transposition d'art » pour désigner la présentation d'objets d'art, de pièces de musique ou de théâtre ou d'architecture dans la poésie, mais il leur manquait encore une définition exacte et une approche théorique.²⁸

Michael Schaudig définit comme « transposition médiatique » « un transfert d'éléments descriptifs, narratifs et argumentatifs d'un système sémiotique [...] dans un autre [...] qui se passe selon des conditions médiatiques spécifiques et en gardant largement les structures informatives et significatives constitutives »²⁹. On voit qu'une telle définition laisse beaucoup de libertés. L'adaptation d'un média-source est d'un côté « restreinte plus ou moins selon les

²⁶ Cf. *ibid.*, p. 23 sq.

²⁷ Cf. Cattrysse, Patrick : *Pour une théorie de l'adaptation filmique. Le film noir américain*. Peter Lang – Internationaler Verlag der Wissenschaften, Francfort-sur-le-Main, 1992 (*Regards sur l'image, série II : Transformations*), p. 2.

²⁸ Cf. Rajewsky, Irina : *op. cit.* (2002), p. 206.

²⁹ Schaudig, Michael : *op. cit.*, p. 23, traduit de l'allemand par moi.

conventions et les libertés sémiotiques, esthétiques, techniques et organisatrices du média-cible »³⁰, mais d'un autre côté « le média-cible offre de nouveaux potentiels de représentation et possibilités de conception et avec cela de multiples chances de réécriture innovatrice du média-source dans le nouveau média »³¹.

Les champs d'intérêt centraux dans les études de la transposition médiatique sont le choix d'éléments constitutifs dans le média-source, l'addition d'éléments supplémentaires dans le média-cible et les différences entre les deux produits en ce qui concerne par exemple perspective, segmentation et structure.

2.3.2. Concepts élémentaires d'adaptations

Les adaptations constituent le cas classique d'une transposition médiatique. Le processus d'« adapter » désigne (dans le domaine des médias) l'acte de « transposer une œuvre pour qu'elle convienne à un autre public [ou] à une autre technique »³². Cette définition ressemble beaucoup à celle de la « transposition médiatique » en général, mais le terme d'« œuvre » à la place de « média » renvoie au domaine artistique (au moins dans un sens extensif). Plus précisément la définition exige que le produit du média-source soit une « œuvre » de quelque sorte, mais elle ne fixe nullement l'appartenance au domaine artistique du produit de l'adaptation. Cela implique bien entendu que la valeur artistique de l'ouvrage original peut se perdre dans la transposition. En effet c'est cette perte de valeur artistique, qui est souvent reproché aux produits finis. La définition n'exige pas nécessairement un changement de média pour la transposition en question ; une adaptation intramédiale serait donc également possible. On peut par exemple parler d'une adaptation dans le cas d'une version simplifiée d'un roman, qui reste toujours dans le média du livre. Mais dans la plupart des cas les adaptations se passent d'un média à un autre et c'est la forme intermédiaire qui va nous intéresser dans notre étude.

La littérature constituant incontestablement le média-source le mieux reconnu et le plus propagé, on la retrouve même sur un niveau définitoire des termes d'« adapter » et d'« adaptation », par exemple de la façon suivante : « arranger une œuvre *littéraire* pour la rendre conforme au goût du jour ou la transposer dans un autre mode d'expression (théâtre, cinéma, télévision, etc.) »³³ ou bien « modification du style, du contenu d'une œuvre

³⁰ Bogner, Ralf Georg cité selon Rajewsky, Irina : *op. cit.* (2002), p. 23, traduit de l'allemand par moi.

³¹ Bogner, Ralf Georg cité selon *ibid.*, p. 23, traduit de l'allemand par moi.

³² Collectif : *Grand Usuel Larousse*. Larousse, Paris, 1987, réédition 1997, p. 80 (tome 1).

³³ Maubourguet, Patrice [dir.] : *op. cit.*, p. 38, c'est moi qui souligne.

littéraire ; transposition à la scène ou à l'écran »³⁴. De telles définitions suggestives ne doivent pas nous faire oublier que la littérature, tout en étant très importante, n'est pas l'unique média-source pour les adaptations. En fait, l'adaptation de la bande dessinée, un média imprimé et partiellement textuel pour lequel le critère de l'appartenance à la littérature est controversé, constate un cas limite pour cette forme d'adaptation ainsi esquissée.

Les recherches dans le domaine des adaptations étaient de même longtemps limitées aux produits médiatiques à l'origine littéraire et elles ne s'y intéressaient que sous l'aspect de l'histoire de la réception de la littérature.³⁵ Depuis quelques années on vise à cerner le sujet dans toute son étendue, mais il reste toujours beaucoup à explorer. En cela il n'est plus question de postuler une hiérarchie entre les médias en question ; toutes technologies disponibles doivent passer comme possibilités égales pour la réalisation d'une intention communicative ou artistique.³⁶

Quant au terme de l'« adaptation », rappelons qu'il permet – comme tout phénomène d'intermédialité – deux interprétations mutuellement liées, une dynamique, en tant qu'acte d'adapter, et une statique, en tant que résultat de ce processus. Muriel Plana par exemple donne une définition extensive de l'adaptation, qui part de la conception dynamique : « un travail consistant à rendre une œuvre adéquate à un espace de présentation différent de celui dans et pour lequel elle a été apparemment conçue »³⁷.

Signalons encore les termes d'« adaptable » et d'« adaptabilité » qui discernent les œuvres dont on juge possible une adaptation quelconque de celles pour lesquelles ce n'est pas le cas. Evidemment c'est une question de jugement personnel et le passé a démontré que les limites de l'adaptabilité ne sont pas fixes, mais peuvent au contraire facilement être élargies, notamment par le progrès technique. Il n'y a pas de critères absolus pour l'adaptabilité d'une œuvre, mais il est évident que certains sujets et certaines histoires qui se sont avérés plus persistants au cours du temps que d'autres grâce à leurs multiples adaptations semblent mieux adaptables.

Il est clair qu'une adaptation ne peut jamais créer une copie de l'original représentée dans le média-cible, les définitions exigent déjà toutes qu'au procédé de la transposition l'œuvre originale doit être « arrangée » ou bien « modifiée ». En effet « une œuvre donnée, par exemple un récit, connaît, projetée hors de son lieu d'existence d'origine [...] vers un lieu autre [...], des changements qui atteignent son identité, non pas totalement mais de façon

³⁴ Moingeon, Marc ; Travers, Christian [dir.] : *Dictionnaire Hachette encyclopédique illustré*. Hachette, Paris, 1996, p. 20, c'est moi qui souligne.

³⁵ Cf. Schaudig, Michael : *op. cit.*, p. 15.

³⁶ Cf. *ibid.*, p. 90.

³⁷ Plana, Muriel : *op. cit.*, p. 32.

partielle »³⁸. Tout de même l'œuvre originale reste perceptible dans l'adaptation en tant que produit finalisé, ce qui est en fait une condition pour que l'adaptation soit reconnue comme telle. « Dans un nouveau cadre, l'œuvre adaptée subit des infléchissements de forme et/ou de contenu. Néanmoins elle est toujours elle-même et non une autre. En effet, l'œuvre adaptée *n'est pas une autre œuvre mais la même œuvre modifiée.* »³⁹ L'œuvre perçue dans l'adaptation se caractérise alors par la permanence de l'œuvre initiale d'un côté (d'usage par un noyau de contenu) et par les modifications dues à l'espace nouveau de présentation et aux ambitions de l'artiste responsable. Ces modifications peuvent toucher le contenu, la forme et la structure selon les techniques, les époques et le projet artistique poursuivi.⁴⁰

Il est difficile de cerner ce « noyau » qui doit être retenu dans une adaptation. On fait la différence entre « situations de base » et « situations complémentaires »⁴¹, mais évidemment l'appartenance d'une scène à une des deux catégories est enfin un choix personnel.

Comme l'on comprend facilement que la forme d'une œuvre artistique ne puisse être dissociée de son contenu, une adaptation adéquate doit forcément en quelque sorte respecter quelques structures fondamentales de son modèle. Dans ce contexte l'on a tendance à recourir à des termes tels que « ton », « style » ou bien « esprit » de l'œuvre originale, mais il faut admettre que ces termes sont assez vagues et ne peuvent par conséquent pas fonctionner comme critères distincts de jugement.

Comme on a – en général – affaire à des œuvres à caractère narratif pour les adaptations, on peut exiger la pertinence des éléments centraux de l'action, tels que les caractères avec leur monde et certaines « scènes-clés ». Mais des changements concernant la focalisation ou les points de vue peuvent causer des différences importantes dans la réception.⁴²

En outre il faut toujours tenir compte du contexte d'une adaptation, car elle peut en être influencée en ce qui concerne par exemple la mode ou bien les systèmes de valeur représentés.⁴³ Un adaptateur reprend l'histoire d'un autre, qu'il perçoit d'une façon ou d'une autre, et la recrée selon ses propres sentiments, ses intérêts et ses talents. Ainsi un travail primaire d'interprétation est suivi d'un travail de création.⁴⁴ Le degré de fidélité à l'œuvre initiale – si on veut bien utiliser ce terme ancien – peut largement varier. Même les formules pour déclarer l'orientation à un certain modèle vont de « selon l'œuvre X de Y » à « librement

³⁸ Ibid., p. 31.

³⁹ Ibid., p. 31, soulignage dans l'original.

⁴⁰ Cf. *ibid.*, p. 32.

⁴¹ Cf. Garcia, Alain : *L'adaptation du roman au film*. Éditions I. F. diffusion, Paris, 1990, p. 136.

⁴² Cf. Hutcheon, Linda : *A Theory of Adaptation*. Routledge, Londres – New York, 2006, p. 10 sq.

⁴³ Cf. *ibid.*, p. 142.

⁴⁴ Cf. *ibid.*, p. 5.

inspiré de motifs / personnages de Y » par exemple. Le degré d'orientation exprimé dans telles formules est souvent décisif dans des disputes juridiques.⁴⁵

2.3.3. Adaptations, transmodalisations et traductions

Plana met les adaptations en relation avec le concept de la « transmodalisation » emprunté de la théorie littéraire, qui y désigne le passage d'un mode à l'autre. Le terme de « mode » se réfère ici – dans le sens de Genette – aux façons d'expression littéraires – l'épique, le lyrique et le dramatique. Si l'on remplace dans cette conception le terme du « mode » par celui du « genre », on a un pendant pour le passage entre des médias différents. Il reste à préciser que le mode est une catégorie linguistique et le genre une littéraire ou bien une médiatique. Plana souligne néanmoins l'importance de la parallèle dans le cas où l'on a comme premier objectif de garder le style de l'original le plus possible tout en passant dans un autre mode.⁴⁶ C'est valable dans la mesure dans laquelle on s'appuie sur cette prémisse, mais il ne faut pas croire que cette reproduction du style original soit le seul objectif possible d'une adaptation. Finalement une adaptation filmique d'un texte littéraire reste toujours une production artistique individuelle.

Cattrysse et Hutcheon comparent l'adaptation à la traduction : Tandis que dans un sens plus restreint « traduire » signifie « faire que ce qui était énoncé dans une langue le soit dans une autre, en tendant à l'équivalence sémantique et expressive des deux énoncés »⁴⁷, on peut élargir la définition de « traduction », si on admet tous systèmes communicatifs à la place de la « langue ».⁴⁸ La différence structurelle entre la traduction classique de textes et son pendant intermédial est que la première est interlinguistique, mais intrasémiotique, alors que la deuxième est par définition intersémiotique (et peut-être interlinguistique aussi, mais pas forcément).⁴⁹ Et comme il ne peut pas y avoir de traduction littérale, il ne peut exister d'« adaptation littérale », c'est-à-dire sans changements aucuns, et il faut accepter qu'il y aura toujours des gains et des pertes.⁵⁰

Mais ce n'est pas une parallèle absolue ; la tâche de l'adaptateur va plus loin que celle du traducteur parce qu'elle ne se limite nullement à la création d'un équivalent optimal. Alain Garcia remarque que « l'adaptateur est un traducteur dont l'objectif est double : traduire

⁴⁵ Cf. Schaudig, Michael : *op. cit.*, p. 14.

⁴⁶ Cf. Plana, Muriel : *op. cit.*, p. 17 sq.

⁴⁷ Cattrysse, Patrick : *op. cit.*, p. 11.

⁴⁸ Cf. *ibid.*, p. 11.

⁴⁹ Cf. *ibid.*, p. 15.

⁵⁰ Cf. Hutcheon, Linda : *op. cit.*, p. 16.

fidèlement tout en créant librement »⁵¹. La besogne d'un traducteur consiste à reformuler dans une langue ce qui a été dit ou écrit dans une autre langue pour un public qui comprend insuffisamment la langue d'origine. Mais le but de l'adaptateur n'est pas d'exprimer un récit dans un autre système médiatique pour un public qui ne sache pas comprendre le premier ; pour lui il s'agit surtout de le représenter d'une manière esthétique différente.⁵² La création d'une adaptation filmique d'une œuvre littéraire est un procédé artistique, c'est pourquoi son produit peut comprendre des ajouts et des réductions que l'on ne peut pas dériver du prétexte.⁵³

Gideon Toury définit « traduire » d'une façon plus générale comme « un acte (ou un processus) qui est exécuté [...] à travers les frontières systémiques [...], assurant que quelque noyau informatif soit retenu comme < invariant sous la transformation > »⁵⁴. Si l'on part des systèmes de la bande dessinée et du film, on peut considérer l'adaptation filmique d'une bande dessinée comme un cas de traduction. Mais dans ce cas il faut reconnaître que l'exigence de « l'équivalence sémantique et expressive des deux énoncés » sera plus difficile, voire impossible à remplir parce que les deux systèmes opèrent avec des codes différents, et que l'on devra se contenter de retrouver les parties centrales du modèle conservé dans le résultat.

2.4. Le cas de l'adaptation filmique de littérature

2.4.1. L'importance de l'adaptation filmique de littérature

On parle d'une « dramatisation » au cas où une pièce de théâtre ou un film s'inspire d'une œuvre narrative, autrement dit si une action originellement présentée au mode épique passe au mode dramatique. Les adaptations d'œuvres littéraires constatent une partie considérable de la production filmique en général, dont on estime le pourcentage entre 30 et 50 %.⁵⁵ Leur nombre semble être même plus important parmi les productions « de qualité supérieure », notons que 85 % des films auxquels l'Oscar a été attribué jusqu'en 1992 étaient des

⁵¹ Garcia, Alain : *op. cit.*, p. 202.

⁵² Cf. Bachmann, Sabrina : *Probleme der Romanverfilmung. Eine vergleichende Untersuchung des Romans „Nirgendwo in Afrika“ von Stefanie Zweig und der gleichnamigen Verfilmung von Caroline Link*. Verlag Dr. Müller, Sarrebruck, 2008, p. 2 sq.

⁵³ Cf. Spedicato, Eugenio : *Literatur auf der Leinwand am Beispiel von Luchino Viscontis Morte a Venezia*. Königshausen & Neumann, Würzburg, 2008, p. 25.

⁵⁴ Toury, Gideon cité selon Cattrysse, Patrick : *op. cit.*, p. 12, traduit de l'anglais par moi.

⁵⁵ Cf. Schwab, Ulrike : *Erzähltext und Spielfilm. Zur Ästhetik und Analyse der Filmadaption*. Lit, Berlin, 2006 (*Geschichte, Zukunft, Kommunikation. Untersuchungen zur europäischen Medienforschung, Band 4*), p. 32.

adaptations.⁵⁶ Pour les productions filmiques pour la télévision le taux des adaptations montait jusqu'à 80 % dans certaines époques, mais il est en diminution permanente.⁵⁷

A l'extrême on pourrait dire que toute production filmique de quelque importance budgétaire peut être considérée comme l'adaptation du scénario sur lequel elle est basée.⁵⁸ Mais pour nos objectifs on se limitera aux adaptations filmiques de textes-sources qui n'ont pas été rédigés explicitement pour être adaptés, car autrement on aurait affaire à une situation de transposition banale.

Dans l'histoire cinéma et littérature ont toujours été liés et cette liaison a toujours été particulièrement forte en France. Tandis que le cinéma a favorisé une écriture dite filmique, les films puisaient déjà très tôt leurs inspirations dans les classiques littéraires. (En effet, le premier long métrage du cinéma français, *L'assommoir* d'Albert Capellani, datant de 1909 est une adaptation du roman du même titre d'Emile Zola.⁵⁹) Au début on s'orientait souvent aux classiques littéraires pour attirer les bourgeois aux cinémas qui faisaient alors partie du milieu des foires. Cet usage purement pragmatique de la grande littérature a vite provoqué la critique de ceux qui tenaient à la tradition culturelle qui attribuait à la littérature une position exceptionnelle.⁶⁰ A partir de 1909 environ (soit 14 ans après la première projection filmique des Frères Lumières) le cinéma a pris une position de concurrence par rapport à la littérature – par sa menace sur le monopole culturel de cette dernière, par le racolage de metteurs en scène et d'acteurs venant du théâtre et par l'adaptation filmique de romans. Ainsi s'est développé le « débat du cinéma », qui se poursuivait jusque dans les années 1920.⁶¹

Plus tard les avant-gardistes soulignaient le potentiel du média du film et s'exprimaient pour une distanciation du film de la littérature et pour la création d'une version plus pure du nouveau média. Vers la fin des années 50 les cinéastes de la Nouvelle Vague tels que Godard ou Truffaut comparaient le travail créatif du cinéaste à celui de l'écrivain. Ils postulaient qu'un metteur en scène créait automatiquement une œuvre personnelle même en adaptant un texte littéraire et justifiaient ainsi l'existence de l'adaptation filmique de littérature.⁶²

Même si l'adaptation de textes narratifs pour la scène a été précédente à l'adaptation cinématographique, le film a toutefois ses avantages pour la représentation, qui en font le

⁵⁶ Cf. Hutcheon, Linda : *op. cit.*, p. 4.

⁵⁷ Cf. Hickethier, Knut : *Intermedialität und Fernsehen – technisch-kulturelle und medienökonomische Aspekte*, dans : Paech, Joachim ; Schröter, Jens [dir.] : *op. cit.*, p. 452.

⁵⁸ Cf. Cattrysse, Patrick : *op. cit.*, p. 4.

⁵⁹ Cf. Albersmeier, Franz-Josef : *Theater, Film und Literatur in Frankreich. Medienwechsel und Intermedialität*. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt, 1992, p. 176.

⁶⁰ Cf. Schwab, Ulrike : *op. cit.*, p. 36.

⁶¹ Cf. Rajewsky, Irina : *op. cit.* (2002), p. 25.

⁶² Cf. Schwab, Ulrike : *op. cit.*, p. 36 sq.

média-cible dominant. Ce sont surtout ses hautes capacités financières pour la reconstruction détaillée du monde fictif d'un récit et les moyens techniques qui permettent de filmer en extérieur et sous différents points de vue et de visualiser l'irréel à l'aide des effets spéciaux et du trucage cinématographique.⁶³

Il semble y avoir de nombreuses raisons qui favorisent la production d'adaptations filmiques de littérature : Il paraît qu'en général le public apprécie les adaptations d'histoires connues parce que l'on en aime le mélange de répétition et de différence, de familiarité et de nouveauté. Le fait de regarder une adaptation d'une œuvre connue provoque – à la manière d'un rite – un sentiment de confort avec le savoir de ce qui va encore se passer et une compréhension plus profonde.⁶⁴ De nombreux cinéastes veulent de leur côté s'exercer à créer une adaptation géniale digne d'un grand modèle et d'autres visent à rendre les classiques littéraires accessibles au grand public.⁶⁵ « Le film – que ce soit au cinéma, à la télévision ou en vidéo – est devenu [...] la forme privilégiée de réception publique de littérature »⁶⁶ et pour les artistes « l'adaptation de mots en images ou de romans en films a souvent été considérée comme un défi esthétique qui implique le mouvement entre deux médias différents, voire opposés »⁶⁷.

A part les intérêts artistiques des cinéastes les adaptations filmiques ont une importance économique à ne pas sous-estimer : On fait confiance aux sujets des modèles littéraires à cause d'un succès financier des livres et on suppose que ce qui a marché à l'écrit réussira de même à l'écran. En plus on sait que la publication d'une adaptation filmique promeut les ventes du livre et sa popularité en général.⁶⁸

Les sciences des médias étant issues de celles des littératures, l'étude des adaptations filmiques se bornait longtemps au critère de fidélité par rapport à l'œuvre originale, qui visait à une reproduction maximale du texte. De nos jours il ne convient plus de partir d'une position privilégiée de la littérature, mais plutôt de permettre toute une multitude de perspectives. « La qualité des interactions entre les deux systèmes d'expression et de communication que constituent de nos jours le langage des mots et celui des images, dans une société qui se reconnaît elle-même comme une < civilisation de l'image > implique, pour être posée convenablement, que l'on refuse toute idée de hiérarchie entre les objets culturels. »⁶⁹

⁶³ Cf. Plana, Muriel : *op. cit.*, p. 97 sq.

⁶⁴ Cf. Hutcheon, Linda : *op. cit.*, p. 114.

⁶⁵ Cf. Schwab, Ulrike : *op. cit.*, p. 29.

⁶⁶ Albersmeier, Franz-Josef : *op. cit.*, p. 2, traduit de l'allemand par moi.

⁶⁷ Shohat, Ella : *Sacred Word, Profane Image. Theologies of Adaptation*, dans : Stam, Robert ; Raengo, Alessandra [dir.] : *A Companion to Literature and Film*. Blackwell, Malden, Massachusetts, 2008, p. 23.

⁶⁸ Cf. Hutcheon, Linda : *op. cit.*, p. 5, 90.

⁶⁹ Clerc, Jeanne-Marie : *Littérature et cinéma*. Nathan, Paris, 1993 (*cinéma*), p. 3.

On ne peut plus postuler qu'une représentation exacte de l'original serait le seul but possible d'une adaptation ; celle-là peut aussi viser à mettre en question le texte original, à le critiquer ou à le réécrire.⁷⁰ Jean Renoir disait lui-même : « Après tout, ce qui nous intéresse devant une adaptation, ce n'est pas la possibilité de retrouver l'œuvre originale dans l'œuvre filmée, mais la réaction de l'auteur du film devant l'œuvre originale. »⁷¹ Il n'y a pas de « lois » pour la manière dont on fait une adaptation filmique. L'adaptation est conçue comme « une procédure pour un traitement libre de sujets littéraires qui s'oriente en premier lieu aux lois du film »⁷². En plus elle n'est pas seulement considérée comme une lecture particulière ou comme une interprétation du texte d'origine, mais aussi comme une œuvre autonome, ce que Gaby Schachtschabel subsume sous le terme du « caractère ambivalent d'une adaptation filmique de littérature ».⁷³

2.4.2. Narration et monstration

Le film montrant une histoire et se présentant par conséquent comme genre narratif, on se pose naturellement la question de l'existence d'un « narrateur filmique » – explicite ou implicite – qui se situe au niveau de la communication entre l'auteur du film et le public, tel que le narrateur littéraire. Mais la situation est plus difficile dans le cas du média du film : « Entre l'auteur réel et concret (disons le cinéaste) et l'éventuel narrateur explicite et attesté de certains récits filmiques, surgi[ssent] [...] plusieurs instances intermédiaires dont la plupart [sont] proprement spécifiques à la < machine > cinéma. »⁷⁴

La narratologie filmique remonte probablement à Albert Laffay, qui postule que « tout film s'ordonne autour d'un foyer linguistique en dehors de l'écran »⁷⁵ et qui incarne le terme du « grand imagier » (à la place de « narrateur filmique ») pour désigner la « présence virtuelle cachée derrière tous les films »⁷⁶, autrement dit l'individu ou l'ensemble de personnes déterminant la réalisation concrète d'un film. Signalons encore, qu'en plus « un film peut présenter [...] un narrateur verbal [...] dont le rôle et la fonction semblent tout à fait similaires

⁷⁰ Cf. Hutcheon, Linda : *op. cit.*, p. 7.

⁷¹ Renoir, Jean cité selon Albersmeier, Franz-Josef : *op. cit.*, p. 169.

⁷² Schachtschabel, Gaby : *Der Ambivalenzcharakter der Literaturverfilmung. Mit einer Beispielanalyse von Theodor Fontanes Roman Effi Briest und dessen Verfilmung von Rainer Werner Fassbinder*. Peter Lang – Internationaler Verlag der Wissenschaften, Francfort-sur-le-Main, 1984 (*Europäische Hochschulschriften, Reihe XXX : Theater-, Film- und Fernsehwissenschaften*, tome 16), p. 11, traduit de l'allemand par moi.

⁷³ Cf. *ibid.*, p. 14, „Ambivalenzcharakter einer Literaturverfilmung“ dans l'original.

⁷⁴ Gaudreault, André : *Du littéraire au filmique. Système du récit*. Armand Colin, Paris, 1995, réédition 1999, p. 20.

⁷⁵ Laffay, Albert : *Logique du cinéma*. Masson, Paris, 1964, p. 80.

⁷⁶ *Ibid.*, p. 81.

à ceux de cet autre narrateur verbal [...] qu'est le narrateur scriptural »⁷⁷, même si cette situation est plus rare.

Au cas d'une analyse de film il ne faut pas se borner aux analyses narratologiques, car le film est « un objet narratologique plus complexe que le scriptural [...] du fait qu'il résult[e] de la combinaison des possibilités narratives, [...] de la fusion des deux modes de la communication narrative : la narration et [...] la monstration »⁷⁸, le deuxième mode se référant à tout ce qui est de l'imitation et de la vision dirigée. En conséquence le cinéaste prend en plus de son rôle de narrateur celui d'un « monstateur », du responsable de la représentation ; sa tâche consiste en la combinaison des deux fonctions.⁷⁹ « L'avantage du film se trouve dans la simultanéité de différentes sensations réellement perçues. »⁸⁰ La situation, par conséquent, est plus complexe, on peut dire que « du littéraire au filmique le récit se [fait] système »⁸¹. On appelle le résultat de ce processus « récit cinématographique ». Notons que ce récit cinématographique remplit les exigences du récit selon Metz – discursivité, temporalité limitée, irréalisation et mise ensemble d'événements⁸².

Retenons qu'en général un cinéaste a plus de possibilités médiatiques d'expression qu'un écrivain, d'où résulte que, pour l'adaptation filmique, tout contenu transporté de l'écrit à l'écran ne doit pas nécessairement l'être sous forme verbale directe, mais que le média du film offre bien de moyens pour représenter autrement ce que dit un écrivain avec ses mots.

On pourrait croire que la caméra puisse prendre le rôle d'un narrateur omniscient dans le récit filmique, mais tel n'est pas tout à fait le cas. Il est vrai qu'elle est d'importance primordiale pour la transmission de l'information et qu'elle peut suggérer de l'intentionnalité et de la subjectivité grâce aux différentes perspectives, mais elle doit tout de même se borner au champ visuel, elle ne peut ni donner d'explications, ni s'appuyer sur un savoir antérieur, ni fournir d'informations sur le monde intérieur d'un personnage.⁸³

« Pour nous, le narrateur [principal] sera donc le réalisateur, en ce qu'il choisit tel type d'enchaînement narratif, tel type de découpage, tel type de montage, par opposition à d'autres possibilités offertes par le langage cinématographique. »⁸⁴ La subjectivité du réalisateur se

⁷⁷ Gaudreault, André : *op. cit.*, p. 21.

⁷⁸ Ibid., p. 23.

⁷⁹ Cf. *ibid.*, p. 87.

⁸⁰ Kraus, Margret Carmen : *Die Problematik der filmischen Umsetzung des Romans „Les Misérables“ von Victor Hugo*. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Fakultät für Human- und Sozialwissenschaften der Universität Wien, Vienne, 2004, p. 63, traduit de l'allemand par moi.

⁸¹ Gaudreault, André : *op. cit.*, p. 23.

⁸² Cf. Gaudreault, André ; Jost, François : *Le récit cinématographique*. Nathan, Malesherbes, 1998, 2e édition 2000 (*Nathan cinéma, Cinéma et récit 2*), p. 17 sq.

⁸³ Cf. Schwab, Ulrike : *op. cit.*, p. 88 sq.

⁸⁴ Aumont, Jacques cité selon Gaudreault, André : *op. cit.*, p. 100.

retrouve jusqu'au niveau des plans, en fonction de la position de la caméra : « La caméra qui enregistre le jeu de l'acteur du cinéma peut, simplement par la position qu'elle occupe ou, encore, par de simples mouvements, intervenir et modifier la perception qu'a le spectateur de la prestation des acteurs. Elle peut même [...] forcer le regard du spectateur et [...] le diriger. »⁸⁵ Les images d'un film ne parlent pas d'elles-mêmes, elles ne font que montrer telle ou telle chose et portent ainsi forcément la perspective ou le jugement de celui qui les a produites, faisant ainsi partie de son style transmis dans le film.⁸⁶

Mais, malgré toute importance de l'image, il ne faut pas oublier que celle-là n'est pas le seul composant du média du film. Ce dernier est en fait constitué de « réseaux structurés d'une multitude de codes »⁸⁷ qui se trouvent sur (au moins) cinq niveaux de la perception : de la langue écrite, de la langue parlée, des signes gestuels, des images et des sons.⁸⁸ « Ce sont [...] les interactions entre les divers moyens d'expression qui font la spécificité du récit filmique et qui doivent être [...] perçues. »⁸⁹ On retient pour l'analyse de film – et spécialement pour celle d'une adaptation d'un texte littéraire – qu'un cinéaste a des possibilités d'expression autres que la représentation verbale, qui font de même leur part pour l'impact du film.

2.4.3. Les différences entre littérature et film et les difficultés pour les adaptations

Si on compare une adaptation filmique à son modèle littéraire, il ne faut pas oublier que les deux produits médiatiques sont issus de situations de production totalement différentes : Un roman est normalement la création d'un individu seul, qui l'écrit à son gré, tandis que la production d'un film est un travail collaboratif. Même si un nombre considérable des changements est dû aux idées du metteur en scène comme responsable de l'adaptation, certaines influences de la part d'autres collaborateurs sont néanmoins possibles.⁹⁰ A part cela il faut toujours avoir conscience du fait que les productions cinématographiques et télévisuelles dépendent plus que les littéraires des cadres économique, social et technologique en plus des ambitions artistiques.⁹¹ Evidemment ces influences ne doivent pas être négligées dans les analyses.

⁸⁵ Gaudreault, André ; Jost, François : *op. cit.*, p. 26.

⁸⁶ Cf. *ibid.*, p. 67 sq.

⁸⁷ Vernet, Marc cité selon Vanoye, Francis : *Récit écrit – récit filmique*. Nathan, Malesherbes, 1998, 2^e édition 2002 (*Nathan cinéma, Cinéma et récit 1*), p. 34.

⁸⁸ Cf. *ibid.*, p. 28 sq.

⁸⁹ *Ibid.*, p. 40.

⁹⁰ Cf. Hutcheon, Linda : *op. cit.*, p. 80 sq.

⁹¹ Cf. Catrysse, Patrick : *op. cit.*, p. 23.

« Adapter, c'est traduire un langage de mots en un langage d'images – deux univers qui ne sont à priori peut-être pas faits pour s'entendre – grâce à un autre langage de mots : le scénario. »⁹² Autrement dit, le récit original passe en premier lieu par les mains du scénariste et en deuxième lieu par celles du metteur en scène. Si les deux positions ne sont pas occupées par une seule personne, ce sont les deux premiers responsables de changements éventuels. C'est le scénariste qui choisit telle ou telle thématique du texte littéraire pour être reprise ou non et qui met les accents, ensuite la manière dont les sujets sont repris dans le film est dans la responsabilité du metteur en scène. Le scénariste et le metteur en scène imposent forcément leur version de l'histoire ; selon Helmut Kreuzer une adaptation filmique d'un roman peut être comparée à une « concrétisation sensorielle d'un texte écrit à travers l'imagination du lecteur »⁹³. Dans les mots d'Alain Garcia « l'adaptateur est un condensé de lecteur-auteur essayant, par des moyens audiovisuels, de faire passer dans l'esprit et presque dans le corps du spectateur des émotions et vibrations intérieures semblables à celles que ressent le lecteur »⁹⁴.

Le cinéma partage avec la littérature narrative la qualité centrale de raconter des histoires continues, Morris Beja prétend même que les histoires écrites et les histoires filmées ne sont que deux formes d'un seul art, celui de la littérature narrative.⁹⁵ Bien entendu, cette généralisation n'est pas l'approche répandue parce que l'on y néglige trop l'individualité des deux moyens d'expression en les subsumant dans une catégorie. Les deux médias racontent d'une manière différente ; chacun des deux a des possibilités d'expression que l'autre n'a pas. On peut même dire que le film est plus proche du récit oral original que la littérature, car les messages de cette dernière doivent être réalisés à l'aide de l'imagination, tandis que le film a gardé quelques traits caractéristiques du récit oral : tels que son affectivité, sa clarté et sa continuité.⁹⁶

Une différence essentielle entre littérature et film consiste dans les codes dont ils font usage : « Le film et la télévision ne sont [...] pas liés au langage verbal seul avec ses codes et ses conventions ; ils s'appuient avant tout [...] aux signes iconiques, qui se définissent au contraire des signes symboliques par une relation de similarité entre signifiant et signifié. »⁹⁷

⁹² Garcia, Alain : *op. cit.*, p. 28.

⁹³ Kreuzer, Helmut cite selon Scheidlberger, Heidelinde : *Probleme der Umsetzung von Diskurs und Text in der Verfilmung französischer Literatur*. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Geisteswissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, Vienne, 2000, p. 13, traduit de l'allemand par moi.

⁹⁴ Lemaître, Henri cité selon Garcia, Alain : *op. cit.*, p. 119.

⁹⁵ Cf. Giddings, Robert ; Selby, Keith ; Wensley, Chris : *Screening the Novel. The Theory and Practice of Literary Dramatization*. Palgrave, Basingstoke, Hampshire, 2002 (*Insights*), p. 1.

⁹⁶ Cf. Schwab, Ulrike : *op. cit.*, p. 81.

⁹⁷ Rajewsky, Irina : *op. cit.* (2002), p. 163, traduit de l'allemand par moi.

Mais le plus important c'est qu'avec narration et monstration à leur disposition ils ne se servent pas seulement du code dominant des images comme unique moyen d'expression, mais qu'ils travaillent plutôt « avec une multitude de codes et de systèmes sémiotiques ; ce sont des médias de reproduction techniques et hybrides, qui subsument de différents systèmes médiatiques et qui peuvent profiter de différents canaux de communication pour constituer la signification »⁹⁸.

Un roman est constitué d'un récit central défini de son côté par une suite chronologique et causale⁹⁹ et c'est ce qui doit être retenu avant tout dans son adaptation. L'adapter pour l'écran, c'est souvent avant tout un travail de contraction et de simplification. « Un film doit transmettre son message par des images et relativement peu de mots ; il tolère peu de complexité, d'ironie ou de vacillation. »¹⁰⁰ En plus « la durée de réception d'un film est moindre. Le livre est plus lent, pousse à davantage de maturation et de représentation au sein de la psyché de l'univers fictionnel. L'effort d'imagination du lecteur est alors plus grand, alors que les images filmiques font entrer immédiatement dans la matérialisation. »¹⁰¹ Ainsi le film doit souvent se contenter de ne garder que les traits centraux du fil d'action du livre modèle au détriment des actions secondaires. Les contraintes temporelles sont particulièrement strictes dans le cadre des séries télévisées, pour lesquelles la longueur des épisodes est fixée jusqu'au niveau de secondes.¹⁰²

Pour raccourcir l'action sans trop la modifier l'adaptateur a en principe deux possibilités : la contraction, soit l'acte de rendre une scène plus courte et plus dense, et le regroupement de plusieurs scènes du modèle littéraire en une seule scène filmique. Par contre l'adaptateur a aussi la possibilité de faire des inventions et d'ajouter des éléments nouveaux par rapport au modèle littéraire pour des raisons diverses ou d'agrandir certaines scènes pour les accentuer. Finalement il peut se servir de modifications et de substitutions pour arriver au but du texte de référence avec des moyens qui lui semblent plus adéquats.¹⁰³

Comme on avait fait remarquer, la littérature et le film diffèrent essentiellement dans la manière dont ils créent de la signification. « Le roman est [...] narrativo-descriptif, tandis que le film est narrativo-représentatif. »¹⁰⁴ Autrement dit le roman raconte par des descriptions verbales, le film par des représentations visuelles et acoustiques, le narré filmique étant

⁹⁸ Ibid., p. 163, traduit de l'allemand par moi.

⁹⁹ Cf. Clerc, Jeanne-Marie : *op. cit.*, p. 177.

¹⁰⁰ Begley, Louis cité selon Hutcheon, Linda : *op. cit.*, p. 1, traduit de l'anglais par moi.

¹⁰¹ Bernas, Steven : *L'écrivain au cinéma*. L'Harmattan, Paris, 2005, p. 169.

¹⁰² Cf. Hutcheon, Linda : *op. cit.*, p. 66.

¹⁰³ Cf. Garcia, Alain : *op. cit.*, p. 92 sq.

¹⁰⁴ Ibid., p. 53.

« constitué d'images et de son caractérisés par la simultanéité de leur action »¹⁰⁵. Dans la littérature la signification est obtenue à partir de signes conventionnelles, c'est-à-dire du niveau des signifiants, tandis que dans les films elle résulte de la présentation d'images semblables aux signifiés de la réalité.¹⁰⁶ Déjà Walter Benjamin avait reconnu la spécificité du caractère immédiat du film : Selon lui une représentation filmique représente un processus auquel on ne peut plus attribuer aucun point de vue ; contrairement à la représentation théâtrale l'observation des événements montrés ne semble pas focalisée et paraît par conséquent plus objective.¹⁰⁷

Une différence principale entre la littérature et le film est la représentation de l'action : La première la représente comme passée, accomplie, alors que le deuxième la montre – comme toute forme d'art dramatique – comme parfaitement présente, se déroulant devant les yeux du spectateur. Autrement dit, l'une raconte, l'autre montre. Tandis que l'action d'un roman semble se passer dans la fantaisie du lecteur, qui en crée sa propre représentation, la vision d'un film paraît comme le témoignage d'événements factuels.¹⁰⁸ La compréhension d'un texte est surtout une activité cognitive et réflexive, dans l'expérience d'un film il s'agit plutôt d'une prise de partie émotionnelle en simultanéité avec l'action sur l'écran.¹⁰⁹

Ainsi certains changements s'impliquent nécessairement dans la dramatisation : Certains thèmes, caractères et éléments de l'action, ceux qui sont facilement représentables avec les techniques audio-visuels, se trouveront plutôt au centre du film, au détriment des descriptions et des pensées des personnages du roman.¹¹⁰

Film et littérature diffèrent aussi dans la manière dont ils créent un univers fictif. L'écriture est « autonome par rapport au réel et capable de fonder à elle seule son propre univers »¹¹¹ avec le moyen unique du langage verbal, alors que le film présente le monde de l'action à l'aide d'images concrètes qu'il montre. Ainsi le film a un avantage pour la représentation des faits concrets visualisables, mais il est d'autant plus difficile pour lui de se servir d'images pour illustrer des concepts abstraits, ce que les mots savent faire à merveille dans la littérature.¹¹² En plus le film montre naturellement beaucoup de redondant parce qu'il ne peut

¹⁰⁵ Ibid., p. 52.

¹⁰⁶ Cf. Santoro, Patricia : *Novel into Film. The Case of La familia de Pascual Duarte and Los santos inocentes*. University of Delaware Press, Newark, 1996, p. 26.

¹⁰⁷ Cf. Benjamin, Walter : *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Suhrkamp, Francfort-sur-le-Main, 1963, réédition 2008 (édition suhrkamp, tome 28), p. 31.

¹⁰⁸ Cf. Plana, Muriel : *op. cit.*, p. 21 sq.

¹⁰⁹ Cf. Schwab, Ulrike : *op. cit.*, p. 25.

¹¹⁰ Cf. Hutcheon, Linda : *op. cit.*, p. 40.

¹¹¹ Clerc, Jeanne-Marie : *op. cit.*, p. 154.

¹¹² Cf. *ibid.*, p. 198.

pas se borner à raconter l'essentiel comme peut le faire la littérature.¹¹³ Par conséquent chaque adaptateur doit forcément ajouter certains éléments par rapport au modèle même s'il ne le veut pas.

Le cinéma est une forme dramatique qui privilège l'action, le conflit interpersonnel, la crise et la résolution de la crise.¹¹⁴ Le média du film préfère évidemment des événements dramatiques ; s'il n'y en a pas assez dans le texte d'origine on a tendance à ajouter ou à souligner une histoire d'amour ou la position sociale du protagoniste. Un roman peut décrire et commenter une émotion, un film doit l'exprimer par une action visible ou par une image.¹¹⁵ L'action est le plus souvent simplifiée dans l'adaptation ; on supprime ou on accumule des personnages et des événements secondaires, on inverse l'ordre des scènes et on ajoute des éléments de transition.¹¹⁶

Certains moyens stylistiques littéraires ont bel et bien leurs pendants filmiques. « Par exemple, les expressions verbales < en même temps >, < ailleurs > et < plus tard > trouvent leur équivalent dans le fondu du film, si une image se forme, pendant une autre se dissout et si le temps confond avec l'espace d'une manière plus immédiate que ce n'est possible avec des mots. »¹¹⁷

Mais bien entendu, il n'est pas toujours possible de trouver un équivalent filmique pour une situation écrite. Le plus difficile à représenter à l'écran, c'est souvent le monde intérieur des personnages : « Le cinéaste n'a, en fait, que deux possibilités à sa portée : soit, il traduit les données intérieures en actions extérieures ; soit il réintroduit l'intériorité ou l'abstraction directement dans le film par le biais de procédés techniques comme le commentaire en voix off ou encore des analyses introspectives introduits dans le dialogue. »¹¹⁸

Le film peut littéralement reprendre les dialogues de son modèle narratif, mais il ne le fait pas toujours, pour des raisons d'esthétique ou de simplicité ou à cause du fait que les dialogues filmiques doivent être facilement compréhensibles, doivent se passer dans un cadre temporel réaliste et ne permettent ainsi pas d'espace pour des jeux stylistiques comme dans la littérature.¹¹⁹ Les descriptions comme deuxième composant d'un texte littéraire par contre ne

¹¹³ Cf. Estermann, Alfred : *Die Verfilmung literarischer Werke*. Bouvier u. co. Verlag, Bonn, 1965 (*Abhandlungen zur Kunst-, Musik- und Literaturwissenschaft*, tome 33), p. 393.

¹¹⁴ Cf. Plana, Muriel : *op. cit.*, p. 33.

¹¹⁵ Cf. Schwab, Ulrike : *op. cit.*, p. 106 sq.

¹¹⁶ Cf. Plana, Muriel : *op. cit.*, p. 33.

¹¹⁷ Hutcheon, Linda : *op. cit.*, p. 62 sq., traduit de l'anglais par moi.

¹¹⁸ Garcia, Alain : *op. cit.*, p. 61.

¹¹⁹ Cf. Schwab, Ulrike : *op. cit.*, p. 117.

peuvent pas être reprises « littéralement », mais elles doivent être représentées dans les décors, dans l'image cinématographique ou par l'expression des acteurs.¹²⁰

Un autre problème central pour l'adaptation filmique de littérature est la visualisation des personnages. En lisant un roman chacun se forge ses propres images mentales de l'apparence des personnages, tandis que dans le film le personnage a une apparence concrète et distincte fixée par la physionomie de l'acteur, les costumes et le maquillage. Si cette dernière ne correspond pas du tout ou pas suffisamment à l'apparence imaginée, un sentiment désagréable d'aliénation peut naître du côté du spectateur instruit. Ce manque de liberté interprétative est souvent considéré comme un défaut du média filmique comparé à la littérature.¹²¹

Un texte littéraire est polyvalent de sa nature ; il permet de diverses interprétations déterminées par l'individualité des lecteurs. Ainsi l'ancien postulat de la fidélité à l'œuvre peut être falsifié scientifiquement parce qu'une adaptation ne peut jamais être fidèle à toutes les lectures individuelles possibles et parce que l'on ne peut pas en préférer une.¹²² Par contre le film a un pouvoir suggestif de simuler de la réalité qui manque à la littérature. Il peut paraître plus authentique parce qu'il ne lui faut ni de signes conventionnels ni d'imagination du côté du public pour créer une illusion de ce qu'il veut transmettre.¹²³

Quant au concept traditionnel de la « fidélité », André Bazin a proposé la distinction entre « fidélité à la lettre » et « fidélité à l'esprit » pour faire la différence entre deux degrés – également justifiables – d'orientation à un modèle littéraire.¹²⁴

Il est clair qu'un film ne puisse jamais reproduire tout d'une œuvre littéraire. En plus il doit forcément y avoir des changements. Ainsi Gérard Genette a déjà proclamé pour les adaptations au sein de la littérature même : « Il n'existe pas de transposition *innocente* – je veux dire : qui ni modifie d'une manière ou d'une autre la signification de son hypotexte. »¹²⁵

Cette observation vaut bien sûr également pour les adaptations intermédiaires, elle y devient même plus significative parce que les différences matérielles entre les médias en question nécessitent déjà des changements particuliers. Par conséquent il faut laisser plus de libertés

¹²⁰ Cf. Plana, Muriel : *op. cit.*, p. 33.

¹²¹ Cf. Rajewsky, Irina : *op. cit.* (2002), p. 154.

¹²² Cf. Schwab, Ulrike : *op. cit.*, p. 25 sq.

¹²³ Cf. Neuhaus, Stefan [dir.] : *Literatur im Film. Beispiele einer Medienbeziehung*. Königshausen & Neumann, Würzburg, 2008, p. 13.

¹²⁴ Cf. Albersmeier, Franz-Josef : *op. cit.*, p. 174.

¹²⁵ Genette, Gérard cité selon Wagner, Birgit : *Zitatkünste und Ausweichmanöver. Zum Ort der Literatur im neueren französischen Film*, dans : Naguschewski, Dirk ; Schrader, Sabine [dir.] : *Kontakte, Konvergenzen, Konkurrenzen. Film und Literatur in Frankreich nach 1945*. Schüren, Marbourg, 2009 (*Marburger Schriften zur Medienforschung*, tome 7), p. 39, souligné dans l'original.

aux adaptations. On peut se référer à François Truffaut, qui posait la maxime « aucune règle possible, chaque cas est particulier »¹²⁶ pour les adaptations filmiques.

Si on cherche tout de même des équivalences dans un produit médiatique comme un roman et son adaptation dans un média-cible différent comme par exemple le film, il ne faut pas oublier que « l'équivalence ne représente plus une catégorie normative ; elle ne se définit plus en fonction de relations préétablies de fidélité et d'analogie par rapport au texte [ou au produit médiatique] d'origine. Au contraire, l'équivalence devient une catégorie descriptive. »¹²⁷ Autrement dit, il ne s'agit pas d'estimer la valeur d'une adaptation selon le nombre et la qualité de ses équivalences par rapport à son modèle ; l'étude des équivalences est plutôt un critère parmi d'autres de la description du produit médiatique.

Signalons enfin qu'il y a toujours deux manières de regarder une adaptation filmique d'une œuvre littéraire : soit en tant qu'adaptation comme telle sous considération du modèle littéraire, soit en tant que création filmique unique sans considération de son côté intermédial. Pour un spectateur du deuxième genre les difficultés de la transposition médiatique ainsi nommées ne seront pas importantes, ni même perceptibles ; il ne jugera la qualité du film que selon les valeurs esthétiques appartenant au média filmique même et ne prendra pas en compte des facteurs constitutionnels d'un autre média. Toutes les spécificités d'un film comme adaptation ne seront alors importantes que pour une analyse consciente du modèle littéraire. Comme c'est la seule vision qui puisse mettre en valeur les qualités spécifiques d'une adaptation, nous allons partir d'une telle réception pour nos analyses, mais il ne faut néanmoins pas oublier que toute adaptation peut être regardée et comprise sans connaissance de son caractère d'adaptation.

2.4.4. Jugements sur les adaptations filmiques

Dès que le modèle d'une adaptation est connu à un certain degré, le produit fini est inévitablement comparé à l'« original ». « Plus les qualités littéraires de l'œuvre sont importantes, plus le travail de l'adaptateur est considérable et exige de sa part un fonds de possibilités créatrices, pouvant lui permettre de rivaliser, artistiquement parlant, avec le romancier et ainsi parvenir à produire une œuvre double, au même niveau que l'originale. »¹²⁸

¹²⁶ Truffaut, François cité selon *ibid.*, p. 9.

¹²⁷ Cattrysse, Patrick : *op. cit.*, p. 38.

¹²⁸ Garcia, Alain : *op. cit.*, p. 201.

Les jugements individuels sont influencés par la mémoire et le savoir personnels, les goûts particuliers et un certain composant inconscient.¹²⁹

Les adaptations ne font presque jamais l'unanimité à leur réception. À l'extrême elles sont, « pour certains, une réécriture et pour d'autres du plagiat d'où l'auteur est exclu »¹³⁰. Les jugements sur les adaptations en général et en particulier ne sont pas univoques et les résultats des transpositions médiatiques font souvent le sujet de débats véhéments, qui s'appuient largement sur des concepts traditionnels de hiérarchie entre les arts. Tandis que pour la théorie contemporaine l'intermédialité fait incontestablement partie des arts et le public se précipite aux cinémas, au risque de la déception, pour voir l'adaptation d'un livre apprécié, il y a de nombreuses positions qui préfèrent à priori l'œuvre littéraire initiale pour des raisons diverses : On reproche aux adaptateurs notamment un manque de créativité et d'imagination et l'imitation vaine ou frauduleuse de ce qui a déjà été créé, les accusant de trahison de l'œuvre initiale. Adapter une œuvre d'art ne serait que trop s'adapter au goût du public qui s'attend toujours aux versions filmiques des livres de succès.¹³¹ Certains préfèrent à priori la littérature aux autres médias narratifs pour son ancienneté, ce que l'on peut à l'extrême associer aux tendances de « logophilie » (amour du mot sacré) et d'« iconophobie » (peur du visuel).¹³² On reproche au film qu'il ne permet pas au spectateur – comme la littérature le permet au lecteur – de se former sa propre image créative des événements racontés, même si cette hypothèse a été scientifiquement falsifiée.¹³³

Certains se prononcent contre les adaptations de littérature sous l'argument du « cinéma pur », qui devrait se créer indépendamment d'autres formes d'art. Mais les théoriciens du cinéma y opposent ce que le film doit à la littérature, ainsi André Bazin réclame : « loin de nous scandaliser des adaptations, nous y verrons, sinon hélas un gage certain, du moins un facteur possible de progrès du cinéma. »¹³⁴

En plus, on critique le caractère économique de l'exploitation de l'héritage littéraire pour le cinéma : « L'adaptation cinématographique est donc, à certains égards, le sous-produit bâtarde de cette industrialisation de la culture propre à une société qui fait commerce des produits de

¹²⁹ Cf. Schaudig, Michael : *op. cit.*, p. 150.

¹³⁰ Bernas, Steven : *op. cit.*, p. 168.

¹³¹ Cf. Plana, Muriel : *op. cit.*, p. 182 sq.

¹³² Cf. Hutcheon, Linda : *op. cit.*, p. 4.

¹³³ Cf. Seifert, Sabine : *Metamorphosen der siebten Kunst. Französische Romane des 19. Jahrhunderts in ihrer filmischen Umsetzung*. Romanistischer Verlag, Bonn, 1998 (*Abhandlungen zur Sprache und Literatur*, tome 115), p. 9.

¹³⁴ Bazin, André cité selon Tcheuyap, Alexie : *De l'écrit à l'écran. Les réécritures filmiques du roman africain francophone*. Les Presses de l'Université d'Ottawa, Ottawa, 2005 (*Transferts culturels*), p. 17.

l'esprit comme de ceux de son agriculture ou de son industrie. »¹³⁵ De telles positions craignent une perte en prestige pour la littérature dite de valeur.

Pour l'analyste moderne il ne convient pas de partir de postulats généralisés, précipités et hiérarchiques qui négligent toute intention artistique possible d'un adaptateur. Il faut accepter qu'un récit, en étant porté à l'écran, subit quelques modifications pour être intégré dans son nouveau contexte parce qu'il n'est pas immuable, mais soumis à des conditions culturelles et idéologiques.¹³⁶

Soulignons encore que l'adaptation a toujours joué un rôle dans l'histoire littéraire étant plutôt la norme que l'exception de création artistique, que les tragédiens antiques puisaient déjà les sujets de leurs drames dans les épopées d'Homère¹³⁷ et que les Victoriens avaient l'habitude d'adapter à peu près tout.¹³⁸ Il semble ridicule de reprocher aux artistes contemporains de se nourrir de l'héritage culturel, si les transferts ont toujours fait partie des créations artistiques. Walter Benjamin a fait remarquer que raconter des histoires, c'est toujours répéter des histoires.¹³⁹ Ainsi il a justifié l'orientation de tout narrateur à un modèle quelconque. On n'exige pas non plus que la narration doive toujours se passer dans le même média, ainsi il n'est pas possible de se positionner contre les adaptations en général pour des raisons de tradition.

Jean-Claude Carrière a même constaté que « tout est adaptation », puisque toutes les œuvres d'art sont inspirées soit du monde de l'artiste, soit des œuvres précédentes.¹⁴⁰ Mais « l'adaptation [...] a pour particularité d'explicitier cette relation à l'altérité, souvent masquée dans la création dite originale ; elle ne se présenterait alors [...] que comme [...] la partie émergée de l'iceberg »¹⁴¹.

2.5. Les références intermédiales

2.5.1. Remarques théoriques

On a plus souvent affaire à une référence intermédiaire que l'on ne le pense. En effet chaque mention d'un média dans un produit médiatique différent telle que la monstration d'un livre dans un film en est une. Les références intermédiales peuvent remplir des fonctions diverses ;

¹³⁵ Clerc, Jeanne-Marie citée selon Seifert, Sabine : *op. cit.*, p. 9.

¹³⁶ Cf. Tcheuyap, Alexie : *op. cit.*, p. 210.

¹³⁷ Cf. Plana, Muriel : *op. cit.*, p. 183.

¹³⁸ Cf. Hutcheon, Linda : *op. cit.*, p. xi.

¹³⁹ Cf. *ibid.*, p. 2.

¹⁴⁰ Cf. Plana, Muriel : *op. cit.*, p. 188.

¹⁴¹ *Ibid.*, p. 188.

elles peuvent passer comme simple citation, allusion, motif, parodie ou persiflage. Ce qu'elles ont en commun, c'est qu'elles intègrent le média de référence dans le média-objet en diminuant la différence médiatique.¹⁴² Christian von Tschiltschke leur attribue en plus une éventuelle fonction autoréférentielle, qui souligne la matérialité des médias impliqués, et une fonction culturelle spécifique, qui consiste à représenter un produit médiatique apprécié dans le milieu culturel du média-objet, tel qu'une édition d'un classique littéraire dans un film.¹⁴³

Dans le cas des références intermédiales l'intermédiarité est d'une nature communicative et sémiotique parce que, par son recours à un produit extérieur, elle est pertinente pour la signification du média-objet.¹⁴⁴ Dans ce sens les références intermédiales sont une sorte de pendant intermédiaire de l'intertextualité parce que tous deux phénomènes exigent d'une façon semblable la connaissance de la relation entre les deux produits en question pour leur compréhension.

Par contre les deux phénomènes diffèrent essentiellement sur le plan de leur façon de se référer : Tandis qu'un texte écrit peut reproduire littéralement une partie d'un autre par les moyens de citations ou de plagiat, les différences médiatiques dans le cas d'une référence intermédiaire nécessitent que chaque produit médiatique doive se borner à nommer, à évoquer ou à imiter son modèle. Rajewsky parle du « caractère comme-ci » des références intermédiales, soit le fait qu'en traversant les limites médiatiques le système prenant le contact ne peut jamais, manque des instruments du système donnant le contact, l'actualiser ou reproduire et comprend ainsi forcément une fonction illusoire.¹⁴⁵ Pour notre étude cela donne que l'adaptation filmique d'une bande dessinée peut bel et bien rappeler le média imprimé en imitant quelques-uns de ses moyens stylistiques, mais elle ne *sera* jamais de la bande dessinée.

En général le but d'une illusion est de rendre possible « une expérience attrayante pour le public qui semble [...] analogue à l'expérience de la réalité et par cela probable et qui intéresse le consommateur au monde représenté »¹⁴⁶. Pour être sensée, cette forme d'illusion non de la réalité, mais d'un autre système d'expression, doit avoir un objectif différent, surtout s'il s'agit d'imiter un média plus éloigné du monde réel, comme dans notre exemple la bande dessinée, à laquelle on attribue conventionnellement moins de réalisme qu'au film. On

¹⁴² Cf. Hicketier, Knut : *op. cit.*, p. 449.

¹⁴³ Cf. von Tschiltschke, Christian : *Gibt es kulturspezifische Funktionen intermedialer Bezüge?*, dans : Naguschewski, Dirk ; Schrader, Sabine [dir.] : *op. cit.*, p. 25 sq.

¹⁴⁴ Cf. Rajewsky, Irina : *op. cit.* (2002), p. 25.

¹⁴⁵ Cf. *ibid.*, p. 85, 195, « >Als ob<-Charakter » dans l'original.

¹⁴⁶ Wolf, Werner cité selon *ibid.*, p. 86, traduit de l'allemand par moi.

peut supposer qu'il s'agit de suggérer la consommation d'un produit médiatique apprécié, soit une sensation positive ressentie lors de la consommation du média de référence.

Quant à la qualité esthétique des références intermédiaires, Andreas Böhn les considère comme une stratégie d'une autoréflexion esthétique, c'est-à-dire une manière de démontrer la méthode (artistique) en mettant en valeur ainsi les processus sémiotiques et en renforçant l'impression esthétique. De cette façon les méthodes de la production ne sont pas bornées à leur fonction pragmatique, mais deviennent l'objet de l'intérêt.¹⁴⁷

Soulignons qu'un produit médiatique peut être implicitement influencé par un modèle sans que ce soit marqué ; dans ce cas nous n'aurons pas affaire à une *référence* intermédiaire dans le sens restreint, mais néanmoins à un cas d'intermédialité. Une des difficultés centrales à l'étude des références intermédiaires est leur prouvabilité, autrement dit l'existence de quelconque marquage interne au média-objet, qui rende une référence identifiable à un niveau intersubjectif, sans lequel on ne pouvait confirmer aucune intention derrière une analogie trouvée.¹⁴⁸ L'élément marquant dirige la réception de la référence comme telle pour ceux qui sont au courant du produit médiatique de référence. Dans nos analyses nous allons citer le mieux possible les marqueurs des références intermédiaires présentes.

2.5.2. La classification des références intermédiaires

On distingue entre une « référence singulière », si elle se réfère à un produit médiatique *distinct* appartenant à un média différent, et une « référence systémique », si elle se réfère à un système sémiotique *entier* ou un sous-système tel qu'un de ses genres.¹⁴⁹ Une référence singulière peut nommer son modèle ou en reproduire certains éléments plus ou moins nombreux – thématiques, stylistiques ou autres –, mais pas tous. Le média-objet ne peut reproduire le média de référence que partiellement et cela seulement sous la condition d'une similarité dans les qualités en question. Pour être reproductibles ces qualités se trouvent tendanciellement plutôt au niveau du contenu et de l'histoire qu'à celui des spécificités du média.¹⁵⁰

Une référence systémique ne peut reproduire le média de référence, qui est par définition différent de celui de représentation, mais doit se borner à une simple mention, à une évocation ou à une imitation au cas où des structures sont reproduites partiellement si c'est possible.

¹⁴⁷ Cf. Böhn, Andreas [dir.] : *op. cit.*, p. 8 sq.

¹⁴⁸ Cf. Rajewsky, Irina : *op. cit.* (2002), p. 202.

¹⁴⁹ Cf. *ibid.*, p. 195 sq., 205, « Einzelreferenz », « Systemreferenz » dans l'original.

¹⁵⁰ Cf. *ibid.*, p. 103 sq.

Franz Penzenstadler parle dans ce contexte d'une « mention systémique » au contraire d'une « actualisation systémique », qui reproduit un système en respectant et en appliquant ses règles et qui renvoie forcément au domaine de l'intramédialité.¹⁵¹ Parmi les mentions systémiques Rajewsky oppose la « mention systémique explicite » pour une simple mention à la « mention systémique comme transposition » pour les cas d'évocation, d'imitation et de reproduction partielle.¹⁵²

On peut considérer les références intermédiales comme pendant médiatique des citations dans la littérature, comme le fait par exemple Böhn qui conséquemment parle d'une « citation de forme » pour ce que Rajewsky appelle « mention systémique explicite » et d'une « citation intermédiaire » pour la « mention systématique comme transposition ».¹⁵³ Wolf utilise de même le terme de la « citation associative » pour une reprise d'éléments qui se ressemblent dans le média-objet et le média de référence.¹⁵⁴ La différence principale à la citation littéraire consiste dans l'importance des différences matérielles entre le média-objet et le média de référence, qui sont toujours présentes et qui peuvent contribuer à la signification de la référence. Ainsi on peut inciter la réflexion au sujet des différentes formes d'expression en soulignant les contraintes matérielles.¹⁵⁵

Si l'on considère les références intermédiales comme citations qui franchissent les limites entre différents médias, on peut distinguer des types très différents de citations qui ne sont pas possibles sur le plan intertextuel, tels que la « citation d'objet » qui consiste à représenter le produit médiatique du système donnant le contact dans le média-objet ou bien la « citation de narration » qui consiste en la pratique d'une narration en analogie au média de référence.¹⁵⁶

Si une référence systémique se poursuit tout au cours d'un produit médiatique ou d'une partie considérable (ce qui est évidemment plus compliqué et par conséquent plus rare, mais possible), on a affaire à un cas spécial et il convient de ne plus parler d'une « mention », mais d'une « contamination systémique ».¹⁵⁷ Une telle contamination systémique signifie une modification du système prenant le contact dans la direction de celui donnant le contact.¹⁵⁸

Rajewsky propose encore la distinction de deux formes de contamination systémique, à savoir la « contamination systémique à actualisation partielle » pour les cas où des parallèles médiatiques entre les systèmes sont reproduites d'un côté, et la « contamination systémique

¹⁵¹ Cf. *ibid.*, p. 66, « Systemerwähnung », « Systemaktualisierung » dans l'original.

¹⁵² Cf. *ibid.*, p. 83, « explizite Systemerwähnung », « Systemerwähnung qua Transposition » dans l'original.

¹⁵³ Cf. Böhn, Andreas [dir.] : *op. cit.*, p. 7, « Formzitat », « intermediales Zitieren » dans l'original.

¹⁵⁴ Cf. Rajewsky, Irina : *op. cit.* (2002), p. 150, « associative quotation » dans l'original.

¹⁵⁵ Cf. Böhn, Andreas [dir.] : *op. cit.*, p. 9.

¹⁵⁶ Cf. Wagner, Birgit : *op. cit.* (2009), p. 39, « Objekt-Zitat », « Narrations-Zitat » dans l'original.

¹⁵⁷ Cf. Rajewsky, Irina : *op. cit.* (2002), p. 118, « Systemkontamination » dans l'original.

¹⁵⁸ Cf. *ibid.*, p. 133.

comme translation » pour les situations qui mettent en relief surtout les spécificités contrastives des médias en question.¹⁵⁹

Un cas typique de contamination systémique est la « citation » d'éléments spécifiques de genres qui peut être tantôt affirmatif par rapport au genre habituel, tantôt ironique, voire parodique.¹⁶⁰ Un tel recours à des spécificités d'un genre se passe bien entendu le plus souvent au sein d'un média, mais il peut aussi se faire dans une référence intermédiaire, notamment dans une adaptation. En effet il sera souvent question de ce recours aux éléments propres à la bande dessinée dans notre étude de ses adaptations filmiques.

2.5.3. Le problème du marquage

Nous avons déjà souligné l'importance décisive du marquage des références intermédiaires. En général on dit qu'une référence est d'autant plus influente pour la compréhension de l'intermédialité que le marquage est distinct.¹⁶¹ Reste à savoir de quelle manière ce marquage se fait. Evidemment le cas est simple si la référence se fait en langue verbale, puisque le média de référence ou certains de ses composants peuvent facilement être nommés.¹⁶² Ensuite on peut avoir recours aux signes iconiques dans tous les médias visuels. La situation est définitivement plus compliquée si on veut marquer l'influence d'un autre média par une allusion plus subtile. Rajewsky appelle cette forme de marquage « implicite » (en opposition au marquage « explicite »).¹⁶³ Dans ce cas on peut créer une similarité quelconque ou imiter – autant que possible – le style du média ou du produit médiatique de référence. Mais il faut admettre qu'ainsi les références deviennent plus difficiles à cerner, voire équivoques.

2.5.4. Les références intermédiaires dans le contexte des adaptations

Après notre étude séparée d'adaptations et de références intermédiaires l'on pourrait croire que les deux formes d'intermédialité apparaissent séparément, mais ce n'est pas le cas. En effet on les trouve le plus souvent combinées les unes aux autres. Certains exigent même un marquage

¹⁵⁹ Cf. *ibid.*, p. 123, « teilaktualisierende Systemkontamination », « Systemkontamination qua Translation » dans l'original.

¹⁶⁰ Cf. Böhn, Andreas [dir.] : *op. cit.*, p. 13.

¹⁶¹ Cf. Rajewsky, Irina : *op. cit.* (2002), p. 173.

¹⁶² Cf. *ibid.*, p. 164.

¹⁶³ Cf. *ibid.*, p. 172.

par une référence intermédiaire pour qu'une adaptation soit considérée comme telle, au contraire d'une parodie.¹⁶⁴

Dans les adaptations on a affaire d'une part aux références singulières, si par exemple le modèle (littéraire ou autre) est explicitement mentionné, et d'autre part – et c'est probablement le cas le plus important – aux contaminations systémiques à actualisation partielle, s'il s'agit d'évoquer le caractère « littéraire », « théâtral » ou « pittoresque » du produit médiatique de référence, ou bien – dans notre cas – ce qui est propre à la BD (et ce qu'il sera question de cerner par la suite). Dans ce cas les références intermédiaires servent à ce qu'une adaptation ne reprenne pas seulement les éléments de contenu de son modèle, mais qu'elle fasse de même allusion à la forme de ce dernier.

3. La bande dessinée comme système sémiotique et comme média

Avant de nous lancer dans une comparaison entre la bande dessinée et le film et de discuter les possibilités de la transposition médiatique entre les deux, nous allons essayer de reconstruire le système sémiotique de la bande dessinée et d'expliquer sa fonctionnalité pour avoir enfin un concept extensif de ce que nous allons rechercher dans les films.

Quelques mots à propos de la dénomination : Le terme « bande dessinée » étant plutôt long, surtout en comparaison avec son pendant anglais « comics » repris dans pas mal de langues, les abréviations « B.D. » et « BD » (à ne pas confondre avec « Bd » pour « Boulevard ») ainsi que leur réalisation phonétique « bédé » sont devenues communes non seulement en langue courante, mais aussi dans les textes analytiques. Néanmoins je vais par la suite utiliser le terme complet, qui – à mon avis – semble moins ludique et s'intègre ainsi mieux dans un contexte scientifique.

Dans ce chapitre il s'agit de définir ce qui est propre à la bande dessinée et ce qui la distingue de ses médias voisins (à la manière de « le filmique », « le pittoresque » ou bien « le théâtral »). Curieusement la langue française ne connaît pas encore de mot pour cette qualité, tandis qu'en allemand on trouve des néologismes tels que « das Comichafte » ou « das Comicale » et en anglais « the comical ».

¹⁶⁴ Cf. p. ex. Hutcheon, Linda : *op. cit.*, p. xiv, 3.

3.1. Remarques préliminaires pour une approche scientifique à la bande dessinée

Bien que l'étude scientifique de la bande dessinée ait considérablement augmenté dans les années récentes, elle se heurte quand même très souvent aux difficultés dues au manque de reconnaissance auquel ce média et son étude sont soumis publiquement. Il semble qu'un grand nombre de lecteurs habitués aux classiques littéraires ait du mal à accorder une valeur singulière et un intérêt scientifique à cette forme d'expression, qui était originellement conçue comme divertissement temporaire d'un large public. Il y a quelques années j'ai lu une critique refusant la bande dessinée avec l'argument suivant : « Certes, les bandes dessinées ne sont pas mauvaises, mais les romans de Charles Dickens sont meilleurs. » Naturellement on ne peut pas fonder une étude scientifique sur un propos aussi subjectif. La faute que font beaucoup de critiques avec de tels jugements superficiels est de comparer ce qui est incomparable. Evidemment on a tendance à recourir aux œuvres dont la valeur artistique est hors question, telles que les textes du canon littéraire, pour faire preuve d'une formation classique et pour intégrer son discours dans la tradition. Mais si on compare des produits appartenant à différents médias, il faut le faire d'une manière descriptive et neutre. Si l'on donne un jugement appréciatif qui diffère entre deux médias, il faut concéder que c'est une opinion personnelle et non pas un propos analytique parce que l'on ne peut pas comparer la qualité de deux produits qui fonctionnent différemment sous des conditions différentes.

En général la bande dessinée se trouve face à deux champs opposés : « Elle continue d'être accusée, pêle-mêle, d'inciter les jeunes à la violence, de les détourner de la lecture et de leur faire perdre l'orthographe, alors que deux de ses inventeurs, Töpffer et Christophe, étaient des pédagogues persuadés de sa valeur éducative. Souvent considérée comme une sous-culture, elle fut pourtant l'objet des louanges de Goethe [pour les premiers essais de Töpffer] et d'Umberto Eco, d'Alain Resnais, d'Orson Welles et de Fellini, et a inspiré, depuis le pop art, nombre de peintres importants. »¹⁶⁵ Même Pablo Picasso déclarait dans une interview : « La seule chose que je regrette dans ma vie, c'est de ne pas avoir fait de bandes dessinées. »¹⁶⁶ « L'erreur fondamentale [de ceux qui refusent la bande dessinée par principe] vient sans doute de la volonté d'envisager ce média de manière globale, comme un simple phénomène de société. Or, la bande dessinée a connu, à travers les époques et les pays, des développements d'une extrême diversité. Loin d'être un simple genre, elle est une véritable forme, un moyen

¹⁶⁵ Peeters, Benoît : *La Bande Dessinée*. Flammarion, Paris, 1993 (*Dominos*), p. 6.

¹⁶⁶ Picasso, Pablo cité selon Grünewald, Dietrich : *Comics*. Niemeyer, Tübingen, 2000 (*Grundlagen der Medienkommunikation*), p. 1.

d'expression complet qui, comme tous les autres, a produit le meilleur et le pire et s'est adressé aux publics les plus divers. »¹⁶⁷

Si l'on étudie la bande dessinée, il ne faut pas oublier qu'elle peut être conçue sous deux angles différents, soit en tant que média, en tant que système de communication (de masse), soit en tant qu'expression individuelle, artistique ou non. Dans la discussion on retrouve souvent deux positions extrêmes opposées : les uns, les critiques conservateurs, jugent la bande dessinée de production industrielle de contenu trivial sans aucune valeur dans toutes ses formes, tandis que les autres, les fans fervents, veulent lui attribuer un statut général de forme d'art. Théoriquement les deux positions sont intenables : Si l'on étudie la bande dessinée dans son total, comme média ou système sémiotique, il faut la décrire d'une façon neutre et objective sans jugements évaluatifs. Par contre une seule œuvre de bande dessinée peut être considérée comme une œuvre d'art ou non selon différents critères (ce qui reste enfin toujours une décision personnelle), mais ce jugement ne peut jamais s'appliquer sur toute la bande dessinée, car il y en a – comme c'est le cas pour toutes les productions médiatiques – de très bons et de très mauvais exemples.

Au fond, si l'on part du principe que tout intérêt scientifique a de la valeur per se, on n'a pas besoin d'une légitimation de l'étude de la bande dessinée. Comme Fuchs et Reitberger ont postulé déjà en 1971 de façon assez provocante : « Sa trivialité est assez de légitimation. »¹⁶⁸ Cette position correspond d'ailleurs à celle des sciences culturelles, pour lesquelles une tendance des masses est per se à l'origine de l'intérêt scientifique.

Bien sûr, la pratique n'était pas toujours simple : La bande dessinée étant longtemps considérée comme mode d'expression mineur, les seules approches scientifiques à ce propos étaient surtout de nature psychologique ou pédagogique ou s'intégraient dans un contexte de critique culturelle générale. Le développement d'études descriptives était probablement compliqué par le fait que la bande dessinée transgresse, par son usage d'expressions iconiques et verbales, naturellement les limites traditionnelles entre les disciplines scientifiques.¹⁶⁹ En plus l'intérêt scientifique à la bande dessinée était défavorisé par sa nature de divertissement de masses et par son orientation originale à un public juvénile.¹⁷⁰

¹⁶⁷ Peeters, Benoît : *op. cit.*, p. 6 sq.

¹⁶⁸ Fuchs, Wolfgang ; Reitberger, Reinhold : *Comics. Anatomie eines Massenmediums*. Heinz Moos Verlag, Munich, 1971, p. 8, traduit de l'allemand par moi.

¹⁶⁹ Cf. Schüwer, Martin : *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Wissenschaftlicher Verlag Trier, Trèves, 2008 (*wvt-Handbücher und Studien zur Medienkulturwissenschaft*, tome 1), p. 4.

¹⁷⁰ Cf. Grünewald, Dietrich : *op. cit.*, p. 79.

« Après la rupture de mai 68, la bande dessinée a bénéficié d'une revalorisation, si bien que, depuis, elle est perçue comme un médium à part entière. »¹⁷¹ Par la suite « la bande dessinée s'est, au fil du temps, imposée à l'attention intellectuelle grâce au talent et à l'imagination de ses auteurs »¹⁷² ouvrant ainsi le chemin à une nouvelle discipline dans laquelle « chercheurs, critiques et historiens se penchent sur son passé, étudient son évolution, analysent ses tendances esthétiques et font découvrir la force de son impact »¹⁷³. Bien entendu, cette discipline se trouve encore à son début et n'a pas encore atteint un statut de science complète. Ses sujets sont surtout partagés entre l'exploration sémiotique du média, son histoire et l'essai d'une systématisation encyclopédique. Les analyses détaillées de styles, de genres, d'influences et de séries se trouvent encore moins souvent.¹⁷⁴ La présence publique des études de bande dessinée est toujours assez limitée ; si on parle de la bande dessinée dans les autres médias, le débat est le plus souvent dominé par des aspects économiques et parfois faut-il une adaptation filmique pour attirer l'intérêt des masses à une série.¹⁷⁵

3.2. Définitions et conceptions de la bande dessinée

Maintenant il est question de cerner ce qui est propre à la bande dessinée, ce qui fait sa spécialité. Mais ceci n'est pas une tâche facile. Si l'on commence à étudier la bande dessinée, on se rend compte qu'il n'existe même pas de consensus sur la définition de ce phénomène et sur ses délimitations. Il en existe plutôt une diversité considérable de formes : « Hormis l'ex-URSS, où la bande dessinée, soupçonnée de corrompre la jeunesse, demeura longtemps interdite, il est peu de pays qui ignorent ce moyen d'expression. Mais d'un territoire à l'autre, il a pris des formes si variées qu'il est parfois difficile de leur trouver des plus communs. »¹⁷⁶ Tout en appréciant les valeurs des formes internationales faisant partie de ce média – citons-en seulement les « comics » américains et les « mangas » japonais –, nous allons nous concentrer dans la mesure de cette étude sur la forme classique de la bande dessinée franco-belge et française sans l'explicitier constamment.

¹⁷¹ Begenat-Neuschäfer, Anne : *L'image et le texte dans la bande dessinée belge*, dans : Begenat-Neuschäfer, Anne [dir.] : *Comic und Jugendliteratur in Belgien von ihren Anfängen bis heute*. Peter Lang – Internationaler Verlag der Wissenschaften, Francfort-sur-le-Main, 2009 (*Belgien im Fokus. Geschichte – Sprachen – Kulturen*, tome 2), p. 35.

¹⁷² Van Cauwenbergh, Franz dans : Collectif : *op. cit.* (1990), p. 117.

¹⁷³ Ibid., p. 117.

¹⁷⁴ Cf. Schüwer, Martin : *op. cit.*, p. 13 sq.

¹⁷⁵ Cf. Ditschke, Stephan : *Comics als Literatur. Zur Etablierung des Comics im deutschsprachigen Feuilleton seit 2003*, dans : Ditschke, Stephan ; Kroucheva, Katerina ; Stein, Daniel [éd.] : *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. transcript, Bielefeld, 2009, p. 266.

¹⁷⁶ Peeters, Benoît : *op. cit.*, p. 11.

3.2.1. La question de la première bande dessinée

La recherche d'une définition exacte mène le plus souvent à celle de la première bande dessinée parce qu'en connaissant les sources du média on comprend plus facilement son originalité et son individualité en comparaison avec les autres médias.

Une grande partie des auteurs nomme en premier lieu les précédents parfois très anciens de la bande dessinée, à savoir des créations artistiques racontant des histoires (historiques ou fictives) au moyen d'images dessinées, peintes ou sculptées en relief. On en cite des peintures rupestres dans les grottes de Lascaux, des reliefs peints dans les temples égyptiens, la colonne Trajane à Rome, quelques bibles médiévales, les tapisseries de Bayeux et finalement les histoires illustrées de la série *Max und Moritz* de Wilhelm Busch.¹⁷⁷ Certes, ces œuvres sont des précurseurs de la bande dessinée en ce qu'elles racontent à l'aide de séquence d'images stylisées, mais on irait trop loin si on les appelait déjà « bandes dessinées ».

Il y a deux opinions propagées par rapport à la première véritable bande dessinée : Beaucoup d'analystes considèrent le *Yellow Kid* inventé par l'Américain Richard Felton Outcault (1863-1928) en 1895 comme la première bande dessinée.¹⁷⁸ Mais la plupart des experts actuels de la matière – parmi eux Benoît Peeters et Thierry Groensteen, qui sont probablement les plus reconnus dans l'espace francophone – commencent l'histoire de la bande dessinée avec les « histoires en estampes » que le Genevois Rodolphe Töpffer (1799-1846), écrivain et peintre, a créées à partir de 1827 et qui étaient déjà louées par Goethe.¹⁷⁹

Ces positions connaissent toutes deux leur argumentation logique : Le *Yellow Kid* est souvent considéré comme la première bande dessinée pour avoir été la première histoire en images destinée au divertissement (et non pas à l'information) des masses qui était publiée dans la presse quotidienne.¹⁸⁰ En plus Outcault a expérimenté avec les interactions entre les textes et les images et avec la segmentation de la page, faisant peu à peu usage de signes qui sont aujourd'hui typiques de ce média.¹⁸¹ Ainsi il a inventé un véritable précédent du phylactère en transcrivant les paroles du garçon sur sa chemise avant d'utiliser constamment de véritables

¹⁷⁷ Cf. p. ex. *ibid.*, p. 34 ; Pomier, Frédéric : *Comment lire la bande dessinée ?* Klincksieck, Paris, 2005 (50 Questions), p. 43.

¹⁷⁸ Cf. p. ex. Pierre, Michel : *La bande dessinée*. Larousse, Paris, 1976 (*Idéologies et sociétés*), p. 13 ; Pomier, Frédéric : *op. cit.*, p. 44.

¹⁷⁹ Cf. p. ex. Peeters, Benoît : *Lire la Bande Dessinée*. Flammarion, Paris, 1998, réédition 2002 (*Champs*, tome 530), p. 7 ; Groensteen, Thierry : *Système de la bande dessinée*. Presses Universitaires de France, Paris, 1999, 2^e édition 2006 (*Formes sémiotiques*), p. 1.

¹⁸⁰ Cf. Pomier, Frédéric : *op. cit.*, p. 44.

¹⁸¹ Cf. Knigge, Andreas : *Alles über Comics. Eine Entdeckungsreise von den Höhlenbildern bis zum Manga*. Europa Verlag, Hamburg, 2004, p. 139.

bulles.¹⁸² Notons tout de même que les phylactères ont des précurseurs très anciens, à savoir des volumens en parchemin contenant les paroles d'un personnage, représentés dans les peintures de l'Antiquité ainsi que des rubans et des drapeaux porteurs de paroles dans celles du Moyen Âge.¹⁸³

En ce qui concerne les histoires de Töpffer, elles ne contiennent pas encore de phylactères, bien entendu, mais elles sont les premières dont le sens est constitué en même temps et en une mesure comparable à partir des textes et des images.¹⁸⁴ Et en plus elles aussi étaient propagées sous forme imprimée.¹⁸⁵ Bien sûr, le tirage de ces éditions n'était pas comparable à celui des journaux américains, mais la reproductibilité technique les distingue tout de même des histoires en images précédentes.

Les deux approches ont en commun qu'elles sont basées sur un critère sémiotique – la complémentarité entre textes et images – et un économique – la reproductibilité technique.

3.2.2. Les définitions et les critères de la bande dessinée

La question de la première bande dessinée a démontré qu'il n'est pas facile de la définir et qu'une définition devrait combiner plusieurs aspects. Dans les encyclopédies on trouve des définitions à la façon de « mode de narration utilisant une succession d'images dessinées, incluant, à l'intérieur de bulles, les paroles, sentiments ou pensées des protagonistes »¹⁸⁶. Cette définition exige – comme bien d'autres – la présence de paroles dans des bulles. Certes, les bulles représentent un élément typique de la vaste majorité des bandes dessinées. Mais il existe un nombre important d'« histoires en images » qui sont reçues comme des œuvres de bande dessinée presque à l'unanimité, bien qu'elles ne se servent pas de bulles ou n'intègrent la langue verbale qu'au niveau de sous-titres, parmi elles des séries largement appréciées telles que le *Prince Valiant* (*Prince Vaillant*) de Hal Foster. En plus cette définition ne couvre pas non plus les bandes dessinées dites « muettes », des séquences d'images (surtout des courts gags) qui ne se servent pas du tout de la langue verbale, mais qui font tout de même usage d'un nombre assez considérable d'éléments typiques de la bande dessinée et qui sont par conséquent considérées comme telles. Pour ces raisons il vaut mieux laisser tomber la nécessité de l'implication d'éléments langagiers dans la définition.

¹⁸² Cf. Grünewald, Dietrich : *op. cit.*, p. 7.

¹⁸³ Cf. Clausberg, Karl : *Metamorphosen am laufenden Band. Ein kurzgefaßter Problemumriß der Sprechblasenentwicklung*, dans : Hein, Michael ; Hüners, Michael ; Michaelsen, Torsten [dir.] : *Ästhetik des Comic*. Erich Schmidt Verlag, Berlin, 2002, p. 17 sq., « Spruchbänder » dans l'original.

¹⁸⁴ Cf. Peeters, Benoît : *op. cit.* (1993), p. 26.

¹⁸⁵ Cf. Pomier, Frédéric : *op. cit.*, p. 43.

¹⁸⁶ Collectif : *op. cit.* (1987, 1997), p. 672 (tome 1).

Scott McCloud, artiste et théoricien de la bande dessinée, propose la définition suivante : « images iconiques et symboliques juxtaposées en séquence délibérée ayant l'intention de transmettre de l'information et/ou de créer une réponse esthétique du côté du spectateur »¹⁸⁷. Evidemment McCloud fait des efforts pour rendre sa définition aussi générale que possible, mais on peut reprocher à cette conception qu'elle est trop large et qu'elle n'explicite pas la qualité *spécifique* de la bande dessinée, comprenant en effet plusieurs formes de productions pittoresques séquentielles, aussi telles que les peintures murales de l'Ancienne Egypte ou les tapisseries de Bayeux.

Thierry Groensteen en exprime une conception assez extensive : Selon lui elle est « un art narratif et visuel qui produit du sens au moyen d'images qui entretiennent une relation séquentielle dans une situation de coexistence, avec ou sans textes »¹⁸⁸. Ceci est une explication sémiotique assez compliquée, mais elle semble couvrir la totalité des œuvres comprises conventionnellement dans la catégorie de « bandes dessinées » et elle est – probablement – la plus précise existant jusqu'alors. Elle exprime notamment que la bande dessinée ne doit pas forcément comporter des textes, mais qu'ils doivent être intégrés dans les images dominantes si c'est le cas.

Les différentes expressions pour la bande dessinée sur le plan international mettent l'accent sur différents aspects du phénomène ; ainsi l'expression originale anglaise (utilisée dans beaucoup de langues) « comics » souligne en premier lieu le caractère comique qui leur était propre au moins au début. Actuellement, vu la diversification du média, il ne convient plus d'exiger un côté humoristique dans la définition fondamentale, c'est pourquoi cette expression ne désigne pas très précisément l'objet en question. Le terme italien « fumetti » se réfère aux phylactères¹⁸⁹, mais comme ceux-là ne sont pas un critère nécessaire de la bande dessinée, cette expression ne cerne pas non plus très bien sa spécificité. L'expression française « bande dessinée » est plus neutre et ne se réfère qu'à des vraies qualités intrinsèques du média, à savoir sa nature artificielle et visuelle ainsi que sa progression (classique) sous forme de bandes à l'intérieur de la page. Contrairement au terme original l'équivalent français ne pose aucune exigence au niveau du contenu.

En tant que produit médiatique une bande dessinée est aussi déterminée par sa matérialité, mais on ne peut pas non plus inclure le support technique de la publication des bandes dessinées dans la définition parce qu'il varie trop. Certes, on peut constater qu'elle est

¹⁸⁷ McCloud, Scott : *Understanding Comics. The Invisible Art*. HarperCollins Publishers, New York, 1994, p. 9, traduit de l'anglais par moi.

¹⁸⁸ Groensteen, Thierry : *Les définitions de la bande dessinée*. Conférence faite à l'Institut français de Vienne le 13 avril 2010.

¹⁸⁹ Cf. Peeters, Benoît : *op. cit.* (1993), p. 11.

« généralement publié[e] en feuilleton dans la presse avant d’être recueilli[e] en fascicules périodiques ou en albums »¹⁹⁰, mais cette observation ne s’applique qu’à une partie importante des productions et surtout dans l’espace francophone. Par conséquent les implications de cette forme de publication peuvent seulement compter pour l’analyse des séries issues de celle-ci et non pas en général.

Finalement il faut mettre en question l’exigence de l’aspect divertissant dans la définition de la bande dessinée, car il n’est pas nécessaire : L’Algérie, Cuba et la Chine utilisent la bande dessinée à des fins didactiques¹⁹¹ ; en plus il existe – occasionnellement – des bandes dessinées publicitaires, pédagogiques ou politiques et même des reportages¹⁹² et des notices d’utilisation sous forme de bande dessinée en BD.¹⁹³

Tout compte pris, il semble plus facile d’énumérer les critères des caractéristiques généralement attribués à la bande dessinée que d’en donner une définition exacte. Benoît Peeters en nomme trois qui servent surtout à distinguer la bande dessinée de ses systèmes voisins : la séquentialité, le rapport texte-image et la reproductibilité technique.¹⁹⁴

Premièrement, la séquentialité est la spécificité essentielle qui distingue la bande dessinée de la caricature, du dessin satirique ou du « cartoon », qui ne comprennent qu’une seule image. La séquentialité permet un développement dans le temps, qui est nécessaire à la narration. En opposition aux images singulières la bande dessinée ne représente pas une construction arbitraire, mais un monde parallèle, autonome et cohérent.¹⁹⁵

Puis, s’il y a des paroles, la bande dessinée doit réunir images et textes de sorte que tous deux contribuent inséparablement à la signification de l’ensemble. Il ne s’agit pas d’une simple coexistence des deux moyens d’expression, mais d’un langage cohérent naissant de la synthèse des deux. Rodolphe Töpffer, qui était le premier à théoriser ce nouveau média, soulignait déjà l’importance des interdépendances entre les images et les textes, qui ne signifieraient rien les uns sans les autres.¹⁹⁶

La reproductibilité technique, finalement, fait surtout la différence à l’histoire en images, qui peut exister sous différentes formes, qui ne sont pas forcément reproductibles (machinalement), comme c’est le cas pour les peintures rupestres ou les reliefs antiques.¹⁹⁷

¹⁹⁰ Van Cauwenbergh, Franz dans : Collectif : *op. cit.* (1990), p. 117, c’est moi qui souligne.

¹⁹¹ Cf. Collectif : *op. cit.* (1987, 1997), p. 673 (tome 1).

¹⁹² Cf. Groensteen, Thierry : *op. cit.* (1999, 2006), p. 23.

¹⁹³ Cf. Dittmar, Jakob : *Comic-Analyse*. UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz, 2008, p. 11.

¹⁹⁴ Cf. Peeters, Benoît : *op. cit.* (1993), p. 34.

¹⁹⁵ Cf. Groensteen, Thierry : *Der Französische Comic als grafische Kunst*, dans : Paillarse, Dominique [dir.] : *Eine Grafische Kunst: Der Französische Comic*. Elefant Press, Berlin, 1988, p. 3.

¹⁹⁶ Cf. Peeters, Benoît : *op. cit.* (1993), p. 26.

¹⁹⁷ Cf. Dittmar, Jakob : *op. cit.*, p. 10.

3.2.3. La diversité de la bande dessinée

La bande dessinée ne peut être considérée comme un genre littéraire, car elle peut adopter tous les genres connus, qui se situent sur le plan des thèmes et des contenus : le comique, le dramatique, l'épique, le merveilleux, le didactique, l'autobiographique et des genres très codés tels que le western, le polar ou bien la science-fiction. En conséquence il convient plutôt de parler d'une « espèce narrative » que d'un « genre ».¹⁹⁸ Il en résulte en même temps que l'on ne peut pas poser de conditions à la définition de la bande dessinée sur le plan du contenu, même pas celles du comique ou de personnages récurrents.

« La bande dessinée est universelle, elle s'adresse aux personnes peu cultivées comme aux universitaires, elle n'appartient pas à une classe sociale définie, de l'ouvrier au cadre supérieur les BD circulent. »¹⁹⁹ Récemment on parle de plus en plus de « romans graphiques » (« graphic novels » selon Will Eisner) pour désigner des bandes dessinées longues qui ne respectent pas les normes classiques et qui s'adressent surtout à un public adulte. Mais comme il manque de critères pour l'appartenance d'une publication à cette catégorie et d'une définition précise, ce terme ne peut pas servir comme base de classification au sein de l'ensemble de la bande dessinée.²⁰⁰

En principe la bande dessinée profite actuellement de toutes libertés. Signalons quand même que la loi française du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse et le « Comics code » américain datant de 1954, qui interdisent l'exposition de la violence, du crime et de la sexualité dans les médias destinés aux jeunes, sont toujours en vigueur.²⁰¹ Certes, il est difficile de faire constamment la différence entre les bandes dessinées pour les jeunes et celles pour les adultes, mais si l'on considère le marché dans son ensemble, il est évident que l'application de ces règles se soit assouplie et que même des séries classiques originellement destinées aux jeunes comme *Spirou* et *Fantasio* n'ont aucun mal à rompre avec ces prescriptions.

Les premières analyses de bandes dessinées voient pour la plupart un aspect intrinsèque dans la présence de héros stéréotypés et dans des actions suivant la dichotomie entre le bien et le mal²⁰², mais vu la diversification récente du média ces aspects du contenu ne sont plus

¹⁹⁸ Cf. Pomier, Frédéric : *op. cit.*, p. 71 sq.

¹⁹⁹ Cf. Baron-Carvais, Annie : *La Bande Dessinée*. Presses Universitaires de France, Paris, 1985, 5^e édition 2007 (*Que sais-je ?*), p. 121.

²⁰⁰ Cf. Groensteen, Thierry : *La bande dessinée – mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007 (*Réflexions faites*), p. 17.

²⁰¹ Cf. Van Cauwenbergh, Franz dans : Collectif : *op. cit.* (1990), p. 117.

²⁰² Cf. p. ex. Kagelmann, Jürgen : *Comics. Aspekte zu Inhalt und Wirkung*. Éditions Julius Klinkhardt, Bad Heilbrunn, 1976 (*Schriften des Arbeitskreises für Jugendliteratur*), p. 38.

obligatoires pour l'appartenance à ce média. Ceci ne veut pas dire que la bande dessinée parue en série ne soit pas fortement influencée, voire déterminée, par sa sérialité. Peter Tischer démontre encore plus récemment l'importance des séries et de leurs protagonistes dans le monde de la bande dessinée. Au fait la sérialité est plus dominante dans la bande dessinée que dans le reste des productions imprimées narratives (sauf peut-être dans le roman policier), bien qu'elle ne soit nullement impliquée par la nature du média.²⁰³ Les raisons pour cette tendance ne sont pas nettes, sauf peut-être – pour le cas des bandes dessinées humoristiques – le fait que la répétition est généralement associée au comique. En tout cas la sérialité a joué un rôle central pour l'évolution de l'art d'un grand nombre d'auteurs. « Car la longévité de la série ouvre un espace à l'expérimentation, aux tâtonnements, aux progrès, elle libère la possibilité de reprises, de variations, d'enrichissements. »²⁰⁴

3.2.4. La bande dessinée française et franco-belge

Avec Töpffer la bande dessinée a des racines en Europe, elle a été évaluée aux Etats-Unis et elle a enfin été réimportée en Europe, au début par Alain Saint-Ogan (1895-1974) en France (avec *Zig et Puce*) en 1925 et par Hergé (1907-1983) en Belgique (avec *Tintin*) en 1929. Les deux dessinateurs ont vite adopté les moyens stylistiques des Américains, y inclus les bulles, et ils ont bientôt créé une version francophone de la bande dessinée qui servirait de modèle pour presque toute l'Europe.²⁰⁵

C'était surtout la bande dessinée franco-belge, qui, « à travers les hebdomadaires *Spirou* [à partir de 1938] et *Tintin* [à partir de 1946], domin[ait] longtemps le marché européen. Malgré leur différence de ton, les deux journaux partag[eai]ent la même idéologie bien-pensante, fortement empreinte de scoutisme »²⁰⁶. Le premier se caractérisait surtout par l'usage d'humour et de fantaisie dans les récits, le deuxième par la création d'aventures dramatiques.²⁰⁷ En même temps des écoles d'artistes se formaient autour des deux magazines qui développaient chacune son propre style typique : l'« école de Marcinelle » pour *Spirou* et l'« école bruxelloise » pour *Tintin*, toutes deux baptisées selon le siège de la maison d'éditions du journal, Dupuis et le Lombard. Ce n'était qu'en 1959 qu'est né un véritable concurrent des deux revues en France avec *Pilote* des éditions Dargaud, qui fondait sa

²⁰³ Cf. Tischer, Peter : *Der gezeichnete Held. Die Serienfigur im modernen französischen Humor-Comic*. Stauffenburg-Verlag, Tübingen, 1994 (*Erlanger romanistische Dokumente und Arbeiten*, tome 12), p. 3 sq.

²⁰⁴ Groensteen, Thierry : *op. cit.* (2007), p. 21.

²⁰⁵ Cf. Peeters, Benoît : *op. cit.* (1993), p. 43.

²⁰⁶ Ibid., p. 45, soulignage dans l'original.

²⁰⁷ Cf. Groensteen, Thierry : *La bande dessinée – une littérature graphique*. Éditions Milan, Toulouse, 2005 (*Les essentiels Milan*, tome 66), p. 11.

popularité dès le début sur la série à succès *Astérix*. C'était aussi *Astérix*, qui initiait un public plus adulte à la bande dessinée et qui était ainsi le précurseur de la bande dessinée francophone moderne et diversifiée.²⁰⁸

En France et en Belgique la bande dessinée a acquis le statut de « neuvième art » (après l'architecture, la sculpture, la peinture, la musique, la poésie, la danse, le cinéma et la télévision), mais il n'est pas clair à qui remonte cette expression à l'origine ; il en existe différentes versions. On remarque encore ici les difficultés que la bande dessinée a dû affronter dans l'appréciation publique parce qu'elle est classée derrière le cinéma et la télévision tout en étant plus ancienne. Evidemment les arts audio-visuels ont plus facilement trouvé une réputation artistique que la bande dessinée. Tout de même c'est surtout dans ces pays-ci, que la bande dessinée jouit d'une réputation artistique. Les éditions sous forme d'albums cartonnés relativement luxueux, que l'on retrouve plutôt rarement hors de l'espace francophone (sauf peut-être en Espagne et en Italie), contrastent avec les cahiers périssables du modèle américain et sont de même un indice de l'appréciation de la bande dessinée.

Notons que la France a connu deux sociétés ayant comme objectif d'étudier de la bande dessinée sur un niveau scientifique, à savoir le Centre d'étude des littératures d'expression graphique (CELEG) et la Société civile d'études et de recherche des littératures dessinées (SOCERLID), toutes deux fondées en 1964, la première dissoute trois ans après, la deuxième existant toujours.²⁰⁹ Curieusement ces deux organisations renoncent au terme « bande dessinée » dans leurs désignations, probablement pour garder un air sérieux face aux critiques de la bande dessinée. Plus récemment la ville d'Angoulême semble être devenue le centre de la bande dessinée. Depuis 1974 les éditeurs et les intéressés s'y retrouvent annuellement pour le « Festival international de la bande dessinée », elle est siège d'un musée spécialisé depuis 1991²¹⁰ et elle recueille occasionnellement des cours de dessin humoristique. En plus l'intérêt des passionnés se trouve représenté dans de nombreux « fanzines », des magazines spécialisés dans l'étude de bandes dessinées, rédigés par des fans pour des fans.²¹¹

L'appréciation de la bande dessinée se reflète aussi du côté des auteurs : Se sentant plutôt comme artiste que comme artisan, le dessinateur de bande dessinée français accorde un soin considérable à chacune de ses planches et n'en réalise souvent qu'une ou deux par semaine.²¹²

En France et en Belgique, au moins, la bande dessinée bénéficie d'un marché suffisant pour

²⁰⁸ Cf. Peeters, Benoît : *op. cit.* (1993), p. 52 sq.

²⁰⁹ Cf. Baron-Carvais, Annie : *op. cit.*, p. 80.

²¹⁰ Cf. Lohse, Rolf : *Acquefaques, Oubapo & Co. Medienreflexive Strategien in der aktuellen französischen bande dessinée*, dans : Ditschke, Stephan ; Kroucheva, Katerina ; Stein, Daniel [éd.] : *op. cit.*, p. 311.

²¹¹ Cf. Tischer, Peter : *op. cit.*, p. 2.

²¹² Cf. Peeters, Benoît : *op. cit.* (1993), p. 14 sq.

que les artistes puissent vivre de leurs productions, comme confirme l'auteur Pascal Rabaté.²¹³ Et son importance économique n'est pas non plus à sous-estimer : En 2007 plus de 4000 nouvelles œuvres étaient lancées, le marché a augmenté de 4,4 % par rapport à 2006 et il représente actuellement 6,5 % du marché de livres en général. L'espace réservé aux bandes dessinées dans les librairies augmente de même que le nombre des boutiques spécialisées.²¹⁴

3.3. Le système sémiotique de la bande dessinée

« D'un point de vue linguistique, la bande dessinée est un système sémiotique [...] de deuxième degré, c'est-à-dire un système parasitaire et connotatif de signes qui fonctionne au sein d'un premier système dénotatif, celui de la langue et de l'image. »²¹⁵ Pour comprendre ce système complexe, nous allons commencer par quelques remarques par rapport à sa production, qui en définit les conditions fondamentales.

3.3.1. Les conditions de la production de la bande dessinée

On peut distinguer trois formes principales de la production de bandes dessinées :

- premièrement le travail individuel, si « l'artiste [l'auteur complet] établit son script, réalise son découpage en séquences, effectue les recherches documentaires et dessine ses planches »²¹⁶, comme le faisait Hergé dans sa période classique ;
- deuxièmement le travail en studio, si « le scénariste découpe par écrit l'histoire en planches à l'intérieur desquelles il indique au dessinateur la façon dont il conçoit le cadrage des personnages et le décor de l'action ainsi que le montage »²¹⁷, comme on faisait par exemple dans le studio Peyo ; et
- troisièmement le travail en équipe pour les productions de plusieurs collaborateurs qui peuvent prendre les rôles de scénariste, de texteur, de dessinateur, d'encreur, de lettré, de coloriste et parfois de documentaire (bien sûr qu'une personne puisse prendre plusieurs fonctions) et qui peuvent être séparés spatialement, travaillant à une

²¹³ Cf. Rabaté, Pascal : *La bande dessinée*. Conférence faite à l'Institut de Romanistique de l'Université de Vienne le 13 avril 2010.

²¹⁴ Cf. Lohse, Rolf : *op. cit.*, p. 311.

²¹⁵ Baur, Elisabeth Katrin : *Der Comic. Strukturen – Vermarktung – Unterricht*. Pädagogischer Verlag Schwann, Düsseldorf, 1977 (*Fach Deutsch*), p. 14, traduit de l'allemand par moi.

²¹⁶ Van Cauwenbergh, Franz dans : Collectif : *op. cit.* (1990), p. 118.

²¹⁷ Ibid., p. 118.

œuvre²¹⁸, comme c'était le cas des nombreux collaborations du scénariste Goscinny avec de divers artistes.

Le « découpage » désigne (dans le contexte de la bande dessinée) la première segmentation du récit en images, parfois sous forme verbale exhaustive, mais le plus souvent en images esquissées.²¹⁹ Le plus souvent c'est le scénariste qui est à l'origine de l'idée de l'intrigue et qui fait à la fois les dialogues et le découpage. Après le découpage le dessinateur prend la place d'un réalisateur qui choisit les plans et les angles de vue à la manière d'un cinéaste.²²⁰ La « mise en page » désigne les opérations ayant comme fonction de régir les paramètres de l'espace,²²¹ autrement dit de fixer l'organisation des cases dans la planche en définissant la forme, la superficie et l'emplacement de chacun des cadres.²²²

La longueur totale des récits en bande dessinée est fortement influencée par les conditions de l'imprimerie : L'intérieur d'un album cartonné classique est composé de cahiers à 16 pages, c'est pourquoi la vaste plupart des albums a 64 pages (4 cahiers) ou 48 pages (3 cahiers),²²³ par conséquent le récit doit s'étendre sur 60 ou 44 planches (on retire 4 pages pour les pages de garde). Un album peut, bien sûr, être composé de plusieurs histoires plus courtes qui s'étendent dans l'ensemble sur les pages disponibles, mais les longues aventures classiques sont fixées à cette longueur. En effet c'est le cas des albums en question dans cette thèse : *Astérix et Cléopâtre* comprend 44 planches, *Le sortilège de Maltrochu* en comprend 60.

3.3.2. Les éléments structurels de la bande dessinée

La bande dessinée peut être divisée et analysée sur quatre niveaux : la case, la bande, la planche et le récit. La « case » (ou « vignette ») désigne une seule image dessinée avec les textes intégrés qui forme la plus petite unité d'une bande dessinée et qui est généralement délimitée par un cadre distinct. La « bande » (ou le « strip ») désigne une séquence d'images de la même hauteur placées côté à côté. (Si une case s'étend sur toute la largeur d'une page, la bande est composée d'une seule image.) En fait le nom « bande dessinée » se dérive de cette structure parce que l'unité originale de publication dans des journaux était celle de la bande. Puis, la « planche » désigne l'ensemble des images réalisées pour être imprimées dans une page (et non pas la page imprimée qui peut contenir en plus le numéro de page, des notes ou

²¹⁸ Cf. *ibid.*, p. 118.

²¹⁹ Cf. Peeters, Benoît : *op. cit.* (1993), p. 110.

²²⁰ Cf. Baron-Carvais, Annie : *op. cit.*, p. 65.

²²¹ Cf. Groensteen, Thierry : *op. cit.* (1999, 2006), p. 107.

²²² Cf. Groensteen, Thierry : *op. cit.* (2005), p. 59.

²²³ Cf. Peeters, Benoît : *op. cit.* (1998, 2002), p. 78.

des décors tels qu'un cadre). Normalement une planche se compose de trois à cinq bandes ; la structure visible que les formes et les tailles des cases imposent à la planche est appelée la « grille ». Le « récit » enfin désigne naturellement l'ensemble des images (dont le nombre peut largement varier) qui forment une action consistante et accomplie. Notons que le récit ne doit pas correspondre à un tome publié parce qu'une publication peut contenir plusieurs récits et un récit peut parfois s'étendre sur plusieurs tomes.

Les expressions « phylactère » et « bulle » pour les espaces contenant les discours directs et les monologues intérieurs des personnages, sont utilisées comme synonymes, mais je vais renoncer au troisième terme « ballon », qui est moins commun et moins précis. On fait la différence entre une « bulle de parole » et une « bulle de pensée ». Les bulles de parole sont normalement rectangulaires ou ovales et la forme des bulles de pensée rappelle un petit nuage. Une bulle est liée au personnage énonciateur par une petite construction appelé son « appendice » qui prend normalement la forme d'une épine pour les bulles de parole et celle de petits nuages pour les bulles de pensée. L'appendice prend le rôle des syntagmes comme « il dit » ou « elle pense » de l'épique.²²⁴ Le terme « récitatif » désigne un « espace encadré [habituellement rectangulaire] accueillant un commentaire sur l'action ou une intervention [d'un] narrateur »²²⁵. Les textes dans les récitatifs ne sont attribués à aucun personnage du récit et correspondent aux paroles d'un narrateur dans la littérature épique ou d'une voix-over dans le film.



Image 1 : Une planche composée de quatre bandes et de neuf cases de format variable, dont l'« entre-images » forme une grille blanche. (*Astérix et Cléopâtre*, planche 3)



Image 2 : L'usage simultané de bulles de pensée et de bulles de paroles en une case. (*Le sortilège de Maltrochu*, planche 18, case 1)

²²⁴ Cf. Riedl, Margit : *Gesprochene Sprache in der Bande Dessinée*. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Geisteswissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, Vienne, 1987, p. 5.

²²⁵ Cf. Groensteen, Thierry : *op. cit.* (2005), p. 59.

3.3.3. La complémentarité entre images et textes

La compréhension de la bande dessinée se fonde sur la « complémentarité du lisible et du visible »²²⁶. Autrement dit, les principes de la narration et de la monstration thématiques plus haut pour le contexte des films se retrouvent d'une manière semblable dans le média de la bande dessinée. Le lecteur doit percevoir les textes et les images en même temps, en un certain sens il doit « lire » les images. Des personnes qui ne sont pas habituées à la lecture de bandes dessinées se posent souvent la question de savoir ce qu'il faut faire d'abord, lire les textes ou regarder les images. On ne peut pas répondre à cette question parce qu'il faut plutôt une lecture propre à la bande dessinée qui permet de lire images et textes simultanément et de les combiner instantanément à une situation d'énonciation, à l'aide de la forme et de l'emplacement des phylactères.²²⁷ Une vraie perception tout à fait simultanée est impossible pour des raisons physiques, mais il faut l'approcher le plus possible pour pouvoir ressentir cette lecture de l'image propre à la bande dessinée.²²⁸ Il semble que les images soient perçues plus vite que les textes parce qu'elles puissent être lues sans réflexion, fonctionnant par analogie au référent, et que le temps de perception reste pour la lecture des parties verbales.²²⁹ En somme, on comprend que la lecture de bandes dessinées exige et entraîne une réception bien particulière dont la lecture de l'écrit est une composante nécessaire, ce qui falsifie logiquement toutes les craintes exprimées surtout par des pédagogues conservateurs que la bande dessinée empêcherait l'apprentissage de la lecture.²³⁰

La complicité entre textes et images joue aussi un rôle important dans la production des bandes dessinées, surtout au cas d'une collaboration d'un scénariste et d'un dessinateur. Dans ce cas le scénariste devra s'efforcer à penser en images en écrivant son scénario pour viser le produit finalisé et non pas un stade intermédiaire et le dessinateur essaiera de son mieux de transformer en images les informations supplémentaires données par le scénariste.

²²⁶ Cf. Peeters, Benoît : *op. cit.* (1998, 2002), p. 107.

²²⁷ Cf. Pomier, Frédéric : *op. cit.*, p. 73 sq.

²²⁸ Cf. Mahne, Nicole : *Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*. Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen, 2007, p. 45.

²²⁹ Cf. Hochmayer, Karin : *Die Wort-Bild-Relation in Comics veranschaulicht anhand einer kritischen Analyse von „Achille Talon“*. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Geisteswissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, Vienne, 1992, p. 21.

²³⁰ Cf. Lang, Heidelinde : *Comics – das „Missing Link“ zwischen Buch und Fernsehen? Zur Bedeutung des Comics als Lektüre von Kindern und Jugendlichen*. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Grund- und Integrativwissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, Vienne, 1997, p. 6.

Pour assurer la narrativité les images d'une bande dessinée sont soumises à la redondance d'un côté et à la synecdoque de l'autre côté : La continuité narrative de la bande dessinée est basée sur la dialectique de la répétition et de la différence, c'est-à-



Image 3 : Un exemple de redondance en bande dessinée : Les vivres sur la table sont représentés sans jouer un rôle dans l'action, mais ils assurent la continuité diégétique entre les cases, malgré le changement de perspective. (*Le sortilège de Maltrochu*, planche 19, cases 4 et 5)

dire que les images en séquence doivent reprendre des éléments des précédentes pour assurer une cohérence logique compréhensible, tandis qu'il faut des changements pour qu'il y ait une évolution dans le temps, qui est nécessaire pour la narrativité. Les éléments répétés peuvent être considérés comme redondants sur le niveau de l'informativité, mais ils sont nécessaires pour la continuité.²³¹ En même temps, une simplification synecdochique du dessin s'impose afin que l'image soit le plus facilement intelligible. Ainsi le dessinateur ne représente des objets et des personnes que les aspects qui lui semblent essentiels et néglige des détails superflus par rapport à l'action.²³² Un dessin trop encombré de décors peut faire perdre le fil de l'action. Dans les mots d'Hergé « la grande difficulté dans la bande dessinée, c'est de montrer exactement ce qui est nécessaire et suffisant pour l'intelligence du récit : rien de plus, rien de moins »²³³.

3.3.4. Le fonctionnement de la structure de la bande dessinée

« La puissance de la bande dessinée dépend [...] d'une segmentation : il s'agit de choisir les étapes les plus significatives d'une action pour dépeindre un enchaînement. Loin de se donner comme une totalité, la case de bande dessinée se présente d'emblée comme un objet partiel, pris dans le contexte plus vaste de la séquence ou de la page. »²³⁴

²³¹ Cf. Groensteen, Thierry : *op. cit.* (1999, 2006), p. 135.

²³² Cf. *ibid.*, p. 190.

²³³ Hergé [Remi, Georges] cité selon Groensteen, Thierry : *op. cit.* (2005), p. 8.

²³⁴ Peeters, Benoît : *op. cit.* (1993), p. 19.

La planche comprend d'un côté un espace linéaire parce qu'une bande dessinée se lit (du moins en Occident) de gauche à droite et de haut en bas, et de l'autre côté un espace tabulaire parce que la planche forme un espace global appelé « multicadre » selon Henri Van Lier.²³⁵ Ceci implique une réception bien particulière : Certes, on lit l'action image par image, mais l'on ne perçoit presque jamais une case comme une seule hors de son contexte ; ainsi les autres images de la même planche et sa structure globale influencent toujours (le plus souvent inconsciemment) la perception de la case actuelle dans la lecture. « Aucun regard ne peut en effet appréhender une vignette comme une image solitaire [si elle se trouve dans son contexte originale de publication]. De manière plus ou moins manifeste, les autres images sont toujours déjà là, influençant la perception de celle sur laquelle les yeux se fixent. Ecartelée entre celle qui la précède et celle qui la suit, la case de bande dessinée [...] se doit de contenir à la fois un rappel de la précédente et un appel à la suivante. »²³⁶

Le multicadre est aussi à l'origine de ce qu'on appelle, selon Peeters, le « péri-champ » : Le « champ » (l'espace visible) et le « hors-champ » (l'espace non visible) existant de même qu'au cinéma, le « péri-champ » représente une troisième instance spécifique de la bande dessinée, à savoir l'espace (réel et non fictif) déterminé par les vignettes voisines de celle qu'on regarde, qui est perçu dans l'ensemble.²³⁷

Cette segmentation du récit en planches permet des possibilités particulières de découpage qui sont propres à la bande dessinée : Ainsi un auteur peut augmenter la tension à la fin d'une planche ou préparer un gag qui trouve sa chute juste au début de la prochaine.²³⁸ De cette manière il peut inciter le lecteur à tourner impatientement la page, trop curieux de connaître la suite au lieu d'interrompre la lecture.

Soulignons encore la fonction du cadre même des images : Il peut notamment s'adapter aux formes dominantes dans l'action, si par exemple une personne allongée est cadrée dans un



Image 4 : La dernière vignette d'une planche qui fait augmenter la tension : Le sinistre Baron Maltrochu apparaît subitement dans la porte et deux de ses sbires se préparent pour le combat qui aura lieu à la prochaine planche. (*Le sortilège de Maltrochu*, planche 29, case 9)

²³⁵ Cf. *ibid.*, p. 22 ; Groensteen, Thierry : *op. cit.* (1999, 2006), p. 31.

²³⁶ Peeters, Benoît : *op. cit.* (1993), p. 19.

²³⁷ Cf. Peeters, Benoît : *op. cit.* (1998, 2002), p. 23.

²³⁸ Cf. Peeters, Benoît : *op. cit.* (1993), p. 22.

rectangle bas et large. En plus la taille de la case peut varier selon l'importance ou selon la complexité du montré.

Notons enfin que la double articulation de la bande dessinée rend une segmentation en petite unités signifiantes à la manière des structuralistes difficile, voire impossible ; on ne peut pas attribuer une signification propre aux traits comme unités minimales et même pas aux cases, car dans la bande dessinée la signification des éléments dépend forcément de leur entourage. La bande dessinée se présente donc plutôt comme système que comme ensemble d'images solitaires.²³⁹

3.3.5. La sérialité et les personnages

On a déjà constaté que la sérialité n'est pas une nécessité de la bande dessinée, néanmoins elle joue un rôle pour les nombreuses séries. Elle permet notamment une évolution dans un monde fictif qui a connu un succès économique et une ironie particulière basant sur le « running gag » (« gag à répétition ») qui « installe une connivence avec le lecteur »²⁴⁰.

La sérialité a aussi une influence importante sur la représentation des personnages : Elle implique dans la plupart des cas que l'aspect d'un personnage n'est pas seulement défini par son allure physique caractérisée par taille, poids, chevelure, etc., mais aussi par ses habits et ses attributs (comme des armes, des outils ou des instruments de musique) qui changent le moins possible pour que le personnage soit le plus facilement reconnaissable, ce qui est censé être un critère essentiel de la lisibilité rapide.²⁴¹

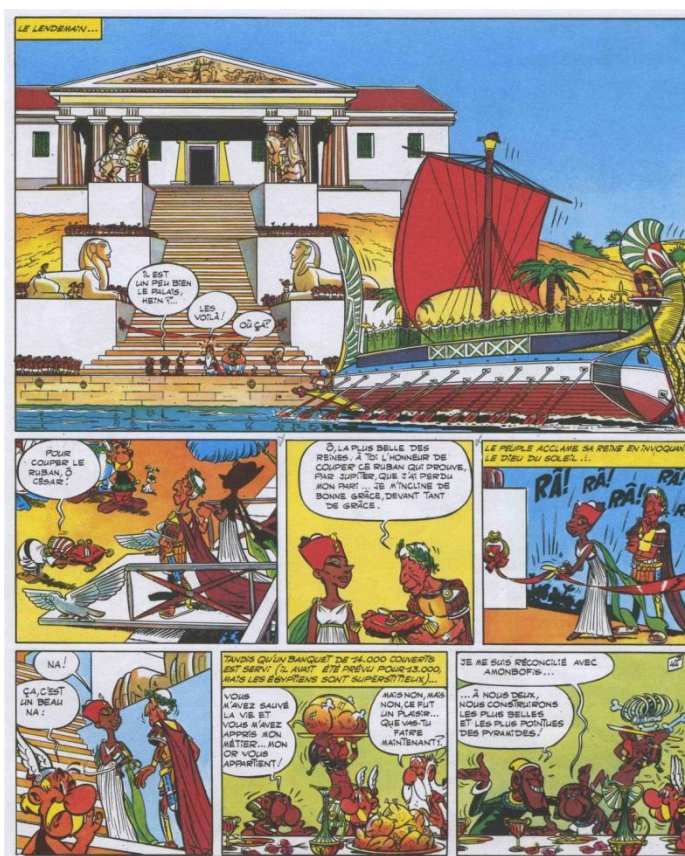


Image 5 : La taille des cases correspond à l'espace dans l'action : Uderzo consacre une demi-planche à la présentation du palais somptueux de César, tandis que les événements mineurs au cours de l'inauguration sont montrés dans des cases plus petites. (*Astérix et Cléopâtre*, planche 42)

²³⁹ Cf. Groensteen, Thierry : *op. cit.* (1999, 2006), p. 3 sq.

²⁴⁰ Cf. Groensteen, Thierry : *op. cit.* (2005), p. 43.

²⁴¹ Cf. Grünwald, Dietrich : *op. cit.*, p. 23.

La complexité du dessin peut varier en fonction des personnages au sein d'un récit pour des raisons simples : « Alors que la plupart des personnages sont volontairement simples afin que le lecteur puisse s'y identifier, quelques-uns sont dessinés de façon plus réaliste, de sorte que le lecteur les ressente comme différents de lui. »²⁴²

3.4. Les codes de la bande dessinée

Le visuel de la bande dessinée est largement codé, à un point que Joseph Courtés a constaté à juste titre que « la lecture [...] relève d'abord du signifié, et non, en premier lieu, comme on pourrait le croire spontanément, des signifiants visuels, car [...] le regroupement en < formats visuels > [...] distincts est naturellement variable comme l'est également leur interprétation sémantique »²⁴³. Par la suite nous allons essayer d'explorer au moins les plus importants de la multitude des codes utilisés dans la bande dessinée.

3.4.1. Les codes dans les images

Traditionnellement la bande dessinée préfère le trait aux couleurs nuancées, ce qui exprime déjà son nom : les images sont « dessinées » et non pas « peintes ». Les dessinateurs retracent les personnages et les objets d'une ligne distincte (d'abord au crayon, après à l'encre) avant que les formes en noir et blanc soient remplies de couleurs homogènes (ce que fait le plus souvent un coloriste). Naturellement ce n'est pas la seule façon de raconter en images et c'est pourquoi de plus en plus de publications paraissent, qui rompent avec cette tradition en se servant d'images peintes, photographiées ou virtuellement animées. Au fait, la bande dessinée ne doit, par sa définition, pas forcément être dessinée. Mais n'oublions pas, face à toutes les expériences de ce genre, que l'objectif primaire de la bande dessinée n'est néanmoins pas de créer une impression pittoresque, mais de raconter une histoire. Et pour cela l'intensité de la ligne et l'épaisseur du trait influencent déjà l'ambiance dans le dessin et la régularité et l'irrégularité de la forme peuvent créer une certaine atmosphère.²⁴⁴ Comme disait Hergé à ce propos : « De même qu'en littéraire il faut tordre le cou à la littérature, je trouve qu'en bande dessinée il faut tordre le cou à l'esthétisme. Tant mieux si c'est beau, bien sûr, mais ce n'est

²⁴² McCloud, Scott cité selon Pomier, Frédéric : *op. cit.*, p. 118.

²⁴³ Courtés, Joseph : *Du lisible au visible. Initiation à la sémiotique du texte et de l'image*. DeBoeck Université, Bruxelles, 1995 (*Cultures & communication*), p. 196.

²⁴⁴ Cf. Dittmar, Jakob : *op. cit.*, p. 133.

pas le but à atteindre. »²⁴⁵ En plus un dessin très stylisé paraît plus facilement humoristique qu'une représentation réaliste.²⁴⁶

La bande dessinée, un média imprimé statique, ne peut pas montrer d'images qui bougent vraiment, mais elle a une multitude de possibilités pour suggérer un mouvement. Le contenu précis des images se fixe selon un principe bien particulier et différent de la photographie : « Contrairement au cinéma, il n'est pas question de décomposer photogramme par photogramme toutes les étapes d'un mouvement ; seuls les instants les plus significatifs doivent être représentés. »²⁴⁷ Ces instants-là sont le plus souvent le début ou la fin d'une action, ou le moment de l'élongation maximale du mouvement. Considérons par exemple le cas d'un coup de poing : Normalement un dessinateur ne représente pas l'instant où le poing touche l'adversaire, mais celui où il s'est déjà éloigné après avoir frappé, tandis que le véritable coup n'est représenté que par des lignes de mouvement et par une étoile.²⁴⁸

Les lignes de mouvement sont en effet le moyen privilégié en bande dessinée pour représenter une trajectoire ou la courbe à laquelle suit un mouvement. Elles transmettent le chemin poursuivi par une action physique et sa continuité en opposition aux représentations stables des personnages et des objets.²⁴⁹ Notons qu'elles ne représentent toujours que le passé d'un mouvement jusqu'au stade visualisé.²⁵⁰



Image 6 : Le dessin représente une attitude typique de chaque « vol » forcé d'un combattant ; les directions des mouvements sont indiquées par des lignes de mouvement. (*Le sortilège de Maltrochu*, planche 31, case 4)



Image 7 : Le coup de poing est représenté par une étoile blanche et des lignes de mouvement associées aux légionnaires qui s'envolent. La vitesse de la course d'Astérix est soulignée par les nuages de poussière, l'énergie du coup par les étoiles. Pour renforcer l'impression de vitesse le bras droit d'Astérix est montré simultanément à plusieurs stades du mouvement. (*Astérix et Cléopâtre*, planche 38, case 2)

²⁴⁵ Hergé cité selon Peeters, Benoît : *op. cit.* (1993), p. 97.

²⁴⁶ Cf. Dittmar, Jakob : *op. cit.*, p. 92.

²⁴⁷ Peeters, Benoît : *op. cit.* (1993), p. 20.

²⁴⁸ Cf. Schüwer, Martin : *op. cit.*, p. 42.

²⁴⁹ Cf. *ibid.*, p. 66.

²⁵⁰ Cf. *ibid.*, p. 74.

Une autre conséquence importante de l'usage d'images statiques séparées est l'ellipse (plus ou moins longue) sur le plan diégétique qui résulte toujours de l'espace (normalement blanc) entre deux vignettes et que Benoît Peeters appelle l'« entre-images ».²⁵¹ Le lecteur doit lui-même remplir ce trou dans la continuité du récit par la bonne interprétation des signes dans les images et par sa connaissance du monde, qui lui permet de combiner les moments représentés dans une action logique. Ainsi la lecture de bande dessinée demande une participation active du lecteur pour la reconstruction de la suite logique des événements.²⁵²



Image 8 : Un exemple typique d'une ellipse entre deux vignettes voisines : On comprend que Numérobis est débarrassé complètement de ses rubans entre les deux dessins, sans que cette action soit représentée. (*Astérix et Cléopâtre*, planche 31, cases 1 et 2)

La longueur des paroles prévues dirige en un sens l'organisation d'une vignette parce qu'il leur faut de l'espace. La proportion entre l'espace occupé par les phylactères et le dessiné détermine aussi la perception d'ensemble de la case.²⁵³

En plus l'emplacement des personnages dans les vignettes n'est pas arbitraire à cause de la lecture des textes allant de gauche à droite : en général l'ordre des personnages représentés de gauche à droite correspond à l'ordre de leurs prises de parole ; la même image à l'envers ne se lirait pas de la même façon. Pour la même raison les personnages vont et courent le plus souvent de la gauche vers la droite ; ainsi le sens de leur mouvement correspond au sens de la lecture et le dessin paraît plus dynamique que s'ils couraient de droite à gauche.²⁵⁴



Image 9 : Si les phylactères encombrant la case comme ici, on a l'impression de paroles lourdes sur l'atmosphère. (*Astérix et Cléopâtre*, planche 27, case 10)

²⁵¹ Cf. Peeters, Benoît : *op. cit.* (1993), p. 110.

²⁵² Cf. Groensteen, Thierry : *op. cit.* (1999, 2006), p. 12 sq.

²⁵³ Cf. Dittmar, Jakob : *op. cit.*, p. 99.

²⁵⁴ Cf. Peeters, Benoît : *op. cit.* (1998, 2002), p. 86 sq.

Suivant la tradition sémiotique, on peut distinguer trois types de signes, qui se retrouvent tous permanemment en bande dessinée : des icônes, qui ressemblent à leurs signifiés, des index, qui indiquent un objet par un autre à l'aide d'une relation métonymique (comme par exemple de la fumée qui indique le feu) et des symboles, qui se réfèrent à leurs signifiés par une convention acceptée (tels que les mots).²⁵⁵ La bande dessinée connaît un grand répertoire de signes particuliers : Ainsi de petites étoiles, par exemple, indiquent la douleur ou l'inconscience, une couronne de rayons (souvent renforcée par une couleur claire du fond) autour d'un objet ou d'un personnage le met en relief graphiquement, une scie et un bloc de bois expriment un ronflement et un chapeau (ou un casque dans le cas d'Astérix) qui s'envole dans les airs indique un étonnement extrême.²⁵⁶

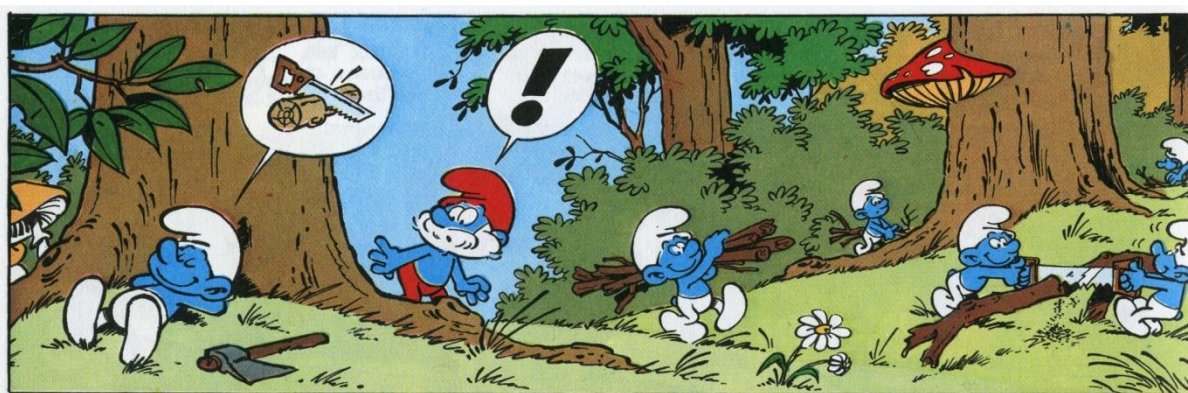


Image 10 : La scie travaillant un bloc de bois dans un phylactère exprime le ronflement. Ici ce symbole crée en plus un effet amusant, car le sommeil du Schtroumpf Paresseux contraste avec le vrai travail manuel des autres. En plus, le point d'interrogation dans l'autre bulle indique (ici) l'étonnement total du Grand Schtroumpf. (*Histoires de Schtroumpfs*, planche 4, case 1)

Notons que le sens des signes dépend aussi en bande dessinée du contexte de leur utilisation : Des petits nuages, par exemple, au sol indiquent un trépignement fort ; placés près de la tête d'un personnage, ils indiquent la colère de ce dernier.²⁵⁷ Cette dépendance des signes est un autre argument contre une segmentation structuraliste du dessin : Si les éléments ne gagnent une signification que de l'ensemble de l'image, on ne peut croire les comprendre mieux en défaisant cet ordre.²⁵⁸

L'importance du dessin pour la narration complique la distinction classique entre histoire et discours : Le fait, par exemple, que le personnage d'Astérix est représenté avec de grands pieds, ne peut être attribué à aucun des deux domaines. On ne peut ni dire (sur le niveau de

²⁵⁵ Cf. Saraceni, Mario : *The Language of Comics*. Routledge, Londres – New York, 2003 (*Intertext*), p. 15.

²⁵⁶ Cf. Zimmermann, Hans Dieter : *Comic Strips im Überblick*, dans : Colloquium zur Theorie der Bildergeschichte in der Akademie der Künste Berlin [collectif] : *Vom Geist der Superhelden. Comic Strips*. Gebrüder Mann Verlag, Berlin, 1970, p. 16.

²⁵⁷ Cf. Schüwer, Martin : *op. cit.*, p. 367.

²⁵⁸ Cf. Hünig, Wülfgang : *Strukturen des comic strip. Ansätze zu einer textlinguistisch-semiotischen Analyse narrativer comics*. Georg Olms Verlag, Hildesheim, 1974 (*Studia semiotica, Series practica*, tome 6), p. 5 sq.

l'histoire) qu'il a vraiment de grands pieds (parce que cet aspect n'est jamais thématisé explicitement sous forme verbale), ni prétendre (sur le plan du discours) que cela fait seulement partie du style exagéré du dessin qui n'exprime pas forcément une apparence réelle. Les deux postulats seraient des propos étrangers au caractère du média.²⁵⁹

3.4.2. L'univers sonore en bande dessinée

Les phylactères, dont l'usage est – comme nous avons déjà constaté – facultatif, ne contiennent pas seulement la transcription littérale des paroles et des pensées des personnages.

Une bulle transmet aussi des informations sur l'ambiance et les émotions régnant au moment de l'énonciation par sa forme, ses contours, sa couleur, sa taille, la proportion entre taille et quantité du contenu et le lettrage variable (qui se fait habituellement par main). En ce qui concerne la couleur, un rouge intense, par exemple, peut indiquer de la colère, un vert vif de la jalousie. Quant aux contours, une ligne en pointillé se réfère souvent à un chuchotement, une forme ondulée à la nervosité et de petites stalactites de glace en bas du phylactère à une ambiance « froide ».²⁶⁰ En plus l'ordre de la lecture est déterminé par l'emplacement des bulles dans la case, car normalement on les lit – de même que les vignettes comme entités – de gauche à droite et de haut en bas.²⁶¹



Image 11 : La glace qui couvre les bulles fait allusion à une ambiance glacée et change par cela complètement la signification des paroles qui sinon seraient lues comme polies. (*Le cadeau de César*, planche 14, case 5)

La nature même des phylactères crée une situation paradoxale de temporalité dans les cases de bande dessinée : « Le texte introduit [...] une durée dans l'image. Quand, à l'intérieur d'une même case, un personnage répond à un autre, chacun vit < à l'heure de sa bulle >. »²⁶² Autrement dit, chaque personnage est représenté au moment de son énonciation et le lecteur a une impression de simultanéité parce que les sujets parlants se trouvent dans la même vignette. Mais ils ne peuvent pas se trouver au même moment du récit parce que l'un réagit au propos de l'autre. Par conséquent la situation dessinée ne peut pas correspondre à un moment

²⁵⁹ Cf. Schüwer, Martin : *op. cit.*, p. 510.

²⁶⁰ Cf. Lehecka, Ursula : *Semiotische Analyse der Bandes Dessinées. Geschlechterrollen bei Brétecher und Reiser*. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Geisteswissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, Vienne, 1991, p. 23.

²⁶¹ Cf. Peeters, Benoît : *op. cit.* (1993), p. 27 sq.

²⁶² Groensteen, Thierry : *op. cit.* (2005), p. 45.

réel dans l'univers fictif, il s'agit plutôt d'une condensation de deux (ou plusieurs) moments successifs.

La bande dessinée ne dispose, bien sûr, pas de sons (mises à part des bandes dessinées interactives sur Internet), mais au cours de son évolution elle a trouvé des moyens pour suggérer un univers sonore. Le langage obtient son caractère situationnel grâce aux modifications possibles des bulles mentionnées plus haut. Les bruits sont représentés par des

onomatopées, qui se trouvent le plus souvent hors des phylactères, mais qui peuvent, de la même façon que les énonciations verbales, être caractérisées par la taille et la forme de l'écriture, tandis que leur emplacement et leur inclinaison dans la case ainsi que d'éventuelles lignes de mouvement (correspondant au résonnement de l'air) désignent l'origine du bruit et la direction du son.²⁶³

3.4.3. Les styles et la variabilité des codes

Tout compte pris la bande dessinée dispose d'un large répertoire de moyens conventionnels d'expression. Vu toutes les généralités de son fonctionnement, il ne faut céder à la tentation de la considérer comme un système technique rigide réglé d'avance. Il faut plutôt respecter l'individualité du style de chaque auteur de bande dessinée, qui comprend souvent aussi un usage individuel des signes utilisés et qui est reconnaissable pour l'amateur. Lecigne et Tamine constatent même « une prévalence du style sur le code »²⁶⁴ dans les productions modernes. Avec Philippe Marion et Jan Baetens nous pouvons considérer le style graphique d'un auteur comme « expression individuelle d'un énonciateur qui dessine »²⁶⁵ et Groensteen définit le style du dessinateur comme « la façon qu'il a de négocier avec la spécificité du genre »²⁶⁶ se référant au fait que la bande dessinée en tant que système principalement visuel a



Image 12 : Une petite situation paradoxale typique de la bande dessinée : les deux personnages semblent parler au même moment, mais en vérité une parole répond à l'autre et le temps passe à l'intérieur de la case, pendant que le lecteur lit les paroles. (*Le sortilège de Maltrochu*, planche 33, case 1)

²⁶³ Cf. Peeters, Benoît : *op. cit.* (1993), p. 30 sq.

²⁶⁴ Lecigne, Bruno ; Tamine, Jean-Pierre cités selon Kislinger, Bettina : *Semiotische und narrative Strukturen im modernen französischen Comic am Beispiel von Enki Bilal*. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Geisteswissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, Vienne, 1996, p. 21.

²⁶⁵ Baetens, Jan : *Formes et politique de la bande dessinée*. Uitgeverij Peeters, Leuven, 1998 (*Accent*), p. 35.

²⁶⁶ Groensteen, Thierry cité selon Pomier, Frédéric : *op. cit.*, p. 24.

parfois du mal à représenter certains aspects, surtout abstraits. La signification de certains symboles varie selon le dessinateur qui en fait usage : Ainsi une petite spirale n'indique rien qu'un saut chez Hergé, mais chez la plupart des autres dessinateurs cette forme se réfère à une rotation.

« Un dessinateur de bande dessinée fait jouer ses acteurs de papier à sa manière, il a sa propre rhétorique du cadre et ses propres conceptions en matière de mise en page et de couleur ; [...] bref, il est véritablement l'interprète [...] du scénario, il l'infléchit dans une direction où il est seul à pouvoir aller. »²⁶⁷ Groensteen souligne qu'une image de bande dessinée ne peut pas être naturelle, qu'elle porte automatiquement la signature de son créateur. En ce qui concerne la question de l'esthétique, il se réfère au concept de la « beauté dépendante » développé par Kant, selon lequel la valeur esthétique d'une œuvre d'art dépend de la définition de beauté dont on part.²⁶⁸ Pour cette raison on ne peut pas trouver des maximes esthétiques valables pour toute bande dessinée qui soit parce que chaque auteur a sa propre manière d'exprimer ce qu'il veut dans son œuvre et chaque jugement esthétique d'un lecteur dépend de ses attentes individuelles envers sa lecture.

3.5. La question de la littérarité

Le dernier aspect que nous abordons dans ce chapitre est la question (beaucoup discutée) de savoir si la bande dessinée fait partie de la littérature ou non. Il est intéressant qu'elle soit classée dans les lexiques comme phénomène appartenant à la littérature sans aucune précision supplémentaire. Thierry Groensteen n'hésite pas non plus à l'appeler une « littérature graphique », qui n'est « pas un genre littéraire ou paralittéraire, mais un mode d'expression à part entière, dont le discours passe d'abord par l'image »²⁶⁹.

En fait, on peut répondre différemment à la question selon le concept de littérarité dont on part. Si la « littérarité » est « ce qui, dans un texte, fait qu'il appartient à la littérature »²⁷⁰, il faut se demander par la suite ce que c'est que la « littérature ». Dans ce contexte le terme désigne normalement l'« ensemble des œuvres écrites auxquelles on reconnaît une finalité esthétique »²⁷¹. Bien entendu, cette définition est précaire parce qu'il n'est pas clair, si une œuvre a une telle « finalité esthétique ». Enfin une telle estimation base sur un jugement

²⁶⁷ Groensteen, Thierry : *op. cit.* (2007), p. 87.

²⁶⁸ Cf. Groensteen, Thierry : *The Question of the Artistic Judgment about Comics*. Conférence faite à la Kunstschule de Vienne le 12 avril 2010.

²⁶⁹ Groensteen, Thierry : *op. cit.* (2005), p. 44.

²⁷⁰ Collectif : *op. cit.* (1987, 1997), p. 4385 (tome 3).

²⁷¹ Ibid., p. 4385 (tome 3).

personnel, ce qui implique que l'appartenance de la bande dessinée à la littérature (de même que celle à l'art) reste à discuter pour chaque exemple et ne peut jamais être décidée une fois pour toutes.

Si l'on part, par contre, d'un concept large de littérature (comme totalité des productions d'une époque) et non pas d'une distinction entre la littérature populaire et celle de qualité (qui est d'ailleurs démodée), la bande dessinée fait incontestablement partie de la littérature.

Gérard Genette nomme avec la « fiction » et la « diction » deux critères esthétiques possibles de littérarité, qui peuvent aller de pair dans une seule œuvre, mais dont chacun peut suffire seul pour l'appartenance d'un texte à la littérature. Selon lui « littérature de fiction [est] celle qui s'impose essentiellement par le caractère imaginaire de ses objets, littérature de diction [est] celle qui s'impose essentiellement par ses caractéristiques formelles »²⁷². Dans sa théorie il n'exige pas qu'un texte littéraire se serve uniquement de la langue verbale, mais seulement que l'usage de cette dernière soit essentielle.²⁷³ Si on adapte cette approche à la bande dessinée (qui se sert partiellement de la langue verbale et qui peut par conséquent être littéraire), on se rend compte que sur le niveau de la fiction les bandes dessinées font toujours partie de la littérature à condition qu'elles soient fictives. Mais le cas n'est pas si clair sur le niveau de la diction : Certes, toute bande dessinée a des caractéristiques formelles spécifiques du média ou d'elle-même, mais le jugement si celles-là sont suffisamment esthétiques pour lui valoir l'appartenance à la littérature sera toujours variable et subjectif.

Une différence importante consiste en tout cas dans le travail segmenté qui se pratique couramment dans la production de bandes dessinées, mais qui ne se fait dans la littérature (dans le sens le plus restreint du terme) que dans quelques cas exceptionnels.

En ce qui concerne la narrativité en bande dessinée, il faut partir d'un concept plus large que la version classique de Genette, qui s'applique uniquement aux textes verbaux. On ne peut surtout pas exiger la présence d'une instance narrative, car les uniques moments qui donnent vraiment la parole à une telle voix sont les récitatifs qui sont, comme nous avons vu, facultatifs.²⁷⁴ Dans les termes de Gaudreault la présence d'une narration est facultative, celle d'une monstration obligatoire. Avec la dominance des textes dialogiques la bande dessinée semble sémiotiquement plus proche du théâtre (et du film) que du roman.²⁷⁵

²⁷² Genette, Gérard : *Fiction et diction*. Seuil, Paris, 1991 (*Poétique*), p. 31.

²⁷³ Cf. *ibid.*, p. 11.

²⁷⁴ Cf. Schüwer, Martin : *op. cit.*, p. 20 sq.

²⁷⁵ Cf. Dittmar, Jakob : *op. cit.*, p. 9.

4. La bande dessinée et le film – Points communs, différences et contacts

« Sans le cinéma, la BD ne serait pas devenue ce qu'elle est. »²⁷⁶ L'influence exercée par le film sur la bande dessinée est connue et se retrouve dans presque toutes les analyses sémiotiques. L'influence inverse, allant du dessiné vers l'audiovisuel, est moins connue, mais non forcément moins importante. Dans ce chapitre nous allons examiner les parallèles et les différences entre les deux médias avant d'aborder enfin la question de l'adaptation filmique de la bande dessinée, qui peut prendre deux formes principales, à savoir le dessin animé ou le film d'animation et le film à prises réelles, plus communément connu sous la notion de « film live ».

4.1. Une comparaison entre bande dessinée et film

La parenté entre la bande dessinée et le film est largement connue et souvent paraphrasée : Notons qu'à ses débuts Hergé même nommait ses créations encore du « cinéma sur papier »²⁷⁷ et qu'il donnait à ses aventures des sous-titres tels qu'« un grand film comique »²⁷⁸. Manuel Kolp en conclut que « le dessinateur veut prolonger sur papier le plaisir que lui procurait le cinéma »²⁷⁹. Scott McCloud, qui définit la bande dessinée surtout par la séquence d'images, postule même qu'un film non projeté, sous sa forme originale de pellicule, est une lente bande dessinée.²⁸⁰ Toutes ces approches partent d'un voisinage intrinsèque entre la bande dessinée et le filmique. Caneppele et Krenn n'hésitent même pas à nommer une publication de façon provocante « *Film ist Comics* » (« Le film, c'est de la bande dessinée »).²⁸¹

Evidemment l'affaire n'est pas si simple. Certes, les deux médias se ressemblent sous plusieurs points de vue, mais ils ne sont pas interchangeables. Plus prudemment Heidelinde Lang désigne la bande dessinée comme le « missing link » entre le livre et la télévision, mettant en valeur sa proximité à ces deux moyens d'expression.²⁸²

Il est certain que la bande dessinée et le film se sont influencés mutuellement dès leurs débuts, qui coïncident à peu près, et ils ont créé – presque en collaboration – de nouveaux modes tels

²⁷⁶ Kolp, Manuel : *Le langage cinématographique en bande dessinée*. Editions de l'Université de Bruxelles, Bruxelles, 1992 (*Le sens de l'image*), p. 8.

²⁷⁷ Cf. Peeters, Benoît : *op. cit.* (1993), p. 11.

²⁷⁸ Hergé cité selon Peeters, Benoît : *op. cit.* (1998, 2002), p. 119.

²⁷⁹ Kolp, Manuel : *op. cit.*, p. 147.

²⁸⁰ Cf. McCloud, Scott : *op. cit.*, p. 8.

²⁸¹ Cf. Caneppele, Paolo ; Krenn, Günter : *Film ist Comics. Wahlverwandtschaften zweier Medien. Die Projektionen des Filmstars Louise Brooks in den Comics von John Striebel bis Guido Crepax*. Film Archiv Austria, Wien, 1999.

²⁸² Cf. Lang, Heidelinde : *op. cit.*, surtout p. 135.

que le montage et l'altération des perspectives.²⁸³ « Les auteurs de bande dessinée [tirent] parti de manière expressive de la plupart des trouvailles stylistiques faites par des générations successives de cinéastes créateurs qui ont élaboré au cours du temps ce que l'on appelle le langage du cinéma. »²⁸⁴

Evidemment la coexistence continue de la narration et de la monstration lie les deux médias : « A la différence du roman, film et bande dessinée présentent [...] une histoire < en actes >, mimée par les personnages eux-mêmes. L'un comme l'autre nous montrent des personnages en train d'agir, au lieu de nous dire les péripéties qu'ils subissent. »²⁸⁵

La parenté entre la bande dessinée et le film se voit aussi dans le nombre considérable de cinéastes qui ont commencé leur carrière en tant que dessinateur de bande dessinée, parmi eux par exemple Federico Fellini et Patrice Leconte. Curieusement l'attitude de ces cinéastes envers leurs débuts dans le dessin est partagée : les uns revendiquent et chérissent cette phase, tandis que les autres ne l'apprécient pas, quitte à la dissimuler.²⁸⁶

« On assimile couramment le langage de la bande dessinée à celui du cinéma. Et, de fait, la variation des angles, les diverses échelles de plans, le principe même de la fragmentation semblent offrir à une telle comparaison un début de raison. »²⁸⁷ Le film et la bande dessinée partagent une multitude de termes tels que « gros plan », « cadre », « découpage », « scénario », « séquence » ou bien « champ-contrechamp ». Ces éléments stylistiques se retrouvent en film et en bande dessinée d'une manière semblable et il n'est pas toujours clair, dans quel média ils avaient leurs origines.

Mais malgré toute ressemblance il ne faut pas prendre les pendants dans les deux médias (par exemple une plongée dans un film et dans la bande dessinée) comme équivalents, car ils sont toujours issus de différentes conditions techniques. Le champ-contrechamp, par exemple, se présente d'une manière différente : Dans le film les deux champs alternent, tandis que dans la bande dessinée ils coexistent dans le même espace.²⁸⁸ « La BD ne copie pas le cinéma : matériellement, elle ne le pourrait pas ; mais elle s'inspire de ses techniques, comme le cinéma s'inspirait de la photographie et de la peinture. De toute évidence, la BD recrée souvent des *effets cinématographiques*. »²⁸⁹ Par exemple, les principes de la focalisation et du

²⁸³ Cf. Grünewald, Dietrich : *op. cit.*, p. 1.

²⁸⁴ Kolp, Manuel : *op. cit.*, p. 6.

²⁸⁵ Groensteen, Thierry : *Du 7^e au 9^e art : l'inventaire des singularités*, dans : Ciment, Gilles [dir.] : *Cinéma et bande dessinée*. Corlet, Condé-sur-Noireau, 1990 (*CinémAction*), p. 18, soulignage dans l'original.

²⁸⁶ Cf. Berthomé, Jean-Pierre : *Réalisateurs : leur passé de dessinateurs*, dans : *ibid.*, p. 97 sq.

²⁸⁷ Peeters, Benoît : *op. cit.* (1993), p. 18.

²⁸⁸ Cf. Pomier, Frédéric : *La question du point de vue*, dans : Ciment, Gilles [dir.] : *op. cit.*, p. 56.

²⁸⁹ Kolp, Manuel : *op. cit.*, p. 10, soulignage dans l'original.

clair-obscur ainsi que les règles des 180° et des 30° du cinéma se trouvent largement adoptées en bande dessinée.²⁹⁰

En particulier, le dessin animé semble être la forme de film, qui est la plus proche de la bande dessinée : « La distance entre la bande dessinée et le film (ou plutôt le dessin animé) est moins grande sous l'angle du mouvement, qu'on n'a voulu le dire. Les images du cinéma sont elles aussi statiques. Elles ne bougent que par leur rapide succession, grâce à la persistance rétinienne. »²⁹¹ En plus, il paraît que les artistes des deux médias s'en servent pour des buts narratifs semblables : « Les auteurs de BD, les réalisateurs de dessins animés ont établi un certain rapport avec l'écran (ou la page) qui leur permet d'exploiter leurs propres ressources d'imageries mentales. »²⁹²

Tout ceci donne à croire que le film et la bande dessinée marchent selon le même système. Pourtant, sitôt que l'on observe les deux médias de façon plus précise, leurs différences apparaissent avec éclat.

La première différence consiste dans les codes disponibles : La bande dessinée combine deux matières de l'expression – l'image (fixe) et le texte écrit –, le film peut en utiliser cinq – l'image (mobile), le texte écrit, le verbal, les bruits et la musique.²⁹³ Par conséquent la perception sensorielle des deux médias est essentiellement différente : Comme en bande dessinée les éléments sonores sont intégrés dans le dessin, elle est perçue par la vue seule, tandis qu'au cinéma l'ouïe est activée en même temps.²⁹⁴

« Cinéma et bande dessinée procèdent par fragmentation du réel, et reconstitution d'un réel. »²⁹⁵ Les plus petites unités de cette fragmentation sont les plans (qui sont filmés sans interruption) dans le premier cas respectivement les vignettes dans le deuxième, mais cela n'implique nullement que les plans soient l'équivalent des vignettes. On pourrait dire que chaque vignette correspond à un plan fixe, mais le mouvement de la caméra (au sein d'un plan) ne peut être imité qu'en plusieurs cases.²⁹⁶ En tout cas une vignette n'équivaut pas à un photogramme de la bobine de film, elle est plutôt la synthèse de plusieurs, unissant en elle souvent plus qu'un instant ou une phase entière d'un mouvement et contenant ainsi une durée.²⁹⁷

²⁹⁰ Cf. *ibid.*, p. 70 sq.

²⁹¹ Morgan, Harry : *Le mouvement, de Muybridge aux manga*, dans : Ciment, Gilles [dir.] : *op. cit.*, p. 36.

²⁹² Smolderen, Thierry : *Images pensantes : bande dessinée, dessin animé, monde de synthèse*, dans : *ibid.*, p. 174.

²⁹³ Cf. Pomier, Frédéric : *op. cit.*, p. 80.

²⁹⁴ Cf. Kolp, Manuel : *op. cit.*, p. 145.

²⁹⁵ *Ibid.*, p. 14.

²⁹⁶ Cf. *ibid.*, p. 34.

²⁹⁷ Cf. *ibid.*, p. 156.

La dominance de l'iconique implique dans les deux médias de façon semblable la nécessité de montrer du redondant dans l'espace et d'attribuer une physionomie aux personnages.²⁹⁸ Cette physionomie dans une bande dessinée peut être reproduite (à peu près) dans un dessin animé, mais jamais dans un film live. En même temps c'est à cause de cette dominance, qui évoque la sensation d'une perception immédiate, que la bande dessinée et le film partagent la simultanéité obligatoire de la narration et de l'action (au contraire de la littérature narrative).²⁹⁹ Néanmoins la perception du temps varie essentiellement entre les deux médias : « La lecture d'une BD n'est pas éphémère comme l'est la perception d'un film. Sur la toile, le photogramme existe seulement pendant un vingt-quatrième de seconde. La vignette peut se lire et se relire ; tous les éléments de l'image se laissent analyser méticuleusement. »³⁰⁰ Pour le film le temps de réception est fixé dans le système audiovisuel (sauf si on le manipule grâce aux moyens techniques des appareils actuels, tel qu'un ralenti), en bande dessinée, où les images sont invariables, ce temps est déterminé uniquement par le goût et les habitudes du lecteur.³⁰¹

Dans un film narratif la narration est immédiate, c'est-à-dire que chaque nouveau plan a – en dehors peut-être de son contenu – un caractère inattendu que l'on ne peut pas prévoir – au contraire de la bande dessinée où chaque vignette est perçue – comme nous avons déjà vu – dans l'ensemble de celles qui l'entourent.³⁰² La vision d'un film est seulement linéaire, il n'existe pas d'équivalent à la lecture globale d'une planche de bande dessinée.³⁰³ Un cinéaste ne peut jamais créer l'effet d'ensemble des cases présentées en une planche et il lui est impossible de provoquer la tension d'une chute qui se déroule juste à la limite de deux planches.

La mobilité de la caméra permet de varier le champ et le hors-champ sans cesse, ce qui est impossible en bande dessinée.³⁰⁴ Par contre le film ignore le péri-champ de la bande dessinée : La simultanéité étant intrinsèque à la bande dessinée, le film est caractérisé par la succession des images ; il ne peut pas montrer plusieurs scènes au même moment, sauf s'il se sert d'un effet de split screen (écran divisé), ce qui se fait plutôt rarement.³⁰⁵ Tandis qu'en bande dessinée l'ellipse est toujours présente dans l'« entre-images », le film en fait moins usage et surtout à des fins stylistiques, non pas comme nécessité du système. « Cette ellipse

²⁹⁸ Cf. Mahne, Nicole : *op. cit.*, p. 86.

²⁹⁹ Cf. *ibid.*, p. 78.

³⁰⁰ Kolp, Manuel : *op. cit.*, p. 95.

³⁰¹ Cf. Lang, Heidelinde : *op. cit.*, 35.

³⁰² Cf. Peeters, Benoît : *op. cit.* (1993), p. 22.

³⁰³ Cf. Kolp, Manuel : *op. cit.*, p. 16.

³⁰⁴ Cf. Mahne, Nicole : *op. cit.*, p. 87 sq.

³⁰⁵ Cf. *ibid.*, p. 77.

est évidemment possible au cinéma, mais sa systématisation serait le propre de la bande dessinée. »³⁰⁶

Il est aussi très rare qu'un film (même un dessin animé) se serve par exemple de lignes de mouvement ou de signes iconographiques. Mais si le film est incapable de certains pouvoirs de la bande dessinée, il produit un effet plus fort de vraisemblance, car il se perçoit comme automatiquement, comme la réalité, parce que le spectateur ne doit pas synthétiser lui-même le visuel et le verbal.³⁰⁷ Naturellement le film peut disposer de quelques libertés qui sont plus difficiles à pratiquer en bande dessinée : Ainsi l'obligation des mouvements dans la bande dessinée d'aller de gauche à droite pour des raisons de lisibilité, n'a simplement pas de pendant à l'écran.

Certains phénomènes de la bande dessinée ont au moins un équivalent passable : Ainsi on peut voir « dans la variation de cadrages associée à l'allongement de certaines vignettes horizontales ou verticales une similitude avec les mouvements de caméra horizontaux et verticaux »³⁰⁸. Mais le cinéma ne dispose pas d'une variation aussi aisée du cadre que la bande dessinée : Le cadre des vignettes est extrêmement variable et peut changer incessamment, tandis que le cadre du plan filmique est stable et absolu, fixé par les proportions de l'image qui ne changent pas au cours d'un film, sauf si l'on fait usage d'un volet.

Soulignons enfin l'importance de l'aspect haptique : D'un côté la perception d'une bande dessinée dans son total est influencée nettement par la matérialité de son support ; une bande dessinée se lit différemment si elle est imprimée dans un quotidien, dans une revue, dans un album cartonné ou dans un volume d'intégrale, ou si elle n'est lisible que sous forme virtuelle.³⁰⁹ De l'autre côté le film est par définition incapable de créer une sensation tactile.

Nous avons déjà constaté que les adaptations filmiques font plus souvent le sujet de débats que leurs textes-sources imprimés. Ceci se comprend facilement, si l'on considère les manières typiques des médias : Le film se regarde souvent en société, que ce soit au cinéma ou à la télévision, tandis que la bande dessinée est faite pour la lecture individuelle.³¹⁰ En fait, une lecture collective est pratiquement impossible, car la taille des supports empêche que plusieurs personnes regardent les dessins ensemble et une lecture à haute voix devant un public n'apporterait rien parce qu'elle ne pourrait pas impliquer les images.

³⁰⁶ Pomier, Frédéric : *op. cit.* (2005), p. 88.

³⁰⁷ Cf. Schüwer, Martin : *op. cit.*, p. 326 sq.

³⁰⁸ Kolp, Manuel : *op. cit.*, p. 33.

³⁰⁹ Cf. Dittmar, Jakob : *op. cit.*, p. 20.

³¹⁰ Cf. *ibid.*, p. 11.

Tout cela confirme ce que nous savions déjà en théorie : Qu'un média ne peut jamais reproduire tous les effets d'un autre parce que les deux seront toujours soumis à des conditions différentes en ayant des potentiels particuliers. Par conséquent une adaptation filmique ne pourra jamais être « fidèle » à son modèle en bande dessinée dans tous les aspects même si les deux systèmes se ressemblent sous de nombreux points de vue.

4.2. Les relations entre les deux médias et les adaptations

En général, les personnages et les histoires de la bande dessinée sont souvent l'objet d'adaptations de toutes sortes : en films et en séries télévisées, en récits illustrés et récemment en jeux vidéo si l'on ne compte même pas les multiples reprises de personnages hors de leur contexte diégétique, sous forme de figurines, de statuettes et de produits de merchandising. Parmi tous ces phénomènes les adaptations filmiques sont probablement le plus discuté, offrant un potentiel considérable grâce à la proximité sémiotique des deux systèmes.

4.2.1. Les origines et le développement des relations

Les adaptations sont souvent fortement critiquées, et surtout par des fans fervents de l'original. Mais malgré toute critique il ne faut pas oublier que l'adaptation filmique de bandes dessinées n'est pas du tout un phénomène récent. En effet il est fort probable que même *L'Arroseur arrosé*, l'un des premiers films du monde et le premier de caractère narratif, produit par les Frères Lumière en 1895, a été inspiré d'une histoire en images intitulée *L'Arroseur*, parue dans un album d'*Images Enfantines* aux éditions Quantin en 1887, ou de son remake réalisé par Christophe (Georges Colomb) deux ans plus tard.³¹¹



Image 13 : Une brève bande dessinée muette réalisée par Christophe qui servait probablement comme inspiration pour *L'Arroseur arrosé*.

³¹¹ Cf. Kolp, Manuel : *op. cit.*, p. 161 ; Ciment, Gilles : *Spectacles du siècle*, dans : Ciment, Gilles [dir.] : *op. cit.*, p. 10.

La relation entre la bande dessinée et le film était considérablement renforcée par l'apparition du dessin animé, que Thierry Smolderen situe « au croisement de la bande dessinée et du cinéma »³¹². En tout cas c'étaient surtout les dessinateurs de bande dessinée qui s'aventuraient dans le dessin animé au début. En effet le premier dessin animé de l'histoire datant de 1914, *Gertie the Dinosaur*, a été réalisé par Winsor McCay³¹³, l'auteur de la série de bande dessinée *Little Nemo in Slumberland*, qui adaptait lui-même sa série pour l'écran peu après.³¹⁴ L'histoire du dessin animé et celle de la bande dessinée étaient donc liées dès leurs débuts. Le premier dessin animé parlant était *Steamboat Willie* de Walt Disney en 1928, à partir de 1930 on voyait de même émerger des adaptations en film live sous forme de feuilleton.³¹⁵

Mais les deux médias se sont aussi influencés à un niveau moins visible, à savoir dans leurs moyens stylistiques : Déjà les bandes dessinées des années 10 du 20^e siècle établissaient des éléments stylistiques aujourd'hui typiques du film, tels que le changement des perspectives,³¹⁶ et le film partageait alors avec la bande dessinée notamment la sérialité et la dominance des gags.³¹⁷

En ce qui concerne les adaptations, notons qu'il existe aussi le cas inverse de l'adaptation filmique de bande dessinée, à savoir l'adaptation d'un film sous forme de bande dessinée. Ce cas est beaucoup plus rare, mais ne serait pas moins intéressant à analyser, ce qui ne sera néanmoins pas l'objectif de cette thèse.

4.2.2. Les possibilités de l'adaptation filmique de bande dessinée

« Qu'ils laissent à d'autres le soin d'adapter leurs bandes dessinées pour le grand écran ou qu'ils choisissent de passer derrière la caméra pour raconter leurs histoires en mouvement, la tentation du cinéma est grande. »³¹⁸ Les raisons de cette obsession pour la transposition médiatique ne sont pas toujours nettes : Yves Frémion en nomme – à part la tentation des gains en argent – un gain de prestige (le cinéaste étant mieux apprécié traditionnellement que l'auteur de bande dessinée) et un désir naturel de s'exercer dans un autre rôle

³¹² Smolderen, Thierry : *op. cit.*, p. 170.

³¹³ Cf. *ibid.*, p. 170 sq.

³¹⁴ Cf. Kainz, Barbara : *Antihelden in Comicverfilmungen. Transformationsanalyse ausgewählter Graphic Novels und deren Verfilmungen*. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Philologisch-Kulturwissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, Vienne, 2006, p. 30.

³¹⁵ Cf. Ofenloch, Simon : *Mit der Kamera gezeichnet. Zur Ästhetik realer Comicverfilmungen*. Verlag Dr. Müller, Sarrebruck, 2007, p. 14.

³¹⁶ Cf. Kainz, Barbara : *op. cit.*, p. 30 sq.

³¹⁷ Cf. Fuchs, Wolfgang ; Reitberger, Reinhold : *op. cit.*, p. 158.

³¹⁸ Frémion, Yves : *Dessinateurs à la caméra*, dans : Ciment, Gilles [dir.] : *op. cit.*, p. 163.

qu'habituellement.³¹⁹ Manuel Kolp signale que les raisons pour le choix d'une adaptation filmique sont situées le plus souvent au niveau du contenu d'une bande dessinée, et non pas des qualités du média même.³²⁰ Par conséquent il n'est pas rare qu'un cinéaste ne s'efforce pas du tout de citer le média ou le style de l'auteur, se contentant de transposer l'intrigue sur l'écran.

Massimo Moscati essayait en 1988 une caractérisation de l'adaptation filmique de bande dessinée. Il la désigne de « pseudo-genre » et constate qu'elle « montre des traits du film d'aventures, de la science-fiction, du polar, du western et de la comédie, en se distinguant de tous ces < vrais > genres par la naïveté et par l'élan dont elle transgresse les limites de probabilité, histoire, logique et modes de narration »³²¹. Evidemment cette approche n'est plus tout à fait valable, vu le fait que la bande dessinée même s'est diversifiée sous le point de vue des genres. Nous en retenons quand même l'aspect de la naïveté et de la transgression des limites, dont l'acceptation forme une base pour la juste compréhension d'une telle adaptation. Susanne Marschall postule qu'une adaptation est réussie « si la réalisation filmique synthétise les paradigmes esthétiques des deux médias-sources d'une façon originale »³²² et pour Simon Ofenloch son but est « de satisfaire au modèle et en particulier au média-source, de recréer une certaine esthétique de bande dessinée à l'aide de moyens filmiques »³²³. Vu nos considérations en tête de cette étude, surtout l'abandon du concept de la « fidélité à l'œuvre » et la considération de l'individualité de toute adaptation, ces deux approches ne peuvent évidemment plus servir de critère pour le jugement d'un film. En termes modernes une adaptation qui répond à ces exigences est une possibilité, mais pas la seule.

Mais Ofenloch formule aussi une condition plus appropriée : « Une adaptation filmique de bande dessinée réussie arrive [...] à présenter son propre cosmos d'une façon crédible [...], à créer un monde où les fantaisies parfois insensées de la bande dessinée paraissent plausibles. »³²⁴ Cette approche est mieux applicable parce qu'elle ne se réfère qu'à la cohérence dans le produit final en dépit du modèle appartenant à un autre média. Le but exprimé est évidemment plus facilement atteint dans les dessins animés ; au cas des films live il faut souvent recourir aux coulisses et aux décors extravagants ou à l'animation par ordinateur.

³¹⁹ Cf. *ibid.*, p. 165 sq.

³²⁰ Cf. Kolp, Manuel : *op. cit.*, p. 161 sq.

³²¹ Moscati, Massimo cité selon Ofenloch, Simon : *op. cit.*, p. 2, traduit de l'allemand par moi.

³²² Marschall, Susanne citée selon *ibid.*, p. 2, traduit de l'allemand par moi.

³²³ *Ibid.*, p. 3, traduit de l'allemand par moi.

³²⁴ *Ibid.*, p. 87, traduit de l'allemand par moi.

Vu l'importance du dessin animé, il convient d'y consacrer quelques mots : Le terme de l'animation désigne (dans le contexte du cinéma) la « technique consistant à filmer image par image des dessins, des marionnettes, etc., que leur projection à 24 images par seconde fera paraître animés »³²⁵. « Le dessin animé est un procédé d'obtention d'images animées par photographies successives d'une suite de dessins représentant les différentes phases d'un mouvement. »³²⁶ Ces notions comportent, bien entendu, la signification d'« animer », c'est-à-dire de donner de la vie à un objet inerte,³²⁷ et cet aspect décrit la différence la plus évidente à la bande dessinée : Bien que les images en dessin animé ne *vivent* pas plus que sur papier, elles *semblent* plus vivantes grâce au mouvement.

Preston Blair, ancien animateur et théoricien du dessin animé, constate que « l'animation est un art autant qu'un artisanat »³²⁸, signalant qu'il faut à un animateur non seulement du talent artistique, mais aussi des connaissances de la technique et des schémas du mouvement qu'il faut simuler. En particulier l'animation est un artisanat dans le sens qu'elle se fait en général de forme industrielle avec une stricte répartition des tâches et des scènes. Le plus souvent les collaborateurs n'ont qu'un ensemble de croquis dessinés par un artiste, qui démontrent les personnages en différentes phases de mouvements, comme modèle et comme référence pour leurs physionomies. Par conséquent la stabilité du style graphique d'une bande dessinée réalisée par un dessinateur ne peut pas toujours être gardée dans une adaptation.

« Les auteurs de BD et les réalisateurs de dessins animés se sont [...] employés à faire varier, par courbes continues, crescendos et catastrophes spontanées, des états émotionnels décrits dans un langage spécialisé (l'expression faciale) qui jusqu'alors était inaccessible aux créatures de pure imagination. »³²⁹ La force du dessin animé ne consiste pas en une illusion de réalité, mais dans la visualisation de l'improbable à l'aide d'une représentation innovatrice.³³⁰ Dans ce sens la concentration des studios sur des techniques de plus en plus réalistes n'est pas forcément progressiste parce que l'on ne gagne en réalisme souvent qu'au détriment de l'expressivité.

Notons qu'avec la simulation assistée par ordinateur les frontières entre film d'animation et film live deviennent de plus en plus floues. Néanmoins des films live aux implications

³²⁵ Maubourguet, Patrice [dir.] : *op. cit.*, p. 71.

³²⁶ Étienne, Stéphane dans : Collectif : *op. cit.* (1990), p. 271.

³²⁷ Cf. Siebert, Jan : *op. cit.*, p. 77.

³²⁸ Blair, Preston (traduit de l'anglais par Horvath, Gaby) : *Zeichentrickfiguren leicht gemacht*. Evergreen, Cologne, 2008, p. 6.

³²⁹ Smolderen, Thierry : *op. cit.*, p. 175.

³³⁰ Cf. Siebert, Jan : *op. cit.*, p. 102.

d'éléments de dessin animé véritable restent une exception, l'aliénation de ce média de la réalité étant opposée à l'idéal réaliste du film d'animation contemporain.³³¹

En ce qui concerne le style, Groensteen fait remarquer qu'une scène de bande dessinée porte automatiquement la signature du dessinateur sur le plan graphique, étant marquée par son style personnel, tandis qu'un plan de film, en tant que résultat d'une production en équipe, doit naturellement être plus neutre et plus naturaliste.³³²

Une adaptation en film live peut causer un nombre de difficultés :

Si un adaptateur vise à conserver le code souvent exalté, la stéréotypisation et l'exagération d'une bande dessinée, cela s'avère souvent difficile et peut nécessiter des moyens financiers considérables.³³³

Quant au décor, la bande dessinée peut se contenter de styliser, se limiter à l'essentiel, laissant tomber tout ce qui est superflu. Alors que le dessin animé peut facilement faire de même, les possibilités du film live pour créer une telle stylisation sont très limitées ; il doit pratiquement toujours cadrer du redondant, car il représente un extrait de la réalité, qui est essentiellement fixé par le cadre rectangulaire du champ et non pas par des critères du contenu.

La réalisation d'une image filmique pose des contraintes particulières que la bande dessinée ignore, surtout pour le cas du film live : Un dessinateur peut visualiser à peu près tout suivant sa fantaisie, le film doit créer en réalité ce qu'il veut montrer (ou un simulacre) ou bien recourir à des effets spéciaux. La bande dessinée peut être créée sans référent matériel en tant que pur produit d'imagination, la caméra reprend forcément un extrait d'une réalité extérieure quelconque.³³⁴

Notons enfin que le story-board (le découpage), instance décisive dans la production d'un film, qui fixe les plans, les angles et les mouvements de la caméra avant le tournage, représente un stade intermédiaire et un lien considérable entre la bande dessinée et le film. Il ressemble à une bande dessinée muette à cadres fixes en crayonnée avec la spécificité qu'une image correspond en général à un plan dans le film à tourner ou dans le dessin animé à dessiner.

³³¹ Cf. *ibid.*, p. 100 sq.

³³² Cf. Groensteen, Thierry : *op. cit.* (1990), p. 23.

³³³ Cf. Ofenloch, Simon : *op. cit.*, p. 42.

³³⁴ Cf. Groensteen, Thierry : *op. cit.* (1990), p. 23 sq.

4.2.3. Les références intermédiales dans les adaptations

Naturellement l'on a toujours affaire à une référence singulière dans une adaptation. Mais ce qui nous intéressera plutôt dans nos analyses, ce seront les possibilités de références systémiques (c'est-à-dire au média de la bande dessinée même) ou même de contaminations systémiques, qui ne sont, bien entendu, pas obligatoires.

Rajewsky explique que le film peut créer une illusion pittoresque, un « comme-si » de la peinture en s'aidant de différents moyens, à savoir de l'éclairage, d'une organisation statique de l'image ou d'un choix particulier de couleurs.³³⁵ Par analogie, nous posons la question de savoir par quels moyens il peut créer un « comme-si » de la bande dessinée.

Simon Ofenloch nomme trois formes principales possibles de références systémiques :

- premièrement l'implication de dessins dans le style de l'original ;
- deuxièmement l'usage de signes iconographiques à la manière de la bande dessinée ; et
- troisièmement l'imitation de plans et de cadrages typiques de la bande dessinée.³³⁶

Le premier critère est naturellement rempli dans les dessins animés, mais son implication dans un film live s'avère plus difficile (mais possible, comme on verra). Le deuxième élément se retrouve très rarement, même dans le dessin animé. Le troisième critère enfin est de nature théorique et pratiquement irréalisable parce que les bandes dessinées et les films se rapprochent toujours les uns des autres et parce que les bandes dessinées se diversifient de sorte qu'on ne puisse plus parler « de plans et de cadrages typiques de la bande dessinée ».

A part ces critères généraux de la forme, les références systémiques peuvent aussi se baser sur des paradigmes au niveau du contenu du genre de bande dessinée adapté, par exemple le comique : « Le comique naît dans le sens le plus large d'ingrue »³³⁷ et « le héros comique n'est pas comique de lui-même, mais seulement devant un horizon de certaines attentes »³³⁸. Et si des éléments comiques tels que le « slapstick » ou certains malentendus et confusions sont dus à la matérialité ou la médialité du représenté,³³⁹ le film doit imiter le média-source pour recréer l'effet comique.

Mais malgré toutes les références intermédiales possibles, la tâche de l'adaptateur de contenter le public n'est pas facile : « Sans préjudice aucun de l'éventuelle fidélité à la lettre de l'œuvre adaptée, ni de la qualité du scénario et de la mise en scène, ces films ne

³³⁵ Cf. Rajewsky, Irina : *op. cit.* (2002), p. 175.

³³⁶ Cf. Ofenloch, Simon : *op. cit.*, p. 52 sq.

³³⁷ Siebert, Jan : *op. cit.*, p. 73, traduit de l'allemand par moi.

³³⁸ Jauß, Hans Robert cité selon Siebert, Jan : *op. cit.*, p. 75, traduit de l'allemand par moi.

³³⁹ Cf. Siebert, Jan : *op. cit.*, p. 73.

parviennent que rarement à contenter les amateurs. »³⁴⁰ Frédéric Pomier cite trois raisons possibles pour ce rejet presque catégorique : l'impression de volume étrange au personnage de bande dessinée – quoique l'écran soit plat, lui aussi, il imite mieux la troisième dimension que le papier –, le mouvement et la voix, qui ne peuvent pas être représentés en bande dessinée, mais qui sont souvent imaginés différemment par les lecteurs.³⁴¹ Ainsi « dans une lettre devenue légendaire, un jeune lecteur faisait part à Hergé de la déception que lui avait causée la bande sonore d'un film dans lequel Haddock [un personnage de *Tintin*] *n'avait pas la même voix que dans les albums* »³⁴².

Il faut concéder qu'une adaptation ne peut jamais être satisfaisante, si l'on cherche à y retrouver le média-source dans sa totalité. Federico Fellini décrit la difficulté centrale de l'adaptation filmique de bande dessinée de la façon suivante : « Le monde de la bande dessinée peut généreusement prêter ses images, ses personnages, ses histoires au cinéma, mais il ne peut jamais lui prêter ce secret situé dans l'immobilité de l'instant. »³⁴³

4.2.4. Une classification des adaptations selon les possibilités d'orientation

La sérialité de la bande dessinée (ou au moins de la plupart de ses exemples) permet trois types de versions filmiques dont deux ne sont pas possibles pour les adaptations d'œuvres non sérielles : Premièrement il y a la possibilité d'une adaptation classique (plus ou moins libre) d'une histoire en bande dessinée servant de modèle pour un film ou un épisode télévisé, soit le cas analogue à l'adaptation d'un roman. Deuxièmement on trouve des films inspirés de deux ou de plusieurs bandes dessinées dont les actions sont combinées dans une action de film pour la simple raison que le contenu d'un seul album serait souvent trop court pour un long métrage.³⁴⁴ Troisièmement il n'est pas rare que les films ne reprennent que les personnages de bande dessinée et leur monde et les placent dans un nouveau contexte qui n'a pas d'équivalent précis dans le média de la bande dessinée.

Ainsi on peut classer aisément tous les longs métrages d'*Astérix* : Parmi les huit dessins animés *Astérix le Gaulois*, *Astérix et Cléopâtre* et *Astérix chez les Bretons* sont des adaptations des albums du même titre très proches de l'original ; *Astérix et les Indiens* et

³⁴⁰ Pomier, Frédéric : *op. cit.* (2005), p. 162 sq.

³⁴¹ Ibid., p. 163.

³⁴² Groensteen, Thierry : *Acteurs de papier*, dans : Ciment, Gilles [dir.] : *op. cit.*, p. 259, soulignage dans l'original.

³⁴³ Fellini, Federico cité selon Caneppele, Paolo ; Krenn, Günter : *op. cit.*, p. 17, traduit de l'allemand par moi.

³⁴⁴ Cf. Durant, Philippe [dir.] : *Astérix et la surprise de César. De la BD au film* [film], dans : Collectif : *Astérix. La trilogie Gaumont*. Gaumont, France, 2005, édition en quatre DVD par Mastery International Pictures, 2005, 0:00:30-0:00:42.

Astérix et les Vikings sont des adaptations plutôt libres de *La grande traversée* et *Astérix et les Normands* ; *Astérix et la surprise de César* combine les albums *Astérix légionnaire* et *Astérix gladiateur* et *Le Coup du menhir* réunit *Le combat des chefs* et *Le devin* ; *Les douze travaux d'Astérix* enfin est basé sur un scénario original des créateurs de la série, qui n'a jamais été utilisé en bande dessinée. La distinction vaut de même pour les trois films live produits jusqu'alors : *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre* est une adaptation de l'album *Astérix et Cléopâtre* ; *Astérix aux Jeux Olympiques* s'inspire librement de l'album du même titre ; et *Astérix et Obélix contre César* reprend des éléments de quatre albums (*Astérix chez les Bretons*, *Astérix légionnaire*, *La zizanie*, *Le devin*) et y ajoute des nouveaux.

Le même système se retrouve dans les adaptations filmiques des aventures de *Johan et Pirlouit* et des *Schtroumpfs*, mais il nous mènerait trop loin de faire une classification des plus de 400 histoires réalisées dans la série télévisée basée sur les deux séries de bande dessinée. Ici nous nous contentons à constater que les trois types d'orientation à la bande dessinée sont tous pratiqués avec une dominance nette du troisième type. Signalons encore qu'il y existe aussi la transposition médiatique inverse, à savoir des adaptations (plutôt libres) en bande dessinée de quelques épisodes télévisés pour le mensuel *Schtroumpf* !.

Pour les études détaillées qui suivent, j'ai choisi exprès des exemples d'adaptations relativement proches de la bande dessinée pour mieux pouvoir examiner les différences médiatiques et les procédés de transfert, qui sont évidemment mieux visibles si la version filmique est très proche de l'original en bande dessinée sur le plan du contenu. La question centrale des analyses suivantes sera celle des références systémiques : Comment le film peut-il impliquer la bande dessinée ?

5. Première analyse : Astérix et Cléopâtre

Dans ce chapitre nous allons comparer la bande dessinée *Astérix et Cléopâtre* écrite par René Goscinny et dessinée par Albert Uderzo et ses deux adaptations filmiques réalisées par José Dutillieu en collaboration avec les auteurs respectivement par Alain Chabat, ce qui nous permettra de comparer de façon exemplaire les deux possibilités fondamentales de l'adaptation filmique de bande dessinée que sont le dessin animé et le film live.

5.1. Une brève situation des œuvres

La première apparition d'*Astérix* le 20 octobre 1959 coïncide avec la parution du premier numéro du journal français *Pilote*, qui donnait aux auteurs la possibilité de s'exprimer librement.³⁴⁵ La série a été inventée en collaboration par deux amis, le scénariste René Goscinny (1926 – 1977) et le dessinateur Albert Uderzo (*1927). Le travail de Goscinny et d'Uderzo était ce que Peeters appelle une collaboration réussie : « le dessinateur prend une part active dans la construction du récit, tandis que le scénariste s'efforce véritablement de penser en images. »³⁴⁶ Une dizaine de séries avait déjà été inventée par ce duo avant *Astérix*, dont aucune n'avait connu un succès comparable.³⁴⁷

Jusqu'à aujourd'hui *Astérix* est la série de bande dessinée française la plus populaire sur le plan global. Si une grande partie des adaptations filmiques en général est motivée par des aspects de rentabilité, les données statistiques de la série expliquent déjà bien l'intérêt d'un nombre de cinéastes : « A la fin de l'année 2000, on comptabilise *trois cents millions d'albums* vendus dans le monde. »³⁴⁸ Jusqu'à aujourd'hui des épisodes de la série étaient traduits en 150 langues et dialectes³⁴⁹ et le succès des versions traduites est souvent comparable à celui de l'édition française.

Grâce à l'implication de violence stylisée, que le lecteur ne prend pas au sérieux, la série était conforme à la loi française de 1949 sur les publications destinées à la jeunesse, ce qui facilitait considérablement le succès de la série à l'époque.³⁵⁰ Le succès d'*Astérix* est d'une grande

³⁴⁵ Cf. Gaumer, Patrick : *Les années Pilote 1959 – 1989*. Dargaud, Paris, 1996, p. 29.

³⁴⁶ Peeters, Benoît : *op. cit.* (1993), p. 14.

³⁴⁷ Cf. Du Chatenet, Aymar ; Guillot, Caroline : *Goscinny. Faire rire, quel métier !* Gallimard, Paris, 2009 (*Découvertes Gallimard*), p. 61.

³⁴⁸ Sadoul, Numa [dir.] : *Astérix & Cie... Entretiens avec Uderzo*. Hachette, Paris, 2001, p. 75, soulignage dans l'original.

³⁴⁹ Cf. Du Chatenet, Aymar ; Guillot, Caroline : *op. cit.*, p. 73.

³⁵⁰ Cf. Stoll, André : *Asterix – das Trivialepos Frankreichs. Die Bild- und Sprachartistik eines Bestseller-Comics*. Éditions DuMont Schauberg, Cologne, 1974, p. 36 sq.

partie dû à l'humour de Goscinny, qui avait le don d'ironiser subtilement les petites particularités des cultures, surtout de la française, devant un fond anachronique d'Antiquité (l'Empire romain sous Jules César et la Gaule occupée par les Romains, en 50 avant Jésus-Christ précisément), tout en écrivant un récit amusant aussi pour ceux qui ne sont pas trop instruits.³⁵¹ « L'humour du tandem fonctionne de fait sur plusieurs niveaux, touchant à la fois l'amateur avide d'action, qui cherche un divertissement simple et rapide, mais aussi le lecteur plus attentif, qui y trouve matière à réflexion. »³⁵² S'opposant exprès aux séries américaines,³⁵³ *Astérix* est constamment caractérisé par le nationalisme français (transporté par les Gaulois résistant à l'envahisseur) et la fierté des habitants, une raison certaine pour la haute popularité de la série dans son pays d'origine.³⁵⁴ En même temps les aventures sont portées par les principes de l'autonomie totale des peuples et de la solidarité ethnique qui incite les Gaulois à venir en aide à ceux qui en ont besoin, souffrant en général sous l'opresseur romain,³⁵⁵ comme dans ce cas les Egyptiens.

Astérix et Cléopâtre, paru en 1965, est le sixième tome de la série, qui compte parmi les meilleures ventes de la série et qui initiait la vague du grand boum d'*Astérix*.³⁵⁶ Pour cet épisode les auteurs ont été visiblement influencés par le film d'histoire *Cleopatra* (*Cléopâtre*) de Joseph Mankiewicz, sorti deux ans auparavant, et surtout par l'interprétation de la reine égyptienne par Elizabeth Taylor.³⁵⁷ Vu le succès commercial de l'album et la haute appréciation du côté des critiques, il est bien compréhensible que ce soit le seul de la série (au moins jusqu'à maintenant) à avoir été adapté pour le cinéma deux fois, en dessin animé et en film live. A part cette motivation donnée par le succès de l'album, Alain Chabat, metteur en scène du film live, signale qu'*Astérix et Cléopâtre* « se prêtait particulièrement à une adaptation cinématographique, avec des costumes et des décors somptueux »³⁵⁸, des éléments qui créent en effet la fascination principale du film de Mankiewicz.

La première adaptation, en dessin animé, sortie en 1968 sous le même titre que l'album, fut produite sous la direction de Goscinny et Uderzo même, en collaboration avec le metteur en

³⁵¹ Cf. Berner, Horst : *Das große Asterix-Lexikon*. Egmont Ehapa, Berlin, 2001, p. 24.

³⁵² Gaumer, Patrick ; Moliterni, Claude : *Dictionnaire mondial de la Bande Dessinée*. Larousse, Paris, 2001, p. 35.

³⁵³ Cf. Karabece, Erol : *Soziale Funktionen des Comics Asterix*. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Grund- und Integrativwissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, Vienne, 1998, p. 42.

³⁵⁴ Cf. Alber, Annette : "*Asterix*". *Eine Übersetzungskritik unter besonderer Berücksichtigung der Wort/Bild-Problematik*. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Geisteswissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, Vienne, 1988, p. 11 sq.

³⁵⁵ Cf. Stoll, André : *op. cit.*, p. 61.

³⁵⁶ Cf. Du Chatenet, Aymar ; Guillot, Caroline : *op. cit.*, p. 72.

³⁵⁷ Cf. Gaumer, Patrick : *op. cit.*, p. 106.

³⁵⁸ Chabat, Alain cité selon http://www.ecrannoir.fr/films/02/mission_cleopatre/interview.htm, le 15 juin 2010.

scène José Dutilleul du studio d'animation bruxellois Belvision. Les auteurs de la bande dessinée étaient prédisposés à diriger eux-mêmes l'adaptation filmique de leurs œuvres pour de multiples raisons : Ils confirment tous deux l'influence et la fascination que Walt Disney et surtout ses dessins animés ont exercées sur eux, ce qui se retrouve déjà dans leurs publications imprimées.³⁵⁹ Goscinny s'exerçait comme véritable metteur en scène avec les scénarios de bandes dessinées qu'il rédigeait³⁶⁰ (en deux colonnes pour le contenu des images et pour les paroles)³⁶¹ inventant ainsi quasiment le métier de scénariste de bande dessinée,³⁶² et le dessin animé était son rêve d'enfance.³⁶³ Uderzo avait commencé sa carrière par le dessin animé,³⁶⁴ tout en étant toujours passionné du cinéma,³⁶⁵ et son style dynamique et « disneyen » transmet déjà à l'imprimé le flair du dessin animé.³⁶⁶ Malgré tout le premier dessin animé *Astérix le Gaulois* a été réalisé par Dargaud et Belvision à l'insu des créateurs du personnage. Goscinny et Uderzo, déçus de la qualité du résultat, qui a tout de même connu un succès économique considérable,³⁶⁷ ont décidé de prendre la deuxième adaptation, celle d'*Astérix et Cléopâtre*, en leurs propres mains, se faisant aider par le réalisateur de cinéma Pierre Tchernia pour le scénario et les dialogues. En même temps ils ont mis leur veto à un troisième film préparé en secret, *La Serpe d'or*, faisant détruire les négatifs.³⁶⁸ Enfin les auteurs étaient contents de leur adaptation ; Goscinny était charmé par la transposition médiatique de sa série : « Ça a quelque chose de féérique pour nous de voir bouger nos petits bonshommes, c'est une chose dont on n'est jamais blasé. »³⁶⁹

La possibilité d'une transposition d'*Astérix* en film live avait déjà été incitée deux fois à partir des années 60 – une fois par le réalisateur Claude Lelouch, l'autre fois par l'acteur Louis de Funès –, sans être réalisée.³⁷⁰ L'idée fut reprise – surtout pour des motivations financières – par Claude Berri, qui fit produire le premier film *Astérix et Obélix contre César* sous la direction de Claude Zidi en 1999.³⁷¹ L'adaptation d'*Astérix et Cléopâtre*, alors rebaptisé (probablement pour faire plus moderne) *Astérix et Obélix. Mission Cléopâtre*, fut produite par

³⁵⁹ Cf. Du Chatenet, Aymar ; Guillot, Caroline : *op. cit.*, p. 17 ; Berner, Horst : *op. cit.*, p. 8.

³⁶⁰ Cf. *ibid.*, p. 27.

³⁶¹ Cf. *ibid.*, p. 65.

³⁶² Cf. Duchêne, Alain : *Albert Uderzo*. Éditions du Chêne – Hachette, Paris, 2002, p. 69.

³⁶³ Cf. Viotte, Michel [dir.] : *René Goscinny. Profession humoriste / Ein Leben für den Humor* [film]. Nestor Productions / INA, France, Arte, 1998, rediffusion 2005, 1:14:28-1:14:39.

³⁶⁴ Cf. Duchêne, Alain : *op. cit.*, p. 148.

³⁶⁵ Cf. Sadoul, Numa [dir.] : *op. cit.*, p. 41.

³⁶⁶ Cf. Pierre, Michel : *op. cit.*, p. 64.

³⁶⁷ Cf. Uderzo, Albert : *Albert Uderzo se raconte*. Éditions Stock, Paris, 2008, p. 197 sq.

³⁶⁸ Cf. Vidal, Guy ; Goscinny, Anne ; Gaumer, Patrick : *René Goscinny – profession : humoriste*. Dargaud, Paris, 1997, p. 85.

³⁶⁹ Goscinny, René cité selon Viotte, Michel [dir.] : *op. cit.*, 1:14:59-1:15:07.

³⁷⁰ Cf. Billard, Pierre (traduit du français par Derouet, Paul ; Becker, Hartmut) : *Asterix & Obelix gegen Cäsar. Das Buch zum Film*. Egmont Ehapa, Stuttgart, 1999, p. 33.

³⁷¹ Cf. Sadoul, Numa [dir.] : *op. cit.*, p. 60.

Alain Chabat à partir de l'année suivante, pour sortir en salle en 2002. Goscinny étant déjà décédé à la parution de ces films, Uderzo, qui poursuivait seul la série depuis la mort de son confrère, donnait son accord à ces films sous les conditions qu'il pourrait lire le script et que le budget serait suffisant pour les effets spéciaux que l'action exigerait.³⁷² Quant au côté financier, il ne fallait pas se soucier pour *Astérix et Obélix. Mission Cléopâtre*, car au moment de sa production, le film était doté du plus grand budget du cinéma français.³⁷³ À part la lecture du script Uderzo laissait les mains libres à Chabat qui tournait un film moderne tout en gardant des aspects centraux du modèle imprimé.³⁷⁴ Uderzo, dans l'ensemble satisfait des adaptations, était dès le début conscient des changements d'une transposition médiatique, confirmant que l'adaptation filmique « mélange deux mondes : la fantaisie de la bande dessinée et le réalisme nécessité par la présence d'acteurs vivants »³⁷⁵. Il ajoute après avoir vu le premier film : « Il y a une petite divergence entre les personnages tels qu'on les connaît et les acteurs, mais c'est normal. On s'y habitue vite grâce à la magie du cinéma. »³⁷⁶

5.2. Le scénario

Comme nous avons déjà constaté plus haut, les films tirés d'*Astérix et Cléopâtre* sont tous deux très proches de l'original sur le plan de scénario, gardant un bon nombre des gags de culte. Nous voulons maintenant expliquer les changements nécessaires ou intentionnés qu'il y a tout de même dans le fil d'action.

Tout au début de l'action il y a des adjonctions importantes dans les deux films, qui sont plutôt de caractère descriptif que narratif : quelques remarques par rapport au langage des Egyptiens en style de bande dessinée (que nous analyseront en détail un peu plus tard) (0:00:08-0:01:32) et des très grands plans de la vue quotidienne en Alexandrie dans le dessin animé (0:03:43-0:05:20), un vol au dessus du désert et du Nile, accompagné par un poème récité en voix over dans le film live (0:00:18-0:01:04), avant la scène de dispute dans le palais de Cléopâtre, sur laquelle ouvre la bande dessinée. Ces ajouts, qui n'apportent rien au fil de l'action, servent néanmoins à intégrer le récit qui est en train de commencer dans un cadre historique illustré.

Evidemment tous les films d'*Astérix*, tout en étant des comédies burlesques, ne peuvent pas tout à fait résister à la tentation de faire du film d'histoire à cause du cadre des Anciens

³⁷² Cf. Berner, Horst : *op. cit.*, p. 14.

³⁷³ http://www.ecrannoir.fr/films/02/mission_cleopatre/interview.htm, le 15 juin 2010.

³⁷⁴ Cf. Sadoul, Numa [dir.] : *op. cit.*, p. 66.

³⁷⁵ Uderzo, Albert cité selon Billard, Pierre : *op. cit.*, p. 95, traduit de l'allemand par moi.

³⁷⁶ Uderzo, Albert cité selon Berner, Horst : *op. cit.*, p. 14, traduit de l'allemand par moi.

Romains. A première vue l'historicité du cadre et le caractère fictif et improbable du récit en bande dessinée semblent inconciliables, mais en vérité ce contraste se retrouve déjà de façon comparable dans la bande dessinée, le jeu avec les anachronismes et les interactions entre le vraisemblable et le fictif étant une spécialité de l'humour de Goscinny. « Contrairement à ce qui se passe pour certains [...] films fantaisistes ayant l'Antiquité pour cadre, les aventures d'Astérix sont bâties sur des bases solidement historiques. Les auteurs, avant d'écrire et de dessiner leurs célèbres albums, consultent bon nombre de doctes ouvrages et de savants historiens. »³⁷⁷ Néanmoins il ne faut pas prendre tout au sérieux, car en même temps la série est conçue comme parodie et les auteurs ne vont pas trop loin dans l'exactitude historique. A ce propos Goscinny déclarait lui-même : « Mon boulot, c'est le pastiche. Si c'était trop élaboré, je ne serais lu que par les spécialistes ! »³⁷⁸ Dans ce sens un mélange entre l'historique et le fantastique peut être compris comme une imitation du style de Goscinny.

Dans le dessin animé on remarque surtout l'adjonction de trois scènes chantées et dansées au cours de l'histoire, qui n'apportent presque rien à l'histoire, mais beaucoup de grotesques et d'humour enfantin : le bain de Cléopâtre (0:14:50-0:17:56), le rêve d'Obélix (« Quand l'appétit va, tout va », 0:30:08-0:33:42) et la préparation du gâteau empoisonné (0:43:26-0:45:48). Ces séquences étaient ajoutées dans le script par Pierre Tchernia, originalement dans le seul but de prolonger le film jusqu'à la bonne longueur.³⁷⁹ Néanmoins ces scènes pleines de musique, de



Image 14 : Une scène burlesque ajoutée dans le dessin animé : Dans un rêve d'Obélix les personnages chantent et dansent, entourés de vivres, tout représenté en couleurs irréelles. (0:33:26)

chant et de mouvements burlesques apportent, tout en étant accessoires, du charme au film, à la manière typique des productions des studios Disney.

En ce qui concerne la réalisabilité de certaines parties de l'action, il y a des différences considérables entre le dessin animé et le film live, qui sont uniquement dues à la nature des deux formes mêmes du média du film. Avec le dessin animé on peut – tout comme en bande dessinée – créer tout ce qu'on puisse imaginer parce que tout ce qui est représenté est artificiel. Le film live, tout en disposant maintenant de moyens considérables de l'animation

³⁷⁷ Du Chatenet, Aymar ; Guillot, Caroline : *op. cit.*, p. 68.

³⁷⁸ Goscinny, René cité selon Duchêne, Alain : *op. cit.*, p. 128.

³⁷⁹ Cf. Gaumont Vidéo [collectif] : *Comment Astérix est devenu un héros de dessin animé* [film], dans : Collectif : *op. cit.* (2005), 0:30:02-0:31:40.

par ordinateur, nécessite au moins l'existence d'une partie importante de ce qu'il veut montrer. C'est pour les mouvements impossibles et pour les arrière-plans qu'on peut s'aider beaucoup par les illusions techniques (et on le fait dans le film de Chabat), mais tous les personnages (humains) montrés nécessitent des acteurs et des coulisses doivent être construites. Certes, *Mission Cléopâtre* a disposé de moyens considérables, mais il en fallait beaucoup pour les constructions égyptiennes et les scènes avec les pirates, qui étaient supprimés dans le premier film live pour des raisons uniquement financières.³⁸⁰ Les décors extravagants du village gaulois réalisés pour le premier film live (qui prend place au village essentiellement) avaient été détruits à cause des frais d'entretien, parce que personne n'avait encore songé à réaliser un deuxième film.³⁸¹ Vu les coûts totaux du film, il n'était pas question de recréer cette coulisse, sous une couche de neige en plus, pour la petite séquence du départ au début de *Mission Cléopâtre*. Par conséquent on s'est contenté de reconstruire la hutte de Panoramix, où les personnages prennent la décision de partir pour l'Égypte. Ainsi le film rompt aussi avec la tradition du retour en Gaule des héros pour le banquet, qui symbolise l'importance du « chez soi » en opposition aux voyages lointains dans la bande dessinée.³⁸²

La maison aux murs penchés de Numérobis aisément représentée dans le dessin animé (on y ajoute même plusieurs constructions du même style dans la rue, dont une s'écroule même devant les yeux des protagonistes) (0:18:44-0:19:07) n'apparaît pas non plus dans le film live, étant probablement inconstructible en réalité. Comme pour la remplacer, on montre une maison construite par Numérobis pour le bourgeois Malococsis, où on remarque des détails ridicules tels qu'une porte au plafond, prévue pour le cas que l'on veuille ajouter un deuxième étage plus tard (0:04:48-0:04:55).

Il est de même compréhensible que l'on n'ait pas engagé des acteurs pour les rôles d'Abraracourcix et d'Assurancetourix (joués par Michel Galabru et Pierre Palmade dans le premier film live) qui figurent brièvement au début et à la fin de la bande dessinée. Pour le dessin animé ni la brève représentation du village gaulois ni celle des deux personnages secondaires n'exigent des efforts particuliers, et les séquences du départ et du banquet sont adaptées.

Bien que l'enlèvement de Numérobis ne puisse pas poser de difficultés pratiques pour la réalisation, il n'est repris par aucune des deux adaptations, probablement parce qu'il est le moins original et moins spectaculaire des tours joués par Amonbofis. Curieusement c'est César, qui ordonne dans le dessin animé à trois mercenaires triplés d'enlever Panoramix, ainsi

³⁸⁰ Cf. Sadoul, Numa [dir.] : *op. cit.*, p. 65.

³⁸¹ Cf. *ibid.*, p. 66.

³⁸² Cf. Vidal, Guy ; Goscinny, Anne ; Gaumer, Patrick : *op. cit.*, p. 76.

un enlèvement en remplace un autre. La libération du druide par Astérix et Obélix reconstruit presque identiquement leur propre fuite de la prison de Cléopâtre.

La réconciliation finale de Numérobis et d'Amonbofis ne se retrouve pas non plus dans les adaptations. Dans le dessin animé on voit au moins les deux personnages trinquer au cours du banquet (1:07:53-1:07:56), mais dans le film live il n'y a rien de tel ; Alain Chabat préfère faire flirter Numérobis avec une Egyptienne attractive pendant le générique de fin. Peut-être qu'on laisse la réconciliation de côté parce que l'infâme personnage d'Amonbofis, le véritable méchant de l'histoire – César étant plutôt ridiculisé – n'aura probablement pas la sympathie du public pour se faire pardonner.

Quelques changements dans le scénario s'expliquent par le principe de la sérialité de la bande dessinée, qui ne se retrouve pas de la même façon dans les longs métrages au cinéma. Prenons l'exemple d'un « running gag » (gag à répétition), une structure humoristique importante qui fonctionne par la reprise d'éléments amusants au cours d'un récit ou d'un épisode à l'autre. « Le *running gag* [...] installe une connivence avec le lecteur. On le retrouve dans les séries aux intrigues plus développées, par exemple chez Goscinny. »³⁸³ Dans *Astérix* l'exemple typique du running gag, ce sont les corsaires dont un navire coule dans presque chaque épisode et parfois même plusieurs au sein d'une aventure. Alors qu'ils ne coulent qu'une seule fois dans la bande dessinée *Astérix et Cléopâtre* lors de la traversée de la méditerranée des protagonistes, les adaptations filmiques ne reproduisent non seulement cet événement, mais elles font, toutes deux, intervenir les pirates une deuxième fois sur le Nile ; dans l'adaptation live ils coulent même une troisième fois, à cause d'un projectile mal visé par Obélix. On note que ces naufrages sont montrés de plus en plus brièvement dans les deux adaptations parce qu'il ne faut plus montrer autant pour que le spectateur comprenne ce qui se passe. Ces incidents peu importants pour le fil de l'action recréent un peu l'humour original du running gag de la série au sein d'un seul film.

L'exemple des corsaires démontre, à part cela, une difficulté particulière pour les longs métrages causée par la sérialité, à savoir les références à un épisode antérieur non adapté. En effet l'équipage de pirates sous Barbe-Rouge est introduit dans la bande dessinée dans la quatrième aventure, *Astérix gladiateur*, par conséquent ils se connaissent déjà dans *Astérix et Cléopâtre* et cela ne reste pas sans conséquences, car Barbe-Rouge y fait couler son navire lui-même par précaution, de peur des Gaulois. Les deux versions filmiques répondent différemment au fait qu'*Astérix gladiateur* n'avait pas été porté à l'écran avant. Dans le dessin animé les héros rencontrent un groupe de pirates qui ne les connaît pas et qui change

³⁸³ Groensteen, Thierry : *op. cit.* (2005), p. 43, soulignage dans l'original.

d'apparence physique en l'occurrence (ce qui d'ailleurs fait disparaître une allusion intramédiale, que nous allons examiner un peu plus tard) et la première rencontre aboutit dans une bataille. Alain Chabat, par contre, reprend pour son film la situation presque exacte de la bande dessinée avec l'identité du capitaine et sa capitulation pour éviter le combat. Ainsi il suppose que le spectateur connaisse déjà les corsaires de la bande dessinée, en tout cas il fait Barbe-Rouge rappeler sa dernière rencontre avec Astérix et Obélix (jamais vue sur l'écran) à son équipage (et au public) (0:19:51-0:19:57).

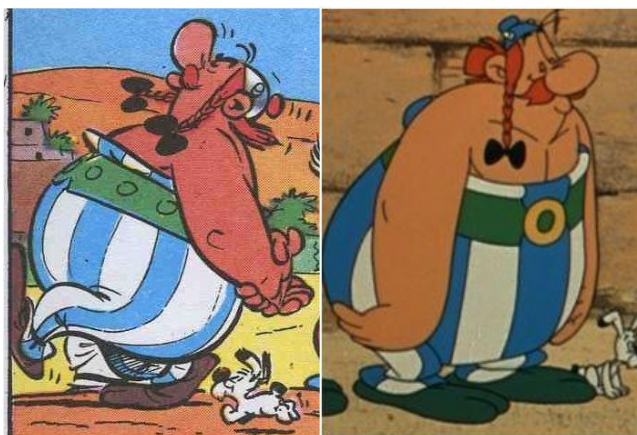
Finalement on remarque que Chabat a ajouté une séquence de Panoramix faisant pousser instantanément des arbres et qu'il a élargi la partie de la bataille autour du chantier de plusieurs scènes, notamment une course en char entre Astérix et deux légionnaires (1:24:35-1:25:16, 1:27:03-1:27:49), au cours de laquelle le héros invente le rétroviseur, et un combat fantastique entre Numérobis et Amonbofis, tous deux bavés de potion magique (1:22:01-1:23:53, 1:25:17-1:27:02). Ces scènes pleines d'action permettent d'utiliser des moyens techniques du film en large mesure par l'intégration de multiples effets spéciaux – l'accélééré (par exemple 1:20:30-1:20:32), le ralenti (par exemple 1:13:41-1:13:50) et les mouvements animés par ordinateur (par exemple 1:20:52-1:20:54) – et d'impliquer des références intermédiaires intéressantes (que nous allons examiner plus tard).

En ce qui concerne la situation de la narration, on a affaire à un phénomène assez particulier, à savoir l'implication à plusieurs reprises d'une voix over, c'est-à-dire d'une voix narrative qui ne fait pas partie du monde diégétique. La voix over étant rare en général, Rajewsky signale que « l'introduction d'un narrateur en voix over dans le film [...] ne se présente aujourd'hui que dans des cas exceptionnels spécifiquement conçus comme un recours au média littéraire »³⁸⁴. On a fait remarquer que l'appartenance de la bande dessinée à la littérature est incertaine et l'apparition d'une voix over apparaît même plus étrange – à première vue – parce que la présence d'un narrateur n'est pas du tout typique du média de la bande dessinée, par conséquent il ne peut pas s'agir d'une référence systémique à ce dernier. Mais, en revanche, cette voix over est peut-être censée imiter un discours littéraire pour donner un aspect sérieux aux films à côté des manières burlesques inspirées par la bande dessinée.

³⁸⁴ Rajewsky, Irina : *op. cit.* (2002), p. 35, traduit de l'allemand par moi.

5.3. Les personnages

Il va de soi que les personnages du dessin animé seront plus proches de leurs modèles en bande dessinée (surtout dans l'apparence) que ceux du film live ne puissent jamais l'être. Notons quand-même que déjà le changement du dessin imprimé dans la bande dessinée au dessin animé implique des changements graphiques : L'épaisseur du trait ne peut plus varier avec l'expressivité du dessin, comme c'est le cas dans les images statiques de la bande dessinée, pour que les images suivantes puissent aller ensemble de façon fluide, l'usage de couleurs nuancées pour les éléments en mouvement est très restreint (les casques d'Astérix et d'Obélix, par exemple, changeant d'un blanc grisâtre imitant l'éclat métallique en bleu foncé) et des petits éléments et des structures minuscules qui compliqueraient une animation fluide peuvent tomber (c'est le cas des boutons de la ceinture d'Obélix et des carreaux de la chemise d'Assurancetourix).



Images 15 et 16 : Obélix dans la bande dessinée et dans le dessin animé – on note que pour une animation fluide l'éclat métallique du casque et les boutons sur la ceinture disparaissent et les rayures deviennent moins nombreuses. (*Astérix et Cléopâtre*, planche 13, case 3, extrait / 0:35:45, extrait)

Une telle analyse méticuleuse des costumes des personnages peut paraître comme un effort vain pour examiner des détails arbitraires, mais seulement à première vue : « Le costume, en effet, tout autant que le physique du personnage est ce que nous appréhendons de lui en premier. Il nous doit donc d'emblée un certain nombre de choses : son appartenance sociale, ses goûts personnels, le reflet matérialisé de sa personnalité, etc... »³⁸⁵ L'importance des costumes est même plus grande pour les adaptations filmiques de bandes dessinées, car dans un nombre considérable de séries classiques, y inclus *Astérix*, les vêtements des personnages ne changent pratiquement jamais (sauf s'il s'agit d'un déguisement explicité dans les dialogues). Par conséquent ils sont inséparables des personnages, de même que leur physique, et font partie de ce qu'un adaptateur visera éventuellement à reproduire.

Dans ce chapitre nous allons examiner les changements des personnages principaux dans les adaptations, surtout dans le film live, ainsi que les ajouts et les suppressions de personnages.

³⁸⁵ Garcia, Alain : *op. cit.*, p. 76.

5.3.1. Astérix

Par sa physionomie grotesque non typique d'un héros idéal – « un petit bonhomme moustachu, râleur, teigneux, au physique peu attrayant »³⁸⁶ – Astérix s'intègre dans le caractère burlesque de la série entière et semble persifler les super-héros des comics américains.³⁸⁷ Evidemment le physique bien particulier d'Astérix peut être reproduit plus facilement dans le dessin animé (avec les changements généraux déjà évoqués) que dans le film live. Ainsi il n'y est plus un nain, on ne le fait pas non plus rapetisser par un effet visuel. Ses habits traditionnels ont des couleurs moins vives, probablement censées faire plus réaliste. Soulignons un détail bien particulier du physique d'Astérix : les ailes sur son casque qui signalent dans la bande dessinée l'humeur du petit Gaulois – dressées, elles expriment l'étonnement, tombant des deux côtés la rage ou la frustration.³⁸⁸ Ce phénomène se retrouve dans le dessin animé, par exemple de façon très vivante après une gorgée de potion magique (0:25:09-0:25:14). Dans le film live, les ailes tombent toujours des deux côtés du casque sans changer – au moins dans les plans réellement pris, car ils bougent très vivement dans la scène présentée en « ombres chinoises » (évidemment partiellement animée) où Astérix reçoit un baiser de sa flamme, la courtisane Guimieukis (1:29:21-1:29:27).

En ce qui concerne son caractère, Uderzo dit qu'Astérix, « c'est un petit pète-sec, un petit nerveux. C'est comme ça qu'il était interprété par Roger Carel, celui qui a prêté sa voix dans tous les films d'animation. »³⁸⁹ Mais la personnalité du personnage principal change considérablement dans l'incarnation par Christian Clavier, qui avait déjà donné l'Astérix d'*Astérix et Obélix contre César*. L'acteur précise que le comique de son rôle « exige souvent plus d'énergie, de rythme, d'engagement physique que d'autres genres »³⁹⁰. Dans ce sens Clavier reproduit bien le tempérament du petit Gaulois, mais l'Astérix de *Mission Cléopâtre* est en plus doué d'une sensibilité étrangère au personnage de bande dessinée : Ainsi il éprouve de la pitié pour un adversaire fortement frappé par Obélix (0:42:43-0:42:46) et il tombe amoureux de Guimieukis à première vue (0:24:42-0:25:00), ce qui ne va pas tout à fait de pair avec le guerrier de la bande dessinée qui a les deux pieds sur terre. Il semble qu'au cinéma on veut faire vivre une petite histoire d'amour au héros et profiter de l'occasion pour intégrer un top model (Noémie Lenoir) dans l'histoire.

³⁸⁶ Gaumer, Patrick ; Moliterni, Claude : *op. cit.*, p. 34.

³⁸⁷ Cf. Stoll, André : *op. cit.*, p. 36.

³⁸⁸ Cf. Kagelmann, Jürgen : *Who's who im Comic*. Deutscher Taschenbuch Verlag, Munich, 1997 (*Who's who*), p. 19.

³⁸⁹ Uderzo, Albert cité selon Sadoul, Numa [dir.] : *op. cit.*, p. 63.

³⁹⁰ Clavier, Christian cité selon Billard, Pierre : *op. cit.*, p. 91, traduit de l'allemand par moi.

5.3.2. Obélix

Dans la bande dessinée, Obélix semble être l'antithèse physique et psychique d'Astérix, étant d'un côté grand et gros, de l'autre naïf, susceptible, bagarreur et plein de faiblesses.³⁹¹ Tout comme chez Astérix, le personnage du dessin animé est très proche de la bande dessinée, en apparence et en caractère, celui du film live subit quelques modifications :

Somme toute, Gérard Depardieu est l'acteur idéal d'Obélix ; valant pour une partie importante pour le succès du film, son nom est mentionné en premier lieu avant celui de Clavier. Uderzo confirme : « Quand j'ai rencontré Gérard Depardieu en personne pour la première fois, j'ai su tout de suite : C'est lui, Obélix, et personne d'autre ! »³⁹² Et Depardieu expliquait déjà en 1994 bien avant la production des films : « J'aimerais tant jouer Obélix dans un vrai film. Et non pas parce que je lui ressemble maintenant... Non, il est si sensible. Endurci de l'extérieur, il est tendre à l'intérieur, et je le ressens très bien. »³⁹³ Et c'est cette sensibilité, que Depardieu associe à Obélix plutôt que d'autres connaissances de la série, qui change un peu la personnalité d'Obélix dans le film : la douceur dont il parle de temps en temps contraste avec la naïveté dont il mange – comme le ferait probablement l'Obélix de la bande dessinée – les noyaux des dattes (0:31:36-0:31:51). En ce qui concerne son apparence physique, Obélix est un peu moins gros, parce que sinon, il ferait probablement ridicule.

5.3.3. Panoramix

Quant au personnage de Panoramix, il me paraît intéressant de noter un détail de costume : Contrairement à la première adaptation live, le Panoramix de *Mission Cléopâtre*, joué par Claude Rich, garde le « sagus », la cape celtique, que l'on lui attribue dans la bande dessinée. Le port du sagus qu'on pourrait considérer comme un détail kitsch peu réaliste à première vue, surtout à cause du rouge vif du vêtement, est en effet un indice pour la position élevée du druide dans la société celtique.³⁹⁴ Caractérisant ainsi le personnage, il est bien plus qu'un décor arbitraire. Les couleurs vives des vêtements dans la bande dessinée y ajoutent en plus un côté patriotique : La cape rouge et les chaussures bleues donnent avec le blanc de la

³⁹¹ Cf. Stoll, André : *op. cit.*, p. 39 ; Gaumer, Patrick ; Moliterni, Claude : *op. cit.*, p. 34.

³⁹² Uderzo, Albert cité selon Billard, Pierre : *op. cit.*, quatrième de couverture, traduit de l'allemand par moi.

³⁹³ Depardieu, Gérard cité selon Goscinny, René ; Uderzo, Albert (traduit du français par Berner, Horst) : *Asterix. Was für ein Fest!* Egmont Ehapa, Stuttgart, 1995, p. 27, traduit de l'allemand par moi.

³⁹⁴ Cf. Van Royen, René ; Van der Vegt, Sunnyva (traduit du néerlandais par Albrecht, Nicole) : *Asterix. Die ganze Wahrheit*. Editions C. H. Beck, Munich, 2004, p. 32.

tunique la combinaison classique de la tricolore.³⁹⁵ Somme toute, en reproduisant de façon exacte son costume, on n'imité pas seulement le décor de la bande dessinée, mais on intègre aussi deux aspects de son message : l'historicité et le patriotisme français.

5.3.4. Cléopâtre et le rôle de la femme

Pour les cas de Cléopâtre et de Jules César la question de la représentation est bien particulière, car les représentations sont forcément influencées en même temps par ce que l'on sait (ou croit savoir) des personnages historiques et par l'image transmise par la bande dessinée, qui est de son côté déterminée par le film de Mankiewicz.

Les rapports historiques caractérisent Cléopâtre comme une femme intelligente, susceptible et imprévisible – des traits tous repris dans la bande dessinée comme dans les adaptations –, mais sa beauté légendaire est dépourvue de toute source historique et remonte essentiellement à l'incarnation de Liz Taylor.³⁹⁶ Les vêtements, la coiffure et le maquillage du personnage de bande dessinée sont inspirés par ceux de l'actrice.³⁹⁷ Il paraît que pour cela le film de Mankiewicz ait aussi servi de référence à Chabat parce qu'on retrouve dans *Mission Cléopâtre* (où le rôle est joué par Monica Bellucci) des costumes extravagants même plus proches de ceux du film d'histoire que de ceux de la bande dessinée.

Sa coutume de faire dissoudre des perles dans du vinaigre, qui se base sur un fait historique,³⁹⁸ n'est pas reprise dans les adaptations. En revanche son traditionnel bain en lait d'âne, que l'on ne voit pas dans la bande dessinée et que l'on connaît surtout du film de Mankiewicz, se retrouve interprété avec beaucoup de soin dans tous deux films (0:14:50-0:17:56, 1:01:33-1:02:27).

Notons que l'image de Cléopâtre dans la bande dessinée n'est pas seulement déterminée par ce que l'on associe à sa personne, mais par une image de femme en général. On remarque que Cléopâtre est le seul personnage féminin dans l'épisode qui prend la parole et que dans un monde déterminé par les hommes, c'est cette femme fatale qui domine et que personne n'ose contredire. A propos des femmes dans la série Goscinny déclarait : « On nous a souvent reproché la faible présence féminine dans les aventures d'Astérix. Mais il faut bien voir que nos personnages sont pour la plupart burlesques. [...] Pour notre part, nous tenons trop la

³⁹⁵ Cf. Heinzlmaier, Ingrid : *Reflets de la France moderne dans Astérix*. Hausarbeit, Universität Wien, 1979, p. 47.

³⁹⁶ Cf. Berner, Horst : *op. cit.*, p. 50, Müller, Martina : *Die Lorbeeren des Caesar*, dans : Westfälisches Römermuseum Haltern [collectif] : „*Die spinnen, die...*“ *Mit Asterix durch die Welt der Römer*. Egmont Ehapa, Stuttgart, 1999, p. 47.

³⁹⁷ Cf. Müller, Martina : *op. cit.*, p. 47.

³⁹⁸ Cf. Andrieu, Olivier : *Le livre d'Astérix le Gaulois*. Éditions Albert-René, Paris, 1999, p. 97.

femme en estime pour la mettre dans des situations grotesques [...]. Et puis, [...] quand on met une femme, c'est Cléopâtre ! »³⁹⁹

Tout en essayant ainsi de se justifier pour la faible présence de femmes, Goscinny ne se révèle pas vraiment émancipateur, il évoque plutôt des clichés envers la gent féminine : une certaine vulnérabilité et une susceptibilité supposées, qui empêchent les auteurs de représenter les femmes de la même manière que les hommes, et la supposition que les seules femmes représentables en bandes dessinées soit des viragos. Mais contrairement à ce que l'on reproche souvent à Goscinny, ce fait n'est pas une spécificité d'*Astérix*, mais il fait plutôt partie de la totalité des productions de l'époque. Car dans les années 60, sous l'influence de la censure, la présentation de femmes dans les bandes dessinées était difficile, surtout si elles pourraient évoquer le moindre intérêt sexuel. C'est pourquoi la plupart des personnages féminins que l'on retrouve dans les productions de cette époque sont des viragos.⁴⁰⁰

« Censure, autocensure, directives d'éditeurs et des rédacteurs en chef, poids de l'Eglise catholique, tout concourait dans les hebdomadaires à proscrire les héroïnes trop réelles et toute relation qui ne cadrerait pas avec une saine camaraderie virile d'où les femmes étaient évidemment exclues. »⁴⁰¹ On peut en plus associer, selon Frédéric Pomier, cette faible présence de personnages féminins dans la bande dessinée à l'attrait restreint (supposé) du média pour le public féminin et le nombre peu important de dessinatrices.⁴⁰² Ce qui semble à première vue être une attitude misogyne peut de même être interprété comme une simple stratégie économique visant à ne provoquer personne dans un temps, où le marché de la bande dessinée était plutôt incertain.

En tout cas, que la faible présence féminine soit voulue ou forcée, il n'y a aucune raison pour laquelle elle devrait être reproduite dans les adaptations. Surtout le film live ne donne pas seulement la parole aux courtisanes de Cléopâtre (déjà présentes dans la bande dessinée), mais il met en scène un nombre de personnages féminins nouveaux, qui démontrent leur force et leur émancipation : Ainsi César est assisté d'une jeune secrétaire au milieu d'un camp militaire, c'est une femme, Itinériss, qui dirige la grève des ouvriers et même l'espion de César, nommé Ginfis à l'original, devient une espionne du nom de Cartapus. Il semble que, même si la bande dessinée et le dessin animé peuvent se passer des femmes, un film live ait besoin de montrer de jolies femmes pour son succès.

³⁹⁹ Goscinny, René cité selon *ibid.*, p. 58.

⁴⁰⁰ Peeters, Benoît : *op. cit.* (1993), p. 82 sq.

⁴⁰¹ Pierre, Michel : *op. cit.*, p. 92.

⁴⁰² Cf. Pomier, Frédéric : *op. cit.*, p. 61.

5.3.5. Jules César

Dans la bande dessinée le personnage de César est constamment caricaturé, étant prétentieux et visant le pouvoir absolu, mais impuissant devant son amoureuse. L'homme notable de l'histoire devient ainsi un personnage burlesque. Il ne regagne rien en prestige dans les films, mais Chabat, qui incarne César lui-même dans son film, lui donne un aspect plus juvénile en le jouant d'une façon plus « cool » censée faire moderne. Cette différence se voit déjà dans l'âge : Quand le César historique faisait la connaissance de Cléopâtre, il avait 50 ans, elle 20. Les âges sont visiblement respectés dans la bande dessinée et dans le dessin animé.⁴⁰³ Alain Chabat, par contre, n'avait que 42 ans du temps du tournage et il n'en fait pas 50 sur l'écran, surtout avec ses cheveux beaucoup moins grisâtres que ceux de César dans la bande dessinée. Et il se comporte d'une façon plus jeune aussi, taquinant Cléopâtre d'un ton juvénile tout en essayant vainement d'attraper des raisins avec la bouche (0:02:05-0:03:32) et réfléchissant même pendant un moment à signer par « Caesar » (dans la prononciation anglaise) au lieu de César (0:38:59-0:39:06).



Image 17 : L'affiche du film live présente un César juvénile et placide et démontre un certain modernisme avec notamment l'emploi du verlan.

Quant au costume de César, notons en particulier deux détails intéressants : sa couronne de lauriers et sa cuirasse dorée. Dans la bande dessinée César n'est presque jamais montré sans sa couronne de lauriers, un accessoire confirmé par les auteurs antiques.⁴⁰⁴ Si cet accessoire se retrouve constamment dans le dessin animé, ce n'est pas le cas dans le film live. En effet César ne porte cette couronne que dans la séquence de l'inauguration du palais, et elle y sert encore à ridiculiser l'empereur, car Cléopâtre lui ôte ce symbole de son pouvoir dans un moment d'intimité et le jette par terre d'un coup de main (1:36:16-1:36:20). La cuirasse dorée, par contre, semble être une référence au film de Mankiewicz, où César se vante de sa plus belle cuirasse, car le personnage de la bande dessinée apparaît habituellement en tunique. Cette petite allusion au niveau des accessoires est soigneusement reproduite dans les deux adaptations.

⁴⁰³ Cf. Müller, Martina : *op. cit.*, p. 47.

⁴⁰⁴ Cf. *ibid.*, p. 41.

5.3.6. Numérobis et son scribe

Numérobis, fidèlement représenté dans le dessin animé, est le personnage qui a le plus changé dans le film live, interprété par l'humoriste Jamel Debbouze. L'apparence de Numérobis change devant la caméra à un point qu'il devient difficile de le reconnaître. A part la stature plus grande et mince et les nouveaux habits, qui se passent notamment du foulard rayé caractéristique dans la bande dessinée, c'est surtout le bras droit de Debbouze, paralysé suite à un accident, qui détermine, bien que caché permanemment dans sa tunique, la nouvelle apparence de Numérobis. « Dans la Bédé [et dans le dessin animé], Numérobis se lamente, semble bien fataliste et a un scribe rondouillard. Dans le film [live], il panique pour un rien, paraît débordé et son scribe est plus grand que lui. »⁴⁰⁵ Dans l'interprétation de Jamel Debbouze il devient bien plus énergique et farceur, s'amusant à faire des blagues, l'acteur met beaucoup de son talent et de son style dans le rôle. Visant à faire profiter le film du don humoristique du comédien, Alain Chabat avait effectivement prévu des passages plutôt libres dans le script pour lui donner la possibilité d'improviser sur le set.⁴⁰⁶

Quant au scribe, lui, omis dans le dessin animé, il ne change pas seulement en apparence physique dans le film live, comme on a déjà dit, il devient aussi plus extraverti tout comme son patron et il change même de nom, de Misenplis en Otis, une allusion à la compagnie ainsi nommée fabriquant des ascenseurs, un produit moderne qu'il finira par inventer.

5.3.7. Autres personnages

C'est surtout dans le film de Chabat que l'on retrouve un nombre de personnages nouveaux par rapport à la bande dessinée. Notons qu'ils ont été nommés dans la tradition de Goscinny et Uderzo. Dans la bande dessinée chaque nom est un jeu de mots ou un calembour. Suivant la tradition de la série Chabat donne des noms marrants à ses nouveaux personnages, se terminant en « -us » pour les Romains – Antivirus, Céplus (« c'est plus ») – et en « -is » pour les Egyptiens – Itinériss (comme la société de téléphonie), Malococsis (« mal au coccyx ») ou Guimieukis (« Give me a kiss »).

⁴⁰⁵ http://www.ecrannoir.fr/films/02/mission_cleopatre/perso.htm, le 15 juin 2010.

⁴⁰⁶ Cf. Chabat, Alain [dir.] : *Astérix & Obélix. Mission Cléopâtre* [film]. Pathé, France / Allemagne, 2002, édition en deux DVD par Pathé, 2002, making-of, 0:15:24-0:15:29.

5.4. Les dialogues

Etant donné que la fidélité à la lettre n'est pas un critère nécessaire d'une adaptation, il serait un travail vain d'examiner en détail la question de savoir si les dialogues ont été littéralement repris dans les adaptations ou non. Par conséquent nous allons seulement examiner si et comment quelques mots d'esprit, qui font partie du style de la bande dessinée et qui sont un des aspects à l'origine de son succès, sont repris ou non.

Dans la bande dessinée, par exemple, Numérobis salue Panoramix avec les mots « Je suis mon cher ami, très heureux de te voir. » et l'autre indique à ses amis gaulois « C'est un alexandrin. » (planche 3, case 4). Un lecteur érudit en métrique comprendra – à la différence des Gaulois aux visages indifférents – que le mot « alexandrin » ne se réfère pas seulement à l'origine du visiteur, mais également à un vers composé de deux fois six syllabes, qu'est en effet le propos de Numérobis.⁴⁰⁷ Ce calembour souvent cité, qui a acquis à juste titre un statut de culte, est littéralement repris dans les deux films (0:08:54-0:08:59, 0:15:55-0:16:01).

Plus tard Numérobis évoque involontairement le double sens du mot « talents » (planche 5, cases 5 et 6), qui désigne en outre des dons personnels l'ancienne monnaie égyptienne. Ce calembour ne se retrouve pas dans le dessin animé, mais bien dans le film live, où Panoramix ajoute même une réflexion : « En Gaule, ce ne sont pas toujours les plus talentueux qui sont les plus riches. » (0:19:11-0:19:27).

Quand les légions de César ordonnent aux Gaulois de se rendre, Astérix s'exclame « Nous sommes ici par la volonté de Cléopâtre et nous ne partirons que le travail terminé, par Toutatis ! » (planche 34, case 7), une fine allusion à la phrase attribuée au comte de Mirabeau « Allez dire à ceux qui vous envoient que nous sommes ici par la volonté du peuple, et qu'on ne nous en arrachera que par la puissance des baïonnettes ». ⁴⁰⁸ Cette phrase se retrouve presque littéralement dans les deux adaptations (0:58:35-0:58:40, 1:10:58-1:11:04). Par contre le jeu de mots suivant, basé sur les utilisations du pronom « par », qui est utilisé cinq fois pour évoquer des dieux (« par Toutatis » etc.) avant que cet usage ne soit ridiculisé par Amonbofis avec la notion fixe « par hasard » (planche 34, cases 7 à 9), n'est intégré qu'au dessin animé (0:58:22-0:58:56) et non pas dans le film live.

C'est aussi le cas d'une autre citation : Les mots de Panoramix face aux pyramides de Gizeh « Du haut de ces Pyramides, Obélix, vingt siècles nous contemplent ! » (planche 19, case 2) est en effet une allusion à ceux énoncés par Napoléon Bonaparte dans le même lieu en 1798

⁴⁰⁷ Cf. Berner, Horst : *op. cit.*, p. 47.

⁴⁰⁸ Cf. *ibid.*, p. 48.

vers son armée « Songez que du haut de ces monuments, quarante siècles vous contemplent. ».⁴⁰⁹ Cette phrase figure presque identiquement dans le dessin animé (0:35:20-0:35:25), mais pas dans le film live.

Enfin, une autre allusion anachronique, la proposition d'Astérix d'aider à construire « un canal entre la Mer Rouge et la Méditerranée, par exemple » (planche 43, case 3), une évidente périphrase du canal de Suez⁴¹⁰ n'est reprise dans aucune des adaptations.

En ce qui concerne les registres de langue, nous évoquons en particulier deux aspects : Premièrement l'usage de la langue latine : Les aventures d'Astérix en bande dessinée sont pleines de citations latines tirées de proverbes, des écritures classiques ou de la Bible, qui font partie des connaissances traditionnelles de bacheliers. Ces dictons sont en général déplacés de leur contexte original et provoquent un effet comique par l'anachronisme.⁴¹¹ Probablement censées être difficilement compréhensibles, les citations latines disparaissent presque complètement dans les adaptations, dans le dessin animé on n'en retrouve aucune et dans le film live il y en a trois, deux prononcées par le pirate Triple-Patte, qui se caractérise aussi dans l'original par sa maîtrise de la langue latine : « Ipso facto et manu militari » (0:20:56-0:20:59), « Abbyssus abysum invocat » (0:22:45-0:22:48) ; et une par César : « Alea jacta est » (1:10:33-1:10:34), sa célèbre citation historique. Ces phrases précises ne figurent pas dans la bande dessinée, mais elles citent néanmoins un aspect formel de l'œuvre originale.

Deuxièmement on note que les paroles du film live, non du dessin animé, contrairement à celles de la bande dessinée, se servent parfois d'une langue juvénile, anachronique, par exemple quand les héros s'appellent par des sobriquets : « Obé », « Pano » (0:52:56-0:52:56).

5.5. Mise en scène et cadrage

Bien que la bande dessinée et le film disposent en général de moyens assez semblables pour le choix des perspectives et des cadrages avec quelques restrictions (que nous avons évoquées dans le chapitre dernier), il n'est pas forcément un but d'une adaptation filmique d'imiter les perspectives et les cadrages de la bande dessinée le mieux possible, de même qu'il n'est pas nécessaire de reproduire littéralement les dialogues. En effet, il n'y a aucune tendance remarquable dans les films à reproduire les scènes le plus fidèlement à l'original. Par contre

⁴⁰⁹ Cf. Stoll, André : *op. cit.*, p. 119.

⁴¹⁰ Cf. König, Karin : *Asterix wie wir ihn nicht kennen. Eine Analyse des französischen Originals im Vergleich zur deutschen Übersetzung unter Berücksichtigung des landeskonventionellen Aspektes*. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Geisteswissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, Vienne, 1988, p. 38 sq.

⁴¹¹ Cf. Stoll, André : *op. cit.*, p. 104.

les proportions générales des prises de vue diffèrent visiblement entre les trois versions d'*Astérix et Cléopâtre* : L'échelle des plans de la bande dessinée varie (si nous adaptons ici la terminologie de la théorie des films pour les pendents dans la bande dessinée) du très grand plan jusqu'au plan rapproché, se passant presque complètement des gros et très gros plans. Le dessin animé préfère même plus les plans généraux et larges et pour certaines scènes – telles que la présentation d'Alexandrie (0:03:42-0:05:19) et le chantier (par exemple 0:21:54-0:22:15) – les très grand plans sont utilisés, mais comme la bande dessinée il n'utilise pas de gros et très gros plans. Le film live enfin fait indépendamment usage de toute l'échelle des plans, impliquant notamment des prises en très gros plan, par exemple pour un vase qui est sur le point d'être cassé par Cléopâtre (0:01:58-0:02:05) et pour une mouche qui s'assoit sur la joue d'Obélix (1:13:02-1:13:06).

5.6. Les références intermédiaires et les éléments stylistiques

Enfin nous allons nous pencher sur les phénomènes qui sont probablement les plus intéressants pour notre analyse et qui se laissent subsumer par la notion de « références intermédiaires ». Comme la bande dessinée *Astérix et Cléopâtre* est déjà pleine de références intermédiaires et intramédiaires, il me semble convenable d'examiner – en plus des références systémiques au média de la bande dessinée – la question de savoir si et comment les références singulières dans la bande dessinée sont transposées dans les deux films.

5.6.1. Les références systémiques au média de la bande dessinée

Les références systémiques évoquent la bande dessinée sous deux points de vue différents : soit elles se réfèrent au média de la bande dessinée en général, soit elles s'orientent à l'œuvre de Goscinny et d'Uderzo dans son ensemble.

5.6.1.1. Les références au média en général

On a déjà constaté que le dessin animé est plus proche de la bande dessinée que le film live par le simple fait que les images sont originellement dessinées. Par conséquent la forme du dessin animé cite nécessairement la bande dessinée, au moins en ce qui concerne la représentation de l'apparence des personnages et des choses. Le film *Astérix et Cléopâtre* n'utilise ni des lignes de mouvements ni des signes iconiques typiques de la bande dessinée

qu'on a évoqué plus haut, mais il implique bien tout au début quelques phylactères contenant de petits dessins qui font de leur côté allusion aux hiéroglyphes et qui sont accompagnés de bruits correspondant aux objets dessinés (0:00:20-0:00:56). Selon le commentaire en voix over cette scène doit démontrer la façon dont parlaient les Anciens Egyptiens (ce qui fait partie du persiflage, bien entendu). Evidemment les auteurs veulent – par cette scène, qui étonne un peu à première vue – faire allusion au média-source, qui est le leur.

D'autres scènes qui se trouvent notablement au début et à la fin du film essaient de cadrer le média de la bande dessinée dans sa matérialité : D'un côté les noms des collaborateurs dirigeants, indiqués devant un fond noir, dans le générique de début, sont accompagnés par des esquisses crayonnées des personnages, à la façon des dessins de bande dessinée au premier stade de production, qui restent tous immobiles, avant

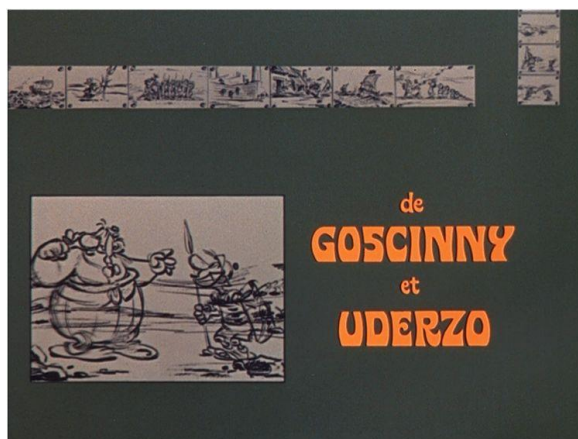
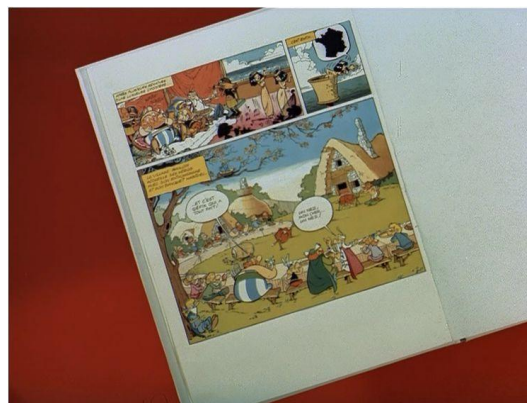


Image 18 : Des crayonnées immobiles dans le générique du dessin animé. (0:01:42)

de sauter brusquement en mouvement. Par cela cette séquence ne thématise pas seulement les deux médias en question, mais elle ébauche aussi le processus de la transposition médiatique même, que les auteurs y essaient pour la première fois. De l'autre côté l'avant-dernier plan du film, montrant le banquet lors du retour des héros, passe par fondu enchaîné au dernier plan, qui semble être une photographie de l'album donnant la vue sur la dernière page, où on retrouve immobilisée la scène que l'on vient de voir, avant de se refermer. En effet ce n'est pas la vraie page (où il y

a quelques vignettes de plus et où le dessin est plus détaillé) que l'on voit, mais l'allusion au média de la bande dessinée, sous sa forme imprimé et cartonné, fonctionne. En plus cette scène montre une intention de rester fidèle à l'original.



Images 19 et 20 : La véritable dernière planche de la bande dessinée et la réminiscence pour le dessin animé. (*Astérix et Cléopâtre*, planche 44 / 1:09:06)

Mais ce n'est pas seulement le dessin animé qui essaie d'imiter le style de la bande dessinée ; en effet le film live *Mission Cléopâtre* y réussit bien aussi, surtout par l'intermédiaire d'éléments du dessin animé. Il y a notamment une séquence, la fuite des Gaulois de la Grande Pyramide guidés par Idéfix dans l'obscurité (0:54:38-0:55:22), qui est presque complètement filmée sous forme de



Image 21 : Des yeux dans l'obscurité, dessinés comme dans une bande dessinée – une référence systémique dans le film live. (0:54:40, extrait)

dessin animé. En effet on ne voit que quatre paires d'yeux associés aux personnages par leur taille et leur emplacement uniquement, qui bougent devant un fond noir, accompagné pour un très bref moment par de multiples paires de petits yeux rouges appartenant selon les bruits à des chauves-souris. Certes, le dessin est extrêmement réduit, mais il implique la méthode du dessin animé et intègre par cela le média de la bande dessinée.

Mais cette séquence n'est pas la seule implication de l'expression graphique dans *Mission Cléopâtre* : Au début du film déjà César, qui se moque de l'architecture égyptienne, esquisse un petit triangle dans l'air, censé être la silhouette d'une pyramide (« ces trucs pointus ») (0:02:30-0:02:33), et ce triangle est retracé d'une ligne blanche dans l'image filmique. A part cela on retrouve trois plans dessinés (au moins en partie) sous forme d'« ombres chinoises » (c'est-à-dire des figures noires qui ne représentent pas des vraies ombres, mais les contours de personnages vus en lumière en face) : Numérobis plantant des palmiers qui poussent instantanément (0:59:56-1:00:14), Guimieukis embrassant Astérix (1:29:21-1:29:27) et les travaux avançant en pleine vitesse à la fin de l'aventure (1:32:48-1:32:56). On peut considérer ce style comme un dessin animé réduit à l'essentiel, qui intègre néanmoins le média de référence.



Image 22 : César « dessine » un triangle dans l'air – une implication du dessiné dans le filmé. (0:02:32)

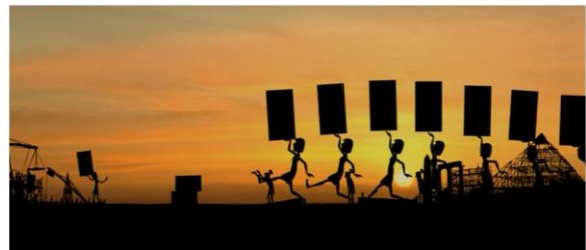


Image 23 : D'autres éléments dessinés au milieu du film live : des ombres chinoises représentant les travaux sur le chantier. (1:32:53)

Enfin on trouve une référence systémique bien particulière qui n'imité pas du tout la bande dessinée du style d'Uderzo, mais le manga japonais : Quand Numérobis et Amonbofis sautent au cours de leur combat féroce pour se rencontrer haut dans l'air, ils apparaissent devant des fonds peints en couleurs vives (1:26:08-1:26:12).⁴¹² « Cette méthode asiatique de la bande dessinée met



Image 24 : Un saut spectaculaire devant un fond abstrait – une citation d'un procédé du manga. (1:26:09)

l'accent sur la mise en scène d'une dynamique effective dans des images statiques. A cette fin on utilise des fonds flous ou remplis de lignes de mouvement, qui sont réputés comme standard du répertoire esthétique de bandes dessinées asiatiques. »⁴¹³ Bien que ces éléments-ci ne fassent pas partie du style d'Uderzo, ils créent une référence au média-source statique.

Citons enfin une sorte de mention systémique explicite de la bande dessinée dans le film live : Otis dit à Numérobis que « la potion magique n'existe pas, c'est dans les papyrus dessinés pour les enfants » (12:05-12:11), une allusion évidente à la bande dessinée actuelle.

5.6.1.2. Les références à la bande dessinée de Goscinny et Uderzo

La grande qualité d'Uderzo, « c'est de savoir miraculeusement confondre les deux exigences en un dessin se présentant comme un mélange extrêmement équilibré de réalisme et de caricature [...] qui rend son graphisme inimitable »⁴¹⁴. Dans les années 60, quand le monde de la bande dessinée était surtout orienté aux modèles stylistiques donnés par les Belges Hergé et Franquin, les personnages d'Uderzo faisaient la différence par leur laideur intentionnée.⁴¹⁵ « En rupture avec la tradition franco-belge, il recherche la vivacité du trait, l'efficacité des Américains qu'il admire, mais sans négliger d'utiliser à l'occasion son acquis réaliste. »⁴¹⁶ On comprend aisément que ce style compliqué et parfois ambigu soit assez difficile à imiter. Ce fait est confirmé en général par les dessinateurs des dessins animés qui concèdent que celui-là est surtout inimitable en ce qui concerne son côté caricatural et son sens du détail dans un contexte complexe.⁴¹⁷

⁴¹² Cf. Ofenloch, Simon : *op. cit.*, p. 58.

⁴¹³ Ibid., p. 58, traduit de l'allemand par moi.

⁴¹⁴ Brunoro, Gianni cité selon Duchêne, Alain : *op. cit.*, p. 9.

⁴¹⁵ Cf. Vidal, Guy ; Goscinny, Anne ; Gaumer, Patrick : *op. cit.*, p. 22.

⁴¹⁶ Alessandrini, Marjorie ; Duveau, Marc ; Glasser, Jean-Claude ; Vidal, Marion : *Encyclopédie des Bandes Dessinées*. Éditions Albin Michel, Paris, 1986, p. 258.

⁴¹⁷ Cf. Durant, Philippe [dir.] : *Astérix et la marguerite* [film], dans : Collectif : *op. cit.* (2005), 0:08:55-0:11:00.

Quant au style linguistique, Goscinny est réputé d'avoir été génial « pour créer des niveaux multiples de réception, qui rend cette série [...] lisible pour tous lectorats parce qu'elle donne quelque chose à tout le monde »⁴¹⁸. Par conséquent les films aussi doivent comporter de différents niveaux de réception s'ils sont censés imiter le style d'*Astérix*. Les deux versions s'y prennent avec de différentes priorités : Le dessin animé est plutôt de caractère enfantin, notamment avec les personnages qui bougent drôlement et les séquences chantées, tout en gardant quelques fines allusions. Le film live par contre est d'un ton nettement plus adulte. Bien qu'il comprenne suffisamment de situations burlesques et improbables, et qu'*Astérix* et Obélix agissent parfois d'une manière enfantine, il contient – comparé au dessin animé – sensiblement plus d'allusions destinées à un public adulte dont nous analyserons encore les plus significatives.

L'implication de bulles contenant des pseudo-hiéroglyphes dans le dessin animé qu'on a évoquées un peu plus haut se réfère non seulement au média de la bande dessinée en général, mais aussi à celle de Goscinny et Uderzo : Le langage des Egyptiens de la bande dessinée est caractérisé à l'aide d'une astuce graphique : Après avoir fait parler aux Goths un français correct transcrit en écriture gothique (dans le tome 3), les auteurs mettent parfois des signes parlant d'eux-mêmes, un peu semblables aux hiéroglyphes, dans les bulles des énoncés des Egyptiens et les « traduisent » quelques fois



Images 25 et 26 : Des bulles remplies de pseudo-hiéroglyphes dans la bande dessinée et dans le dessin animé. (*Astérix et Cléopâtre*, planche 15, case 3 / 0:00:28)

dans des sous-titres. Quant au reste de la communication des Egyptiens, qui se déroule en français standard, ils indiquent qu'il s'agit d'un « doublage », précisant même que la technique n'était pas encore au point à l'époque (planche 2, case 3).⁴¹⁹

⁴¹⁸ Fuchs, Wolfgang ; Reitberger, Reinhold cités selon Guttman, Karl : *"Asterix": Erfolg und Ideologie*. Dissertation zur Erlangung des Doktorgrades der Philosophie an der Grund- und Integrativwissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, Vienne, 1984, p. 85.

⁴¹⁹ Cf. Marxgut, Werner : *Les moyens de caractérisation linguistique dans "Asterix". La caractérisation des français régionaux et des langues étrangères*. Institut für Romanistik der Universität Innsbruck, Innsbruck, 1988 (*Arbeitspapiere der Romanistik Innsbruck*, tome 8), p. 10 sq.

Au sujet de son projet de film live Alain Chabat exprime son but de la façon suivante : « Mon souhait le plus cher était de retrouver l'esprit de la bande dessinée, tout en l'adaptant à ma personnalité et mon humour. »⁴²⁰ Evidemment cette conciliation ne peut pas être facile, surtout si l'on considère le fait que le comique d'un Depardieu et celui d'un Debbouze sont assez éloignés l'un de l'autre. Mais cette difficulté est visiblement résolue dans des scènes où l'un des deux ne comprend pas le sens d'humour de l'autre au sein de l'action (par exemple 0:28:01-0:28:31). Quant au décor, le chef décorateur explique : « J'ai pas beaucoup respecté les décors [...] d'Uderzo, les décors d'*Astérix*, quand ils ont été dessinés. Ça m'a permis comme un point de départ à la réflexion, et après il m'a fallu me débrouiller autour. »⁴²¹ Par conséquent les décors sont plutôt déterminés par les connaissances qu'on a de l'Ancienne Egypte historique et par une fantaisie créatrice qui n'est pas forcément celle d'Uderzo. Pour les costumes des Romains par contre Chabat a fait des efforts explicites pour garder le style d'Uderzo : « on a fait exactement comme Uderzo les a dessinés pour la bande dessinée, c'est-à-dire les tuniques sont vertes et les boucliers sont bleus, alors qu'effectivement, historiquement ils sont plutôt rouges d'après tous les documents qu'on a »⁴²². (Notons à côté que les tuniques et les boucliers du premier film live de Claude Zidi, qui visait en général plutôt l'historicité que l'imitation de bande dessinée, sont effectivement rouges.) En somme « Chabat prouve [...] qu'il est non seulement possible d'adapter *Astérix* avec son propre style, mais surtout que le lifting en fait une œuvre distincte de la BD, complètement moderne, avec ses propres gags (et étonnamment *sans cul*, mis à part la chute de reins de Monica [Bellucci]) »⁴²³.

5.6.2. Les références singulières sous la transposition médiatique

Gosciny et Uderzo étant évidemment influencés par *Cleopatra* de Mankiewicz, on trouve au milieu des décors de l'album notamment deux éléments qui se réfèrent certainement aux accessoires colossaux du film : Le trône de Cléopâtre en forme de faucon et son véhicule monumental en forme de sphinx tiré par deux rangées d'esclaves.⁴²⁴ Ces deux éléments significatifs sont repris avec beaucoup de soin dans les deux adaptations.

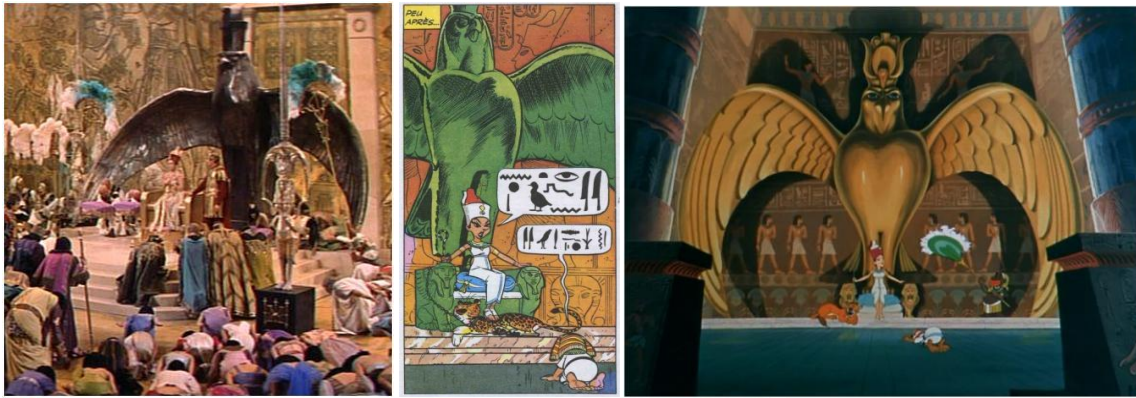
⁴²⁰ Chabat, Alain cité selon http://www.ecrannoir.fr/films/02/mission_cleopatre/interview.htm, le 15 juin 2010.

⁴²¹ Hoang, At cité selon Chabat, Alain [dir.] : *op. cit.*, making-of, 0:34:16-0:34:29.

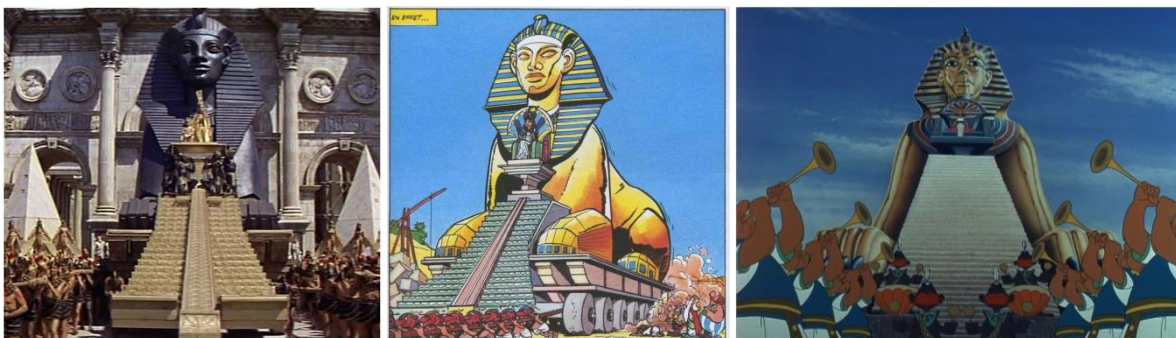
⁴²² Chabat, Alain cité selon *ibid.*, making-of, 0:59:03-0:59:14.

⁴²³ http://www.ecrannoir.fr/films/02/mission_cleopatre/critique.htm, le 15 juin 2010, c'est moi qui souligne.

⁴²⁴ Cf. Berner, Horst : *op. cit.*, p. 46.



Images 27 à 30 : Les quatre versions du trône de Cléopâtre de Mankiewicz à Chabat. (0:55:30, extrait / *Astérix et Cléopâtre*, planche 2, case 1 / 0:07:04 / 0:06:30)



Images 31 à 34 : Les quatre versions du véhicule de Cléopâtre de Mankiewicz à Chabat. (0:23:35, extrait / *Astérix et Cléopâtre*, planche 23, case 3 / 1:04:29 / 1:30:28)

Le dessin animé *Astérix et Cléopâtre* montre, au début, encore une allusion à un élément technique du film d'histoire : Plusieurs parties de ce film commencent avec des photographies de peintures pastelles, avant qu'un fondu enchaîné n'entraîne un plan filmé. Le dessin animé reproduit à peu près cette ouverture : on y voit le port d'Alexandrie dans une constellation, qui imite de son côté celle d'un plan de *Cleopatra* (un très grand plan du port avec le phare de Pharos au fond et un navire en train d'y entrer de la droite) dans plusieurs tons, avant que l'image (qui y est toujours dessinée) commence à bouger après avoir pris des couleurs réalistes (0:03:30-0:03:47).



Images 35 et 36 : Le port d'Alexandrie dans le film de Mankiewicz et dans le dessin animé. (0:08:54 / 0:03:44)

A part les allusions au film de Mankiewicz, les trois versions d'*Astérix et Cléopâtre* contiennent toutes des allusions à l'art égyptien, surtout à la tradition de peindre les personnes en profil : Dans la bande dessinée on remarque notamment que Panoramix est ainsi représenté dans son portrait (planche 18, case 6) fabriqué par un Egyptien qui lui indique de se mettre de profil



Images 37 et 38 : Panoramix représenté à l'égyptienne dans le dessin animé et dans le film live. (*Astérix et Cléopâtre*, planche 18, case 6 / 0:51:54, extrait)

(planche 17, case 5), que Cléopâtre discute avec un peintre de cette invariabilité de la perspective (planche 26, case 8) et que même un homme qui règle la « circulation » (des piétons) est montré dans cette posture particulière (planche 29, case 2). Ces allusions se retrouvent toutes dans une des adaptations : les deux premières dans le film live (0:49:47-0:50:09/0:51:51-0:51:54, 1:06:00-1:06:17), la troisième dans le dessin animé (0:04:48-0:05:00), où l'homme se retourne rigidement après avoir été frappé.

L'allusion au Grand Sphinx par l'attitude de Numérobis incliné devant Cléopâtre dans la bande dessinée (planche 7, case 8), par contre, n'est pas reproduite dans toutes deux adaptations. Evidemment cette posture ne peut pas être reproduite dans le film live parce qu'elle nécessiterait un mouvement impossible, mais elle ne se retrouve pas non plus dans le dessin animé.



Image 39 : Une allusion non imitée dans les films : Numérobis imitant l'allure du Grand Sphinx. (*Astérix et Cléopâtre*, planche 7, case 8, extrait)

Mais les adaptations ajoutent toutes deux de nouvelles allusions à l'Ancienne Egypte dans l'esprit de l'œuvre originale. Ainsi on peint dans le dessin animé une représentation réaliste du masque doré de Toutankhamon pour le char de Cléopâtre (1:04:28-1:04:44). Alain Chabat se permet dans son film un nombre de jeux de mots autour du mot « Imhotep » (le nom de l'architecte de la première



Image 40 : Une nouvelle allusion dans le dessin animé : le masque doré de Toutankhamon imité pour le char de Cléopâtre. (1:04:29, extrait)

pyramide) : Ici la notion n'est pas seulement un nom, mais aussi une formule de salutation (0:47:37-0:47:39) et même la désignation d'une boisson (0:37:30-0:37:32).

Venons maintenant aux allusions anachroniques :

Barbe Rouge, le capitaine burlesque des corsaires, est en effet un persiflage du personnage sérieux du même nom créé par Jean-Michel Charlier et Victor Hubinon pour *Pilote*,⁴²⁵ les pirates Triple-Patte et Baba sont de même inspirés par personnages de la même série.⁴²⁶ Ces pirates sont traités d'une façon complètement différente dans les deux adaptations : Dans le dessin animé ils changent d'apparence et peut-être avec cela même d'identité et ne portent pas de noms. Il semble que ce changement radical soit intentionné, peut-être parce que Goscinny et Uderzo, tout en persiflant l'œuvre de leurs collègues dans la bande dessinée, ne veulent pas le faire à l'écran. Dans le film de Chabat, par contre, on fait des efforts pour représenter les personnages d'une façon semblable à la bande dessinée et leurs noms sont brièvement évoqués.



Images 41 à 44 : Barbe-Rouge dessiné par Victor Hubinon, puis caricaturé par Uderzo (*Astérix et Cléopâtre*, planche 5, case 8, extrait), ensuite transformé pour le dessin animé (0:12:07, extrait) et enfin incarné par Bernard Farcy dans le film de Chabat (0:20:00).

⁴²⁵ Cf. *ibid.*, p. 23.

⁴²⁶ Cf. Andrieu, Olivier : *op. cit.*, p. 142.

Une autre allusion minuscule à une série de bande dessinée « Juliette de mon cœur », ici rebaptisé « Isis de mon cœur » dans un journal que lit Amonbofis (planche 29, case 7),⁴²⁷ n'est pas reprise dans les adaptations.

Citons enfin quelques références qu'Alain Chabat a ajouté dans son film par rapport à la bande dessinée : On y voit notamment une référence à un tableau classique (1:20:05-1:20:14) que l'on retrouve de façon quasi identique dans l'épisode *Astérix légionnaire* (planche 31, case 3) de la série de bande dessinée : L'image des corsaires sur le radeau représente en détail la situation dans le tableau célèbre *Le Radeau de la Méduse* peint par le peintre romantique Théodore Géricault en 1818, interprété comme métaphore pour une fuite incertaine.⁴²⁸ Chabat étant évidemment conscient de l'allusion, une photo du tableau était utilisée au tournage de cette scène pour une ressemblance maximale.⁴²⁹ L'allusion au titre de la référence dans la bande dessinée, à savoir le propos du capitaine « Je suis médusé », est de même reprise dans le film.



Images 45 à 47 : Le tableau *Le Radeau de la Méduse* de Théodore Géricault, le pastiche dans la bande dessinée (*Astérix légionnaire*, planche 31, case 3) et celui de Chabat (1:20:06).

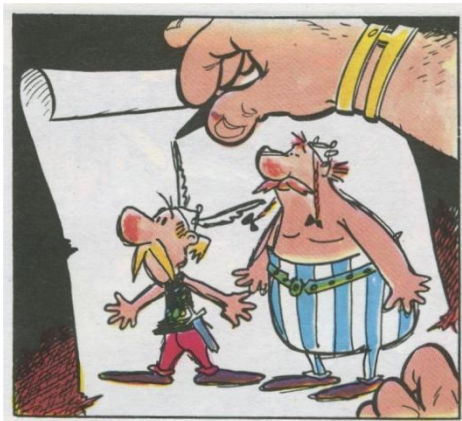
Comme allusion à un autre tableau célèbre, Cléopâtre se met exactement dans l'attitude de la Joconde pour se faire peindre (1:06:13-1:06:14), cadrée pour l'occasion en format en hauteur.

⁴²⁷ Cf. *ibid.*, p. 126.

⁴²⁸ Cf. Begenat-Neuschäfer, Anne : *Bild und Text im belgischen Comic*, dans : Begenat-Neuschäfer, Anne [dir.] : *op. cit.*, p. 33 sq.

⁴²⁹ Cf. Chabat, Alain [dir.] : *op. cit.*, making-of, 0:30:04-0:30:18.

Chabat reprend aussi un dessin d'*Astérix et les Goths*, une affiche représentant Astérix et Obélix dessinée dans ce contexte par un centurion romain, qui est réutilisée (avec Idéfix ajouté) dans le film par les pirates



Images 48 et 49 : Une esquisse d'Astérix et Obélix dans *Astérix et les Goths* (planche 12, case 7) reprise dans *Mission Cléopâtre* (0:19:54, extrait).

(0:19:51-0:19:57). Notons que ce n'est pas une imitation du vrai style d'Uderzo (qui invente ici un style moins professionnel pour faire dessiner un personnage au sein d'une bande dessinée), mais une citation d'un élément précis d'un autre album.

Ensuite Chabat intègre plusieurs allusions à d'autres films : Le centurion Céplus constate d'un ton lourd : « Quand on attaque, l'Empire contre-attaque. » (1:15:02-1:15:06), désignant évidemment l'Empire Romain. Néanmoins il cite le titre d'un épisode de *La Guerre des Etoiles* (*Star Wars*) : *L'Empire contre-attaque* (*The Empire Strikes Back*).



Image 50 : La silhouette du centurion Céplus imite celle de Dark Vador. (1:15:06)

En même temps il est montré de dos et sa silhouette avec le casque rappelle celle du personnage Dark Vador (Darth Vader) de ce film et même la musique imite celle de *Star Wars*. L'exclamation de Numérobis « Cours, Astérix, cours » (1:20:33-1:20:36) paraphrase la citation connue « Run, Forrest, run » du film *Forrest Gump*. Barbe-Rouge monté sur la proue de son navire s'exclame « Je suis le roi du monde » (0:21:22-0:21:25), une évidente allusion à la phrase célèbre dans *Titanic*. Enfin le claquement des cous, des doigts et des paupières de Numérobis et d'Amonbofis avant leur duel décisif (1:22:33-1:22:38) rappelle celui de révolvers dans les westerns.

Les allusions ne se bornent pas au seul média filmique. En disant au sujet du nez tombé du Sphinx « C'est un roc, c'est un cap » (0:47:18-0:47:21), Obélix cite *Cyrano de Bergerac* d'Edmond Rostand (en effet un des rôles précédents de Depardieu).⁴³⁰ En plus, il y a une allusion à une chanson (à part les chansons *I feel good* (James Brown) et *Ti amo* (Umberto

⁴³⁰ Cf. <http://www.erreursdefilms.com/com/voir-toutes-les-erreurs-film-Asterix-et-Obelix-Mission-Cleopatre-AST2-p3.html>, le 15 juin 2010.

Tozzi) qui sont vraiment intégrées dans la film) : Le propos spontané d'Astérix voyant la lueur de la tour d'Alexandrie « font naufrager les papillons de ma jeunesse » (0:23:04-0:23:07) cite la chanson *Alexandrie, Alexandra* de Claude-François.⁴³¹

Un jeu de mots ajouté par Chabat passe probablement inaperçu : « Itinériss a raison de ne pas se laisser faire » (0:33:23-0:33:27). En effet les deux derniers mots sont prononcés comme « l'SFR », compagnie de téléphonie en concurrence à Itinériss.⁴³² Et c'est avec des passages comme celui-ci que Chabat réussit véritablement à reproduire sur l'écran l'ambiance de la bande dessinée tout en créant une œuvre moderne : De telles allusions à des phénomènes de l'actualité intégrées de façon anachronique dans le cadre de l'Antiquité étaient une spécialité de Goscinny et Chabat imite cette stratégie pour un calembour en rapport avec l'actualité.

6. Deuxième analyse : Le sortilège de Maltrochu

Avec la comparaison des deux versions de *Le sortilège de Maltrochu* de la série *Johan et Pirlouit*, la bande dessinée écrite et dessinée par Pierre Culliford, dit Peyo (1928-1992), et l'adaptation en dessin animé des studios Hanna-Barbera, sous la direction de Ray Patterson et d'autres, nous voulons maintenant aborder une adaptation filmique issue de conditions différentes : en tant que court métrage faisant partie d'une série télévisée destinée en premier lieu à un public nord-américain. Si cette analyse est plus courte que la dernière, cela n'est pas censé exprimer un intérêt moindre en comparaison avec la première, mais cela est surtout dû au fait qu'il s'agit ici d'un seul film au lieu de deux, qui est en même temps nettement plus court et qui offre par sa nature moins d'aspects intéressants à examiner en détail.

6.1. Une brève situation des œuvres

Le personnage *Johan*, page du roi, était la première création du Belge Peyo, publiée à partir de 1946 dans des quotidiens belges, ensuite à partir de 1952 dans l'hebdomadaire *Spirou*.⁴³³ Peyo s'y intégrait au sein de l'école de Marcinelle, étant influencé surtout par son ami André Franquin, un des pionniers de la bande dessinée franco-belge. En 1954 la série est devenue *Johan et Pirlouit* par l'adjonction de Pirlouit, le compagnon farfelu de Johan, avant qu'en

⁴³¹ Cf. <http://www.erreursdefilms.com/com/voir-les-captures-film-Asterix-et-Obelix-Mission-Cleopatre-AST2.html>, le 15 juin 2010.

⁴³² Cf. http://www.ecrannoir.fr/films/02/mission_cleopatre/interview.htm, le 15 juin 2010.

⁴³³ Cf. Gaumer, Patrick ; Moliterni, Claude : *op. cit.*, p. 425.

1958 Peyo introduit avec les Schtroumpfs dans le neuvième grand épisode intitulé *La flûte à six trous* (plus tard rebaptisé *La flûte à six Schtroumpfs*) des personnages secondaires qui deviendront bientôt les véritables vedettes du journal, peu à peu poussant à l'écart Johan et Pirlouit.⁴³⁴ À partir de 1959 les Schtroumpfs vivaient leurs propres aventures dans la série du même nom sous la plume de Peyo, d'abord sous forme de mini-récits pliables, puis en format album, valant à leur créateur un succès global. Pour les scénarios de ces aventures Peyo se faisait toujours aider par Yvan Delporte (1928-2007), alors rédacteur en chef de *Spirou* et un ami qui le soutiendrait dans ses créations jusqu'à sa mort, et notamment pour les adaptations filmiques.

Le sortilège de Maltrochu est le treizième grand épisode de *Johan et Pirlouit*, mettant en scène notamment les Schtroumpfs à côté des héros (dans la deuxième moitié). Ce récit était originalement publié dans *Spirou* entre 1967 et 1969, interrompu par Peyo après la 31^e planche pour des raisons de santé et d'inquiétude personnelle, ne sachant pas tout à fait comment finir cette histoire.⁴³⁵ En effet il a abandonné définitivement cette série, qui était tout de même sa favorite,⁴³⁶ après cet épisode, étant débordé par son travail sur *Les Schtroumpfs* et se souciant trop d'un éventuel échec à la parution d'un nouvel album, vu celui du dernier *Tintin* en 1976.⁴³⁷ Avec cela *Le sortilège de Maltrochu* est le dernier album réalisé par Peyo seul.

De son vivant « Peyo eut deux modèles : Hergé et Walt Disney. Du premier, il admirait le génie narratif, du second, la réussite internationale. Étonnamment, sa carrière réussira la synthèse de ces deux influences. »⁴³⁸ Notons que sa réussite hors de l'Europe n'était pas vraiment portée par ses créations sur papier, mais par leurs adaptations filmiques des studios Hanna-Barbera.

Personnellement, Peyo était toujours influencé par le film : Premièrement il était toujours « un grand consommateur de dessins animés »⁴³⁹. Travaillant pendant son adolescence comme assistant projectionniste dans un cinéma, il a découvert sa passion pour les films merveilleux, avant d'entrer à l'âge de 17 ans dans un studio de dessins animés, où il a trouvé sa vocation en faisant la rencontre de ses amis et futurs collègues dans *Spirou*, Franquin, Morris et Paape, et

⁴³⁴ Cf. *ibid.*, p. 425.

⁴³⁵ Cf. Dayez, Hugues : *Peyo l'enchanteur*. Niffle, Bruxelles, 2003 (*Profession*), p. 114, 126 sq.

⁴³⁶ Cf. Pissavy-Yvernault, Bertrand ; Pissavy-Yvernault, Christelle : *Yvan Delporte. Réacteur en chef*. Dupuis, Charleroi, 2009, p. 136.

⁴³⁷ Cf. Dayez, Hugues : *op. cit.*, p. 149.

⁴³⁸ *Ibid.*, quatrième de la couverture.

⁴³⁹ Groensteen, Thierry ; Peyo : *Entretien avec Peyo*, dans : Glénat, Jacques [dir.] : *Peyo*. Editions Jacques Glénat, Grenoble, 1983 (*Schtroumpf – les cahiers de la bande dessinée*, tome 54), p. 11.

en dessinant les premières esquisses de lutins qui deviendront plus tard les Schtroumpfs.⁴⁴⁰ Les Schtroumpfs étaient adaptés en dessin animé très tôt, neuf courts-métrages ont été produits par la TVA Dupuis sans participation de l'auteur à partir de 1959 (dont deux en couleurs), suivis par un long métrage basé sur *La flûte à six Schtroumpfs*, produit sous la surveillance de Peyo et sorti en salle en 1975,⁴⁴¹ et enfin par une série télévisée comptant au total 272 épisodes, produite aux Etats-Unis entre 1981 et 1989. Le premier film live avec des Schtroumpfs animés par ordinateur est actuellement en production chez Paramount Pictures, sous la direction de Raja Gosnell.⁴⁴²

Aux USA l'histoire des Schtroumpfs (y rebaptisés *Smurfs* – comme dans la version néerlandaise – pour faciliter la prononciation) était différente, initiée d'abord par des produits dérivés importés, qui étaient couronnés d'un succès économique considérable, sans que la bande dessinée soit connue dans le pays, avant que Fred Silberman, directeur de la NBC, inspiré par des peluches Schtroumpfs, n'incite une adaptation en dessin animé.⁴⁴³ Celle-ci était exécutée par la société hollywoodienne Hanna-Barbera (fondée par Will Hanna et Joseph Barbera en 1944), réputée pour ses dessins animés destinés directement à la télévision sans l'intermédiaire du cinéma, notamment *The Flintstones* (*Les Pierrafeu*) et *Tom & Jerry*, que Peyo d'ailleurs appréciait beaucoup.⁴⁴⁴ « C'est par le biais de la télévision (les programmes de dessins animés du samedi matin), appuyés par des disques et des peluches, que les Schtroumpfs de Peyo ont conquis le marché américain au début des années 1980, alors même que les albums y étaient inconnus. »⁴⁴⁵ Peyo autorisait les producteurs américains à écrire leurs propres scénarios basés sur ses personnages, se réservant tout de même un droit de regard sur les scénarios et un droit de veto.⁴⁴⁶ Dans les studios Hanna-Barbera de nouveaux épisodes des *Schtroumpfs* étaient produits sous des efforts considérables et à une vitesse remarquable. Peyo en constate : « Il y a là plus de 1000 personnes travaillant à temps plein sur mes petits Schtroumpfs, c'est prodigieux ! Les moyens dont ils disposent sont sans commune mesure avec ce qu'il est possible de réaliser ici [en Belgique]. »⁴⁴⁷ Et les efforts apportaient le succès désiré : « On estime à 9 ou 10 millions le nombre de téléviseurs branchés sur ce programme chaque samedi matin. »⁴⁴⁸

⁴⁴⁰ Cf. Dayez, Hugues : *op. cit.*, p. 18 sq.

⁴⁴¹ Cf. Groensteen, Thierry ; Peyo : *op. cit.*, p. 16 ; Groensteen, Thierry ; Van Cauwenbergh, Franz : *Bibliographie de Peyo*, dans : *ibid.*, p. 48.

⁴⁴² Cf. http://www.usatoday.com/life/movies/news/2010-06-16-Smurfs16_ST_N.htm, le 22 juin 2010.

⁴⁴³ Cf. Dayez, Hugues : *op. cit.*, p. 160.

⁴⁴⁴ Cf. Groensteen, Thierry ; Peyo : *op. cit.*, p. 11.

⁴⁴⁵ Groensteen, Thierry : *op. cit.* (2005), p. 50.

⁴⁴⁶ Cf. Dayez, Hugues : *op. cit.*, p. 162.

⁴⁴⁷ Groensteen, Thierry ; Peyo : *op. cit.*, p. 18.

⁴⁴⁸ *Ibid.*, p. 18.

Mais ces chiffres ne sont pas forcément un indice pour un niveau de qualité, car c'était surtout le rythme rapide qui empêchait souvent les dessinateurs de faire attention aux détails et le travail était souvent superficiel⁴⁴⁹ et rarement satisfaisant pour Peyo. Ce dernier était enfin un de ces auteurs de bande dessinée qui oubliaient « complètement leur carrière dans la BD pour se lancer dans ce monde nouveau »⁴⁵⁰ qu'était pour eux le dessin animé. Aidé toujours dans les négociations par Yvan Delporte, qui parlait mieux l'anglais,⁴⁵¹ il consacrait toute son énergie à ce projet, voyageant en permanence entre Bruxelles et Los Angeles, mais ses efforts se concentraient surtout au contrôle et aux questions organisatrices.⁴⁵² Bientôt il ne s'engageait plus beaucoup dans les scénarios, mettant rarement son veto (même trop rarement selon l'opinion de Delporte)⁴⁵³ et laissant ainsi plutôt les mains libres aux Américains. « De concession en concession, il ne [pouvait] empêcher que l'on dénature l'univers qu'il a créé »⁴⁵⁴ et Delporte, son compagnon pendant des années, concède en rétrospective que « Peyo est passé du meilleur narrateur du monde au plus scrupuleux défenseur de ses intérêts dans les affaires commerciales. »⁴⁵⁵

Le sortilège de Maltrochu a été adapté en dessin animé en 1982, pour la deuxième saison, sous le titre *The Sorcery of Maltrochu* (la traduction littéraire). Précisons qu'il s'agit d'une production coopérative non attribuable à un seul créateur ; évidemment l'évocation du responsable d'une telle production massive pour les programmes pour les enfants ne semble pas trop importante aux producteurs. Selon le générique de fin les directeurs sont Ray Patterson, George Gordon, Bob Hathcock, Carl Urbano et Rudy Zamora, qui se servaient d'un script de Peyo et Delporte, édité par Len Janson, Chuck Menville et Glenn Leopold.⁴⁵⁶ Tous les épisodes (sauf un) de la série *Les Schtroumpfs* étant déjà portés à l'écran dans la première saison (au milieu d'un nombre beaucoup plus important de nouvelles histoires), on voulait ajouter de nouveaux personnages dans la deuxième. Alors on a fait recours à Johan et Pirlouit (le deuxième étant rebaptisé Peewit), les créations originales de Peyo, alors inconnues aux Etats-Unis. Pour les épisodes autour de Johan et Pirlouit Peyo tenait à en écrire lui-même les scénarios, mais il n'a pas écrit les story-boards.⁴⁵⁷ Notons que les Schtroumpfs apparaissent

⁴⁴⁹ Cf. Dayez, Hugues : *op. cit.*, p. 165.

⁴⁵⁰ Frémion, Yves : *op. cit.*, p. 165.

⁴⁵¹ Cf. Dayez, Hugues : *op. cit.*, p. 163.

⁴⁵² Cf. *ibid.*, p. 166.

⁴⁵³ Cf. *ibid.*, p. 168.

⁴⁵⁴ Capart, Philippe ; Dejasse, Erwin : *Morris, Franquin, Peyo et le dessin animé*. Editions de l'an 2, Angoulême, 2005, p. 113.

⁴⁵⁵ Delporte, Yvan cité selon Pissavy-Yvernault, Bertrand ; Pissavy-Yvernault, Christelle : *op. cit.*, p. 213.

⁴⁵⁶ Cf. Patterson, Ray [dir.] : *The Sorcery of Maltrochu*, dans : Collectif : *The Smurfs. World of Wonders*. Hanna-Barbera-Productions, Etats-Unis, 1982, édition en DVD par Warner Home Video, 2009, 24:56-25:01.

⁴⁵⁷ Cf. Pissavy-Yvernault, Bertrand ; Pissavy-Yvernault, Christelle : *op. cit.*, p. 209.

dans tous les épisodes de *Johan and Peewit* et que ces derniers ne forment jamais vraiment une série indépendante. Dans le générique de début (où Johan et Pirlouit n'apparaissent que dans trois sur 26 plans) la série s'appelle toujours *Smurfs*, et on se contente de préciser dans un drapeau au-dessus du titre de l'épisode « Johan and Peewit in ». Les deux héros humains et les Schtroumpfs y sont des personnages principaux au même niveau.

6.2. Le scénario

J'ai déjà constaté que sur le niveau du contenu l'épisode *The Sorcery of Maltrochu* est relativement proche de l'original. Les changements dans le fil d'action, qu'il y a tout de même, sont soit des simplifications soit motivés par les idéaux partagés par les producteurs ou par l'orientation au groupe-cible.

Premièrement l'action a été considérablement raccourcie à un tiers environ de la longueur originale pour le dessin animé de 24 minutes (sans génériques), tandis que l'album de 60 planches exige un temps de lecture (soigneuse) de plus d'une heure. A part la condensation des scènes reproduites, on a supprimé totalement quelques parties de l'action, à savoir la chasse, l'excursion nocturne de Johan, les visites des mages (de celui qui prépare la potion pour changer les hommes en chiens et de Homnibus), ainsi que l'intervention du chevalier Bertrand et de ses amis, qui disparaissent complètement sur l'écran. Pour maintenir le fil de l'action de nouvelles situations remplacent quelques-unes de celles qui sont tombées : Ainsi Pirlouit trouve le chien qui parle directement dans l'étable où il a déjà travaillé avant, et non pas au cours de la chasse. La visite du sorcier pour acheter de la potion magique devient superflue, car Hugon, l'assistant de Maltrochu, en a encore sur soi, que Johan et Pirlouit peuvent aisément lui piquer. Les autres suppressions mentionnées ne trouvent pas de remplaçant, présentant des moments enfin superflus pour la continuité de l'action : Il semble qu'à part de faire preuve des talents du dessinateur et d'augmenter la tension (avec notamment un véritable « cliff-hanger » à la fin de la planche 21) la fonction centrale de la scène de l'excursion nocturne pour le déroulement de l'action principale soit d'apprendre à l'aubergiste que le chien qu'il abrite parle. Mais comme il parle en dormant (comme il l'a déjà fait avant), cette scène n'est pas nécessaire pour que l'aubergiste s'en rende compte. Quant à Homnibus, ce qu'il rapporte réellement à l'action de la bande dessinée, c'est de faire appel au Grand Schtroumpf, faute de savoir quoi faire. Cet intermédiaire tombe par le simple fait que Johan et Pirlouit rencontrent le Grand Schtroumpf dans la forêt et c'est lui qui réalise dans le dessin animé les expériences ratées de Homnibus. Enfin Johan et Pirlouit n'ont pas besoin de

Bertrand ni des autres parce qu'il n'y a pas de grand combat du tout, Johan vainquant tous les adversaires en jetant le flacon de potion magique. Tout cela rend l'histoire moins complexe et probablement plus facile à suivre pour les jeunes spectateurs.

Quelques changements dans le contenu ont été nécessités par les conceptions morales des Américains ; la représentation d'actes violents que des enfants pourraient imiter et de tout ce qui pourrait évoquer une connotation à la drogue était pratiquement impossible dans une émission pour enfants. Ainsi, dans la totalité de la série, le Schtroumpf à Lunettes ne se fait plus assommer par des coups de maillet sur la tête pour embêter tout le monde, mais il est jeté à toute volée hors du village, ce qui n'est pas moins violent, mais plus difficile à imiter ; et les potions magiques ne sont jamais bues ou reniflées pour éviter toute allusion à la drogue et le Grand Schtroumpf se contente de jeter de la poudre étoilée pour ses tours de magie.⁴⁵⁸ Ces deux situations se retrouvent aussi dans *The Sorcery of Maltrochu* : Des vols involontaires du Schtroumpf à Lunettes, un running gag dans la série, on en retrouve deux dans cet épisode (14:46-14:52, 20:38-20:42) ; il faut noter que le gag a été varié pour la première fois où Pirlouit est jeté en même temps pour être aussi embêtant que le Schtroumpf à Lunettes.

Remarquablement c'est un gag de l'univers de *Les Schtroumpfs*, qui à l'imprimé ne figure pas dans *Johan et Pirlouit*. Par cela les séries sont finalement mélangées parce que la compréhension de l'ironie répétitive du running gag exige la connaissance des aventures des Schtroumpfs, ce qui n'est pas le cas pour *Johan et Pirlouit* sous forme de bande dessinée. Quant à la magie pratiquée, on retrouve dans cet épisode six fois l'usage toujours externe de préparations magiques (11:14-11:21, 15:30-15:33, 16:09-16:12, 18:00-18:02, 22:44-22:46, 23:20-23:23).



Image 51 : Pour faire de la magie le Grand Schtroumpf ne fait que jeter de la poudre étoilée, qui semble moins dangereuse que les potions. (15:31)

Ces maximes expliquent aussi la nature de quelques-unes des simplifications évoquées plus haut : Par exemple, s'il s'agit de ne pas démontrer de la violence, il ne peut pas être question de faire aller les héros à la chasse. De même il serait inutile d'introduire Bertrand et ses amis, qui ne se joignent à Johan et Pirlouit que pour se battre, ce que l'on ne veut pas du tout montrer sur l'écran. Si l'on veut éviter que les enfants fassent des bêtises, il est clair que l'on ne fait pas grimper l'héros de leur émission de la fenêtre à la hauteur d'une trentaine de mètres. La disparition de Homnibus, un personnage quand même présent dans d'autres

⁴⁵⁸ Cf. Dayez, Hugues : *op. cit.*, p. 164.

épisodes, n'est explicable que par des raisons de simplicité, mais un autre changement dans cette partie correspond de nouveau à une précaution : Pirlouit ne boit pas exprès la potion magique, comme cobaye pour des expériences, mais la potion (qui semble avoir pris une consistance poudrée dans cette scène) tombe accidentellement sur Pirlouit, qui se transforme sans en avoir avalé et notamment dans le hors-champ. Ainsi on évite toute allusion à la drogue et on n'incite personne à goûter à une substance inconnue. Ces simplifications s'expliquent donc non seulement par le principe de la simplification, mais aussi par des buts moraux.



Images 52 et 53 : Tandis que dans la bande dessinée Pirlouit boit de la potion magique contre son plein gré, mais intentionnellement, il la verse accidentellement sur son corps dans le dessin animé, ce qui évite toute allusion possible à la drogue. (*Le sortilège de Maltrochu*, planche 35, cases 1 et 2 / 11:17)

Pour les mêmes raisons il n'y a pas de duels : Au lieu de les combattre avec son épée, Maltrochu arrête brusquement deux soldats qu'il veut animer à se battre plus bravement en les faisant courir contre son bouclier (9:19-9:22), et Pirlouit empêche Maltrochu de s'enfuir avec le trésor d'or du baron Boisjoly en transformant l'or en plomb (24:13-24:20) pour éviter un duel. C'est aussi la cause pour laquelle les manières dont Maltrochu fait parler Thierry à Geneviève de Boisjoly changent : Dans la bande dessinée il lui fait avaler des quantités importantes de vin pour lui délier la langue, dans le film, où il n'est pas question de lui faire boire du vin, il parle de chevalerie pour défendre à Maltrochu de toucher sa bien-aimée.



Image 54 : Un détail que l'on ne veut pas montrer dans une émission pour les enfants : Maltrochu forçant un chien à boire du vin. (*Le sortilège de Maltrochu*, planche 38, case 10)

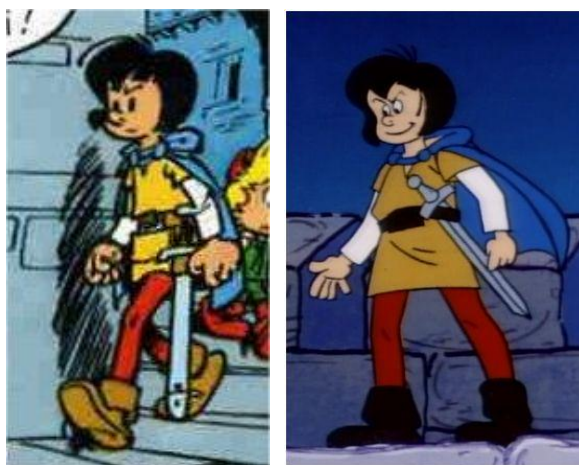
La transformation d'or en plomb ajoute un aspect idéaliste à l'action, à savoir le renoncement à la richesse matérielle. Ainsi Johan précise au baron de Boisjoly désespéré de voir son trésor

transformé : « Well, look at it this way : You lost a fortune and gained a son! » (24:48-24:52) (« Eh bien, pensez comme ceci : Vous avez perdu une fortune et gagné un fils ! ») Enfin l'or originalement convoité par Maltrochu n'est plus à personne, même pas au propriétaire original, le baron de Boisjoly, et la conclusion morale de l'aventure est que la famille vaut infiniment plus que la richesse matérielle – une morale nettement plus acceptable que l'ironie légèrement misogyne à la fin de la bande dessinée (dont on va encore parler).

Citons un dernier détail minuscule, mais bien représentatif : Quand le chevalier Thierry reprend son apparence humaine dans le dessin animé (23:20-23:23), il est instantanément complètement habillé, au contraire de la version en bande dessinée, où il apparaît d'abord nu, ce qui est plus logique, car Pirlouit qui se transforme en portant des vêtements les garde aussi en tant que chien, ce qui n'est pas le cas de Thierry. Mais il va de soi que des adaptateurs assez pénibles pour effectuer les petits changements énumérés jusqu'ici ne veulent pas montrer des personnes nues.

6.3. Les personnages

Comme les personnages de ce court-métrage sont assez proches de ceux du modèle en bande dessinée, il ne me paraît pas nécessaire de consacrer un sous-chapitre à chacun d'entre eux. En ce qui concerne leurs apparences on remarque – à part les différences générales lors du passage de la bande dessinée au dessin animé comme le nivellement de l'épaisseur des traits – peut-être quelques petits changements, notamment chez Johan, dont les yeux sont des points ovales noirs invariables dans la bande dessinée et deviennent – pour une raison incertaine – ronds pour l'écran et se divisent nettement en pupille et globe oculaire. En plus, on voit que son épée manque de fourreau et que Johan la serre contre son corps tout simplement en la fixant sous sa ceinture. Ceci paraît un peu ridicule, car en réalité Johan se couperait certainement à sa propre épée attachée ainsi, mais comme il n'y a jamais de



Images 55 et 56 : Johan dans la bande dessinée et dans le dessin animé : on change notamment la forme des yeux et la fixation de l'épée. (*Le sortilège de Maltrochu*, planche 16, case 7, extrait / 22:51, extrait)

véritable combat, cette épée devient de toute façon plutôt un accessoire qu'une arme et le spectateur ne se heurtera pas trop à cette inconsistance. Ce phénomène est peut-être dû à la

simplification graphique, car l'acte de tirer une épée d'un fourreau exigerait une animation plutôt complexe.

En ce qui concerne la constellation totale des personnages qui apparaissent dans l'épisode télévisé, on remarque surtout deux aspects : la présence augmentée des Schtroumpfs et l'implication de personnages féminins à part Geneviève de Boisjoly. Les Schtroumpfs sont – à la différence de la bande dessinée – intégrés dans la première moitié de l'histoire, apparaissant dans une scène tout à fait ajoutée au début de l'épisode (1:16-1:54), où ils jouent à la balle avec la chèvre de Pirlouit, qui est venu chercher des produits chimiques auprès du Grand Schtroumpf. Il semble que l'on essaie ainsi de faciliter l'entrée dans l'action aux spectateurs plus habitués à *Les Schtroumpfs* qu'à *Johan et Pirlouit*. En plus on note qu'à la différence de la bande dessinée, où le Grand Schtroumpf est le seul à se différencier de la masse anonyme, un nombre de caractères établis dans la série *Les Schtroumpfs* apparaît dans *The Sorcery of Maltrochu*, à savoir le Schtroumpf Costaud, le Schtroumpf Maladroit, le Schtroumpf à Lunettes, le Schtroumpf Gourmand, la Schtroumpfette et le Schtroumpf Musicien, qui font tous preuve de leurs traits de caractère spécifiques, surtout dans la scène de début (1:16-1:54) et dans la séquence où ils s'occupent de Pirlouit transformé en chien (15:10-15:25). « Alors que la bande dessinée tirait une grande part de son charme et de son humour d'une population composée de petits individus rigoureusement identiques, les dessins animés ne vont pas cesser d'individualiser chacun des Schtroumpfs. »⁴⁵⁹ Pour les rendre identifiables le Schtroumpf Costaud reçoit des tatouages en forme de cœurs sur les bras, le bonnet du Schtroumpf Maladroit tombe jusqu'au niveau des yeux et le Schtroumpf Gourmand porte une toque et une serviette attachée autour du cou, tous des détails pas (encore) communs dans la série de bande dessinée.

Quant à la position des femmes, il ne serait pas trop étonnant de ne pas en voir beaucoup – à part la courtisée Geneviève de Boisjoly et la gouvernante Dame Barbe ridiculisée à la cour royale –, car historiquement le monde des aventures médiévales était dominé par les hommes. Néanmoins les adaptateurs ajoutent non seulement la Schtroumpfette comme Schtroumpf féminin, mais aussi la princesse Anne (Sabina dans la version anglaise) que le lecteur des bandes dessinées ne connaît que de l'épisode *Le lutin du bois aux roches*. Avec cela le pourcentage des femmes idéalisées (Geneviève, Anne et la Schtroumpfette) aux personnages féminins marrants (Dame Barbe) est de 3 à 1. On note que la version conservatrice de la vie en couple dans le propos final de Geneviève et la réponse ironiquement aboyée par Thierry (planche 60, cases 6 et 7) (qui peut se lire comme misogynie parce que la vision de monde de

⁴⁵⁹ Capart, Philippe ; Dejasse, Erwin : *op. cit.*, p. 113.

la femme y semble limitée au cadre ménager, tandis que l'homme, après avoir conquis la femme désirée, ne veut pas changer pour elle) tombent dans la version télévisée, où l'on évite de reproduire des clichés des rôles de sexes.

Observons finalement le cas particulier de la nationalité des personnages : Dans la bande dessinée on comprend qu'ils vivent quelque part dans l'espace francophone en Europe, mais s'ils parlent anglais à l'écran, on a plutôt tendance à les situer dans l'espace anglophone. Si l'on prend en considération qu'il s'agit du Moyen Âge, cela ne peut être que la Grande-Bretagne et non pas l'Amérique du Nord, mais l'anglais parlé est clairement la variété américaine. Certes, l'on pourrait dire que le langage dans le film n'est que le moyen de communication avec le public, soit la communication fictive traduite dans la langue des spectateurs, et que les personnages parlent différemment dans le monde diégétique. Mais en fait il semble que les personnages soient conscients de leur langue, à un moment donné, au moins, Pirlouit demande au chien qui est en fait le chevalier Thierry de répondre « in English » (« en anglais ») (6:15-6:16).

La prononciation des noms propres qui sont directement repris de la bande dessinée sans traduction se fait d'une manière bien particulière, qui se situe entre la norme anglaise et la française. Si on l'examine de plus près, on remarque qu'en général les voyelles sont prononcées à l'anglaise et les consonnes à la française. Ainsi Maltrochu se prononce [maltRɔfʊ], tandis que [maltRɔfj] serait la réalisation en française standard, mais la prononciation du « ch » comme /ʃ/ n'est pas typique de l'anglais non plus. Johan se prononce [johan] et non pas [ʃohɑ̃] comme en français ni [dʒohən] comme en anglais et Geneviève n'est pas prononcée [ʒənɔviɛv], mais [ʒənɔviv], on laisse tomber le /ɛ/ dans la prononciation. Il semble que les adaptateurs font par ces noms mixtes régner au moins une certaine ambiance française dans ce film.

Par le simple fait que ce court-métrage a été produit aux États-Unis et en anglais, on a affaire à des procédés de transposition que l'on n'avait pas vus dans les films d'*Astérix*, qui étaient produits (presque) exclusivement dans l'espace francophone européen. Il s'agit là d'un transfert linguistique et d'une certaine transculturation. Linda Hutcheon explique que les productions hollywoodiennes destinées surtout à un public national ont tendance à intégrer les œuvres adaptées dans un contexte nord-américain, si c'est possible, tandis que celles qui ciblent un public plutôt international suppriment souvent des spécificités nationales, régionales ou historiques.⁴⁶⁰ Pour *The Sorcery of Maltrochu* la situation est entre les deux : La série dont elle fait partie a été produite en premier lieu pour un public américain pour être

⁴⁶⁰ Cf. Hutcheon, Linda : *op. cit.*, p. 146 sq.

internationalisée ensuite. On remarque que l'« indigénisation » des personnages se fait uniquement dans les dialogues, et que l'on n'en voit rien dans le champ visuel, par conséquent les signes d'une identité anglophone des personnages peuvent disparaître dans les versions traduites.

6.4. Les dialogues

Naturellement les dialogues dans le film ne peuvent pas être identiques à ceux de la bande dessinée parce qu'ils sont déjà en anglais, mais dans la plupart des cas ils reprennent le sens original relativement fidèlement, s'ils ne font pas partie, bien entendu, d'une partie ayant changée par rapport au modèle. On fait des efforts pour garder le style (parfois archaïsant) de l'original, c'est notamment par la reprise de mots tels que « fermentation », « transmutation », « sulphur » (« soufre »), « mercury » (« mercure ») et « athanor » (un four spécial des alchimistes) pour la scène des expériences de Pirlouit (2:33-2:59) qu'on évoque le discours des alchimistes du Moyen Âge.

Citons encore un jeu de mots ajouté qui se sert des polyvalences de la langue anglaise : Après que Johan a transformé les gardiens du château de Maltrochu en chiens, Pirlouit plaisante : « When is a dog not a dog? When it's a guard dog! Get it? » (22:49-22:54) se référant au fait qu'en anglais « guard dog » est une expression péjorative pour un gardien, et non pas pour un vrai chien. Cette blague ne se laisse pas traduire en français, se servant d'une spécificité de la langue anglaise.

Enfin on note que sur le niveau des paroles le méchant personnage Maltrochu est caractérisé à plusieurs reprises (par exemple 10:32-10:34, 15:04-15:06) par un rire sardonique persistant, que l'on ne retrouve pas tellement dans la bande dessinée. Il semble que ce genre de rire narquois soit une méthode utilisée en général dans les productions Hanna-Barbera pour caractériser les méchants, on le retrouve notamment chez Gargamel, l'ennemi juré des Schtroumpfs.

6.5. Mise en scène et cadrage

Bien que cela ne soit pas nécessaire pour recréer l'ambiance de l'œuvre originale, les prises de vues dans *The Sorcery of Maltrochu* sont en général très proches de celles de la bande dessinée. Les plans varient du très grand plan jusqu'au plan rapproché dans la bande dessinée et dans le dessin animé et les proportions des plans utilisés sont comparables. On remarque ici

en particulier une tendance à reproduire dans l'adaptation des perspectives choisies par Peyo dans le dessin, comme le démontrent les exemples suivants :



Images 57 et 58 : La première représentation du château peu accueillant de Maltrochu dans le dessin animé est très proche de la scène en bande dessinée : On a repris presque exactement la perspective en réduisant un peu la taille de Johan et Pirlouit et en ajoutant des couleurs. L'ambiance sinistre exprimée verbalement dans la bande dessinée est créée à l'aide de nuages noirs. (*Le sortilège de Maltrochu*, planche 14, case 8 / 8:41)



Images 59 à 61 : Deux scènes suivantes dans lesquelles un plan du film correspond à une vignette de bande dessinée : d'abord on voit Maltrochu et son cortège quitter le château en grand plan et en contre-plongée, puis on les voit à l'arrière-plan avec les Schtroumpfs vus de dos au premier plan. Les décors changent ici, mais les perspectives restent les mêmes. (*Le sortilège de Maltrochu*, planche 49, cases 6 et 7 / 20:26 / 20:29)



Images 62 et 63 : Enfin les prises de vue ne sont pas toujours issues d'un seul album : La vue de la table du Grand Schtroumpf avec ses accessoires, en légère contre-plongée, telle que Peyo l'a dessinée pour l'épisode *Un Schtroumpf pas comme les autres*, est utilisée comme modèle (en ce qui concerne la perspective et les décors) pour de nombreuses scènes dans la série de Hanna-Barbera, ainsi ici dans *The Sorcery of Maltrochu*. (*Un Schtroumpf pas comme les autres*, planche 10, case 5 / 15:58)

6.6. Les références intermédiaires et les éléments stylistiques

Comme il n'y a – à la différence d'*Astérix et Cléopâtre* – pas de références intermédiaires dans la bande dessinée *Le sortilège de Maltrochu* et comme on n'en a pas visiblement ajouté, nous n'aurons ici qu'à nous occuper des références systémiques au média de la bande dessinée en général et à l'œuvre de Peyo.

6.6.1. Les références à la bande dessinée en général

Si l'on regarde soigneusement, on voit qu'il y a dans ce film – à part la contamination systémique par la forme dessinée (intrinsèque au dessin animé) – un bon nombre de citations de forme renvoyant aux expressions spécifiques à la bande dessinée, en voici quelques-unes : Au début le mouvement d'une balle dans l'air est souligné par de larges lignes de mouvement et par ce qu'elle semble prendre une forme ovale au cours du vol à cause de la vitesse, un coup de pied est accompagné d'une étoile blanche (1:18-1:22). Peu après, le mal de tête du Schtroumpf Maladroit, qui s'est heurté contre Pirlouit, est exprimé par de petites étoiles autour de sa tête (1:31-1:34). Puis le remuement de la queue du chien est souligné par des lignes de mouvement (5:44-5:46). Ensuite on voit une



Image 64 : Le mouvement d'une balle est souligné grâce à des lignes de mouvement, à une étoile et à une modification de sa forme. (1:21)

énorme étoile blanche, à la manière de celles dans la bande dessinée, apparaît au moment où des soldats se heurtent contre le bouclier de Maltrochu (9:19-9:22) ou contre la table que Johan leur pose dans le chemin (13:05-13:06). Enfin on voit toute une multitude de lignes de mouvement, y inclus même une spirale, au moment où Maltrochu s'agite pour faire le chien Pirlouit lâcher sa jambe (13:13-13:16).

Quant à la manière de dessiner, on ne fait, tout en gardant l'essence des physionomies des personnages, pas d'efforts sensibles pour porter à l'écran la finesse d'un style dessiné sur papier, voire celui de Peyo, nivelant l'épaisseur des traits et laissant tomber des détails graphiques. Néanmoins on remarque qu'un seul plan consistant en une image fixe est dessiné à la manière de la bande dessinée, avec notamment des traits variables, un bon nombre de lignes de mouvement et un nuage de poussière indiquant de la vitesse, et c'est le plan présentant le titre de l'épisode (1:10-1:15). Notons que là même les yeux de Johan sont redevenus des points ovales noirs à la différence du reste du film.

Somme toute, l'implication explicite du média de

la bande dessinée ne semble pas trop importante, ce qui se comprend très bien parce que le film a été produit en premier lieu pour un public qui ne connaît pas la bande dessinée et dont la satisfaction ne dépendra certainement pas d'éventuelles actualisations systémiques. Selon le générique de la fin la série est basée sur des « concepts » par Peyo et Yvan Delporte (24:58-25:01), le mot « bande dessinée / comic » n'y apparaît même pas.

En ce qui concerne le style graphique de ce court-métrage, il faut concéder qu'il est malheureusement très instable : Les proportions varient souvent d'une scène à une autre, il y a un bon nombre de fautes de coloriage et une fois on associe même un faux arrière-plan au premier plan (16:02-16:18). On y voit un escalier de l'auberge au fond de l'image, bien que l'action se déroule au village des Schtroumpfs.



Image 65 : L'utilisation la plus excessive de lignes de mouvement dans *The Sorcery of Maltrochu* pour renforcer l'agitation de Maltrochu qui se défend contre Pirlouit. (13:14)

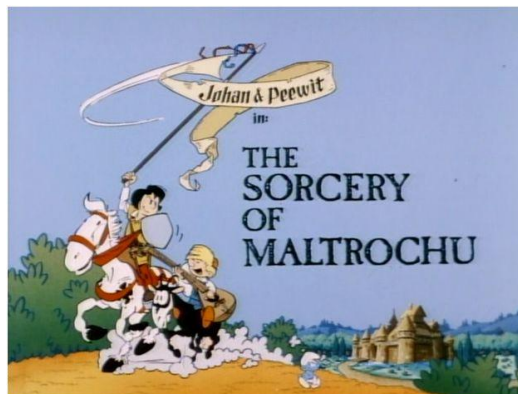


Image 66 : Le seul plan de *The Sorcery of Maltrochu* en vrai style de bande dessinée – l'image fixe qui accompagne le titre de l'épisode. (1:12)

6.6.2. Les références à la bande dessinée de Peyo

A part les reprises (rares) du style graphique de Peyo et celles (fréquentes) de ses perspectives choisies, que l'on a déjà discutées plus haut, j'aimerais citer un autre élément intéressant : On dit de Peyo qu'il était un maître du découpage⁴⁶¹, surtout en ce qu'il savait magistralement augmenter la tension en fin d'une planche et inciter ainsi le lecteur à tourner curieusement la page (ou à acheter la prochaine édition de *Spirou*, où ses histoires étaient prépubliées au rythme d'une ou deux planches par semaine). On a constaté dans l'avant-dernier chapitre que cet effet n'est pas reproductible dans le média filmique, mais dans *The Sorcery of Maltrochu* les producteurs ont tout de même trouvé un moyen pour imiter en un sens cet effet : Ainsi il y a au milieu du film un fondu noir après la transformation accidentelle de Pirlouit et l'écran reste noir pendant un moment, avant que l'action ne recommence (11:30-11:37). Cette situation précise ne se retrouve pas dans la bande dessinée, mais elle imite néanmoins le style de découpage de Peyo : L'action est interrompue juste après un point culminant et le spectateur reste à l'insu de la suite pendant un moment, avant que les personnages ne recommencent à agir. L'effet de la tension maintenue devient encore plus distinct si l'on considère que les émissions à la télévision ont souvent été interrompues au moment d'un fondu au noir par des spots publicitaires. Si l'action prend un tournant avant l'interruption, le spectateur ne sera pas trop tenté de changer de chaîne.

Consacrons encore quelques mots à l'historicité dans *Johan et Pirlouit*. Celle-ci s'y présente d'une forme différente que dans *Astérix* parce qu'il s'agit d'un récit non daté, c'est-à-dire non situé précisément dans l'histoire. Selon Alain Garcia on peut faire la différence entre récits datés et récits non datés : « Les récits non datés appartiennent au domaine de l'atemporalité ou de la hors-temporalité comme les contes de fées, les récits mythiques ou les légendes ; les récits datés, eux font état de marques temporelles beaucoup plus concrètes et explicites grâce auxquelles le lecteur ou le spectateur va situer [...] la diégèse. »⁴⁶² Evidemment *Johan et Pirlouit* joue au Moyen Age, mais il n'y a aucune précision plus concrète au sein de cette époque qui s'étend sur plusieurs siècles (ni dans *Le sortilège de Maltrochu*, ni dans un autre épisode), et en effet la série se situe dans un univers féerique, merveilleux. Néanmoins elle contient un bon nombre des principaux « culturèmes » médiévaux, c'est-à-dire des éléments culturels qui évoquent en général le Moyen Age, sans exiger des connaissances historiques trop profondes, entre autres :

⁴⁶¹ Cf. p. ex. Dayez, Hugues : *op. cit.*, p. 50.

⁴⁶² Garcia, Alain : *op. cit.*, p. 39.

- « les personnages représentatifs de la société médiévale et de sa division hiérarchique [...],
- les êtres appartenant à un monde merveilleux [...],
- les animaux du quotidien médiéval [...], [...]
- les objets caractéristiques du métier des armes (armes, armures, boucliers, heaumes, etc.),
- les lieux typiques tenant compte des techniques militaires d'alors (châteaux forts, donjons, etc.), [...]
- les faits et actions propres à cette époque (aventure, épreuve, hommage, quête, sortilèges, enchantements, etc.),
- un langage parfois archaïsant »⁴⁶³.

On peut, dans les termes de Barrera-Vidal, qualifier *Johan et Pirlouit* comme une bande dessinée parodique située dans un Moyen Age de fantaisie.⁴⁶⁴ Les éléments cités ci-dessus se retrouvent tous dans le dessin animé *The Sorcery of Maltrochu*, ainsi ce film reproduit au moins partiellement l'ambiance de la bande dessinée. On y reconnaît par exemple l'hiérarchie médiévale dans le soudain changement d'attitude de Maltrochu, un souverain despotique, devant l'annonce que Johan et Pirlouit sont envoyés par le Roi, qui tient une position plus élevée dans le système féodal (9:38-9:43, planche 16, case 4 dans la bande dessinée). Comme le milieu est féérique de sa nature, on ne se heurte pas trop à un petit anachronisme, à savoir la représentation de gâteaux glacés (19:08-19:24).



Image 67 : Un petit anachronisme dans *The Sorcery of Maltrochu* : une charrette de gâteaux glacés. (19:11, extrait)

Une référence stylistique à l'époque historique n'est pas reprise dans l'adaptation : La bande dessinée *Le sortilège de Maltrochu* débute par une page d'images qui rappellent des « gravures légendées, à la manière d'un conte de fées »⁴⁶⁵, précédée dans la version album même d'une image en noir en blanc, cadrant Pirlouit en faisant des expériences, qui rappelle une gravure médiévale, à la page de garde. Hugues Dayez, biographe de Peyo, suppose que « Peyo veut ainsi revenir à la dimension du

⁴⁶³ Barrera-Vidal, Albert : *Le Moyen Age dans la bande dessinée*, dans : Leinen, Frank ; Rings, Guido [dir.] : *Bilderwelten – Textwelten – Comicwelten. Romanistische Begegnungen mit der Neunten Kunst*. Éditions Meidenbauer, Munich, 2007, p. 30.

⁴⁶⁴ Cf. *ibid.*, p. 38.

⁴⁶⁵ Cf. Dayez, Hugues : *op. cit.*, p. 113.

merveilleux qui a fait l'originalité de sa série »⁴⁶⁶. On ne retrouve rien de tel dans l'adaptation filmique.

Faisons une dernière remarque par rapport au style narratif de cet épisode : Dans les dessins animés de Hanna-Barbera les séries *Les Schtroumpfs* et *Johan et Pirlouit* sont en général infantilisées et les quatre ou cinq degrés de lectures qu'il y avait dans les œuvres de Peyo et de Delporte n'y sont plus.⁴⁶⁷ Par contre on y retrouve des scènes qui démontrent une naïveté enfantine, dans *The Sorcery of Maltrochu* on voit entre autres une chèvre qui joue au foot (1:18-1:23),

Maltrochu cachant un chien vivant dans sa veste (13:24-13:36), Pirlouit qui commence à se comporter comme un chien après sa transformation (15:09-15:23) et des flèches qui s'enfoncent dans des remparts en pierre solide (22:30-22:33), des indices certains pour une orientation principale à un public très jeune.



Image 68 : Pirlouit dans une sorte de « gravure » à la page de garde de l'album – un style que l'on retrouve nulle part dans le film. (*Le sortilège de Maltrochu*, page de garde)



Image 69 : Des flèches qui s'enfoncent dans la pierre – un élément irréaliste à l'esprit enfantin. (22:33, extrait)

7. Conclusion : Perspectives et limites de l'adaptation filmique de bande dessinée

Tout compte pris, nous avons vu au cours des deux chapitres précédents un nombre de possibilités pour le dessin animé et le film live d'adapter des œuvres de bande dessinée en impliquant des éléments stylistiques du média-source, qui forment des références intermédiaires. Ces références peuvent être marquées explicitement (si par exemple un extrait de bande dessinée est montré dans l'image filmique) ou implicitement (si on n'imité que le style graphique d'une bande dessinée ou quelques-uns de ses éléments, comme par exemple certains signes symboliques). Par sa nature dessinée, le dessin animé porte en lui la contamination systémique de la bande dessinée, surtout si le style du dessin est proche de celui de l'original. Pour le film live une telle contamination est impossible (ou au moins très difficile à réaliser), mais nous avons vu comment il peut néanmoins impliquer l'autre média de différentes façons intéressantes. Il est certain que l'animation par ordinateur, qui évolue

⁴⁶⁶ Cf. *ibid.*, p. 113.

⁴⁶⁷ Cf. Pissavy-Yvernault, Bertrand ; Pissavy-Yvernault, Christelle : *op. cit.*, p. 136.

permanemment, ne cessera d'élargir les possibilités du film live d'imiter le monde des bandes dessinées, surtout en ce qui concerne les créatures et les mouvements irréels. Le film d'animation menace actuellement le dessin animé, mais si ses producteurs se vantent de ses effets de réalisme et de son allure moderne, ils oublient que ceci n'est possible qu'au détriment du charme dessiné de l'original et que le réalisme à tout prix risque de créer des paradigmes qui nivelleront les côtés individuels des styles graphiques.

En tout cas, il faut retenir que – malgré tout progrès technique – le film ne pourra jamais faire de la bande dessinée et que la différence médiatique persistera toujours. Quoique les films puissent faire tous les efforts possibles pour cadrer dans leurs plans le contenu presque exact des vignettes des bandes dessinées, ils ne pourront jamais reproduire certains aspects du média-source, à savoir son côté matériel, les effets créés par la stabilité des images et par la perception d'une planche dans son intégrité et le rythme individuel de la lecture, que la bande dessinée partage d'ailleurs avec la littérature (en langue verbale uniquement). On peut conclure que certains fans fervents des bandes dessinées ne seront jamais satisfaits des adaptations filmiques de leur lecture culte parce qu'ils n'y retrouveront jamais tout ce qu'ils aiment dans le média-source. Par conséquent les adaptations filmiques de bandes dessinées ne s'intégreront jamais tout à fait dans le corpus des bandes dessinées pour les enrichir de nouvelles productions qui se servent seulement d'un autre support matériel, mais elles seront toujours des œuvres à part qui devront être jugées sur la base de critères appropriés.

Il convient de souligner ici encore une fois que le but d'une adaptation filmique d'une œuvre appartenant à n'importe quel média-source n'est pas d'imiter tout à fait cette œuvre originale (ce dont elle sera probablement toujours incapable), mais de créer une nouvelle œuvre indépendante ayant une valeur esthétique propre à elle. Par conséquent il n'est pas non plus logique de refuser les adaptations par principe parce que le fait de ne pas pouvoir reproduire les qualités esthétiques du produit médiatique n'exclut nullement d'y créer une valeur artistique tout à fait nouvelle. En plus, l'intermédialité est plus fréquente dans l'ensemble des arts que les adaptations n'y soient déclarées, car à peu près tout artiste est inspiré pour ses œuvres de celles qu'il a connues avant (et qui peuvent appartenir au même média ou pas). Bien que les adaptations déçoivent souvent les passionnés de l'original, on ne peut pas trouver d'argument scientifique contre les adaptations en général et il faut concéder que les cinéastes pourront continuer à interpréter leurs œuvres choisies à leur manière et à s'essayer ainsi à créer un film de bonne qualité. Enfin les adaptations ne donnent pas un jugement définitif sur l'œuvre de base, car chacune ne correspond, rappelons-le, qu'à une lecture personnelle.

Moi, personnellement, si je me permets une prise de position individuelle en fin de cette thèse, je voudrais dire que j'ai regardé un nombre de films basés sur des bandes dessinées que j'ai aimés (parmi eux ceux que j'ai analysés dans cette thèse), et que j'en ai vu d'autres qui m'ont déçu pour des raisons personnelles quelconques, ce qui n'a néanmoins pas changé mon attitude ouverte pour de nouvelles versions. J'ai remarqué que la sensation de la transposition médiatique est tout à fait différente, si l'on voit d'abord l'adaptation et lit le modèle après. Dans ce cas j'étais souvent enthousiasmé par les qualités supplémentaires de la bande dessinée par rapport à son adaptation, ne pensant tout de même pas à critiquer le film qui m'avait déjà plu avant. Ayant été passionné des dessins animés déjà avant d'apprendre à lire, j'étais toujours ouvert envers les adaptations, probablement plus que ceux qui avaient déjà suivi passionnément la bande dessinée avant les multiples adaptations pour le grand et le petit écran.

Il est clair que toutes les possibilités n'ont pas pu être expliquées à travers les trois films analysés, mais ceci ferait sans doute sauter le cadre de ce travail, vu surtout qu'elles ne cessent pas de se développer. J'espère pourtant avoir pu démontrer dans cette thèse quelques-unes des possibilités qu'a l'adaptation filmique de bande dessinée malgré toute la critique que l'on ne cesse pas à lui imposer.

8. Annexes

8.1. Sources d'images

- Image 1 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert : *Astérix et Cléopâtre*. Hachette, Paris, 1965, réédition 1999 (*Astérix, tome 6*), p. 7.
- Image 2 : Peyo [Culliford, Pierre] : *Le sortilège de Maltrochu*. Dupuis, Charleroi, 1970, réédition 2003 (*Johan et Pirlouit, tome 13*), p. 20.
- Image 3 : Ibid., p. 21.
- Image 4 : Ibid., p. 31.
- Image 5 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert : *op. cit.*, p. 46.
- Image 6 : Peyo : *op. cit.*, p. 33.
- Image 7 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert : *op. cit.*, p. 42.
- Image 8 : Ibid., p. 35.
- Image 9 : Ibid., p. 31.
- Image 10 : Peyo : *Histoires de Schtroumpfs*. Dupuis, Charleroi, 1972 réédition 2003 (*Les Schtroumpfs, tome 8*), p. 6.
- Image 11 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert : *Le cadeau de César*. Hachette, Paris, 1974, réédition 2005 (*Astérix, tome 21*), p. 18.
- Image 12 : Peyo : *op. cit.* (1970, 2003), p. 35.
- Image 13 : Caneppele, Paolo ; Krenn, Günter : *Film ist Comics. Wahlverwandschaften zweier Medien. Die Projektionen des Filmstars Louise Brooks in den Comics von John Striebel bis Guido Crepax*. Film Archiv Austria, Wien, 1999, p. 8.
- Image 14 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert ; Dutillieu, José [dir.] : *Astérix et Cléopâtre / Asterix und Kleopatra*. Belvision, Belgique, 1968, édition en DVD par Kinowelt, 2007, 0:33:26.
- Image 15 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert : *op. cit.* (1965, 1999), p. 17.
- Image 16 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert ; Dutillieu, José [dir.] : *op. cit.*, 0:35:45.
- Image 17 : nicoc.canalblog.com/tag/Mission%20Cléopatre, le 15 juin 2010.
- Image 18 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert ; Dutillieu, José [dir.] : *op. cit.*, 0:01:42.
- Image 19 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert : *op. cit.* (1965, 1999), p. 48.
- Image 20 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert ; Dutillieu, José [dir.] : *op. cit.*, 1:09:06.
- Image 21 : Chabat, Alain [dir.] : *Astérix & Obélix. Mission Cléopâtre*. Pathé, France / Allemagne, 2002, édition en deux DVD par Pathé, 2002, 0:54:40.
- Image 22 : Ibid., 0:02:32.
- Image 23 : Ibid., 1:32:53.
- Image 24 : Ibid., 1:26:09.
- Image 25 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert : *op. cit.* (1965, 1999), p. 19.
- Image 26 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert ; Dutillieu, José [dir.] : *op. cit.*, 0:00:28.
- Image 27 : Mankiewicz, Joseph [dir.] : *Cleopatra*. 20th Century Fox, Etats-Unis, 1963, édition en deux DVD par 20th Century Fox Home Entertainment, 2006 (*Große Film-Klassiker*), 0:55:30.
- Image 28 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert : *op. cit.* (1965, 1999), p. 6.
- Image 29 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert ; Dutillieu, José [dir.] : *op. cit.*, 0:07:04.
- Image 30 : Chabat, Alain [dir.] : *op. cit.*, 0:06:30.
- Image 31 : Mankiewicz, Joseph [dir.] : *op. cit.*, 0:23:35.
- Image 32 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert : *op. cit.* (1965, 1999), p. 27.
- Image 33 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert ; Dutillieu, José [dir.] : *op. cit.*, 1:04:29.
- Image 34 : Chabat, Alain [dir.] : *op. cit.*, 1:30:28.

Image 35 : Mankiewicz, Joseph [dir.] : *op. cit.*, 0:08:54.

Image 36 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert ; Dutillieu, José [dir.] : *op. cit.*, 0:03:44.

Image 37 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert : *op. cit.* (1965, 1999), p. 22.

Image 38 : Chabat, Alain [dir.] : *op. cit.*, 0:51:54.

Image 39 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert : *op. cit.* (1965, 1999), p. 11.

Image 40 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert ; Dutillieu, José [dir.] : *op. cit.*, 1:04:29.

Image 41 : <http://www.bdcouvertes.com/bdstory/Charlier/oeuvre.htm>, le 15 juin 2010.

Image 42 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert : *op. cit.* (1965, 1999), p. 9.

Image 43 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert ; Dutillieu, José [dir.] : *op. cit.*, 0:12:07.

Image 44 : Chabat, Alain [dir.] : *op. cit.*, 0:20:00.

Image 45 : http://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:G%C3%A9ricault_-_La_zattera_della_Medusa.jpg, le 15 juin 2010.

Image 46 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert : *Astérix légionnaire*. Hachette, Paris, 1967, réédition 2007 (*Astérix, tome 10*), p. 35.

Image 47 : Chabat, Alain [dir.] : *op. cit.*, 1:20:06.

Image 48 : Goscinny, René ; Uderzo, Albert : *Astérix et les Goths*. Hachette, Paris, 1963, réédition 1992 (*Astérix, tome 3*), p. 16.

Image 49 : Chabat, Alain [dir.] : *op. cit.*, 0:19:54.

Image 50 : *Ibid.*, 1:15:06.

Image 51 : Patterson, Ray [dir.] : *The Sorcery of Maltrochu*, dans : Collectif : *The Smurfs. World of Wonders*. Hanna-Barbera-Productions, Etats-Unis, 1982, édition en DVD par Warner Home Video, 2009, 15:31.

Image 52 : Peyo : *op. cit.* (1970, 2003), p. 37.

Image 53 : Patterson, Ray [dir.] : *op. cit.*, 11:17.

Image 54 : Peyo : *op. cit.* (1970, 2003), p. 40.

Image 55 : *Ibid.*, p. 18.

Image 56 : Patterson, Ray [dir.] : *op. cit.*, 22:51.

Image 57 : Peyo : *op. cit.* (1970, 2003), p. 16.

Image 58 : Patterson, Ray [dir.] : *op. cit.*, 8:41.

Image 59 : Peyo : *op. cit.* (1970, 2003), p. 51.

Image 60 : Patterson, Ray [dir.] : *op. cit.*, 20:26.

Image 61 : *Ibid.*, 20:29.

Image 62 : Peyo [Culliford, Pierre] : *Les Schtroumpfs et le cracoucass. Un Schtroumpf pas comme les autres*. Dupuis, Chaleroi, 1969, réédition 2003 (*Les Schtroumpfs, tome 5*), p. 54.

Image 63 : Patterson, Ray [dir.] : *op. cit.*, 15:58.

Image 64 : *Ibid.*, 1:21.

Image 65 : *Ibid.*, 13:14.

Image 66 : *Ibid.*, 1:12.

Image 67 : *Ibid.*, 19:11.

Image 68 : Peyo : *op. cit.* (1970, 2003), p. 1.

Image 69 : Patterson, Ray [dir.] : *op. cit.*, 22:33.

8.2. Sources d'informations

8.2.1. Bibliographie

8.2.1.1. Albums de bande dessinée

- Goscinny, René ; Uderzo, Albert : *Astérix et les Goths*. Dargaud, Paris, 1963, réédition 1992 (*Astérix, tome 3*).
- Goscinny, René ; Uderzo, Albert : *Astérix et Cléopâtre*. Hachette, Paris, 1965, réédition 1999 (*Astérix, tome 6*).
- Goscinny, René ; Uderzo, Albert : *Astérix légionnaire*. Hachette, Paris, 1967, réédition 2007 (*Astérix, tome 10*).
- Goscinny, René ; Uderzo, Albert : *Le cadeau de César*. Hachette, Paris, 1974, réédition 2005 (*Astérix, tome 21*).
- Peyo [Culliford, Pierre] : *Les Schtroumpfs et le cracoucass. Un Schtroumpf pas comme les autres*. Dupuis, Charleroi, 1969, réédition 2003 (*Les Schtroumpfs, tome 5*).
- Peyo : *Le sortilège de Maltrochu*. Dupuis, Charleroi, 1970, réédition 2003 (*Johan et Pirlouit, tome 13*).
- Peyo : *Histoires de Schtroumpfs*. Dupuis, Charleroi, 1972 réédition 2003 (*Les Schtroumpfs, tome 8*).

8.2.1.2. Livres consultés

- Alber, Annette : "Asterix". *Eine Übersetzungskritik unter besonderer Berücksichtigung der Wort/Bild-Problematik*. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Geisteswissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, Vienne, 1988.
- Albersmeier, Franz-Josef : *Theater, Film und Literatur in Frankreich. Medienwechsel und Intermedialität*. Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt, 1992.
- Alessandrini, Marjorie ; Duveau, Marc ; Glasser, Jean-Claude ; Vidal, Marion : *Encyclopédie des Bandes Dessinées*. Éditions Albin Michel, Paris, 1986.
- Andrieu, Olivier : *Le livre d'Astérix le Gaulois*. Éditions Albert-René, Paris, 1999.
- Bachmann, Sabrina : *Probleme der Romanverfilmung. Eine vergleichende Untersuchung des Romans „Nirgendwo in Afrika“ von Stefanie Zweig und der gleichnamigen Verfilmung von Caroline Link*. Verlag Dr. Müller, Sarrebruck, 2008.
- Baetens, Jan : *Formes et politique de la bande dessinée*. Uitgeverij Peeters, Leuven, 1998 (*Accent*).
- Baron-Carvais, Annie : *La Bande Dessinée*. Presses Universitaires de France, Paris, 1985, 5^e édition 2007 (*Que sais-je ?*).
- Baur, Elisabeth Katrin : *Der Comic. Strukturen – Vermarktung – Unterricht*. Pädagogischer Verlag Schwann, Düsseldorf, 1977 (*Fach Deutsch*).
- Begenat-Neuschäfer, Anne [dir.] : *Comic und Jugendliteratur in Belgien von ihren Anfängen bis heute*. Peter Lang – Internationaler Verlag der Wissenschaften, Francfort-sur-le-Main, 2009 (*Belgien im Fokus. Geschichte – Sprachen – Kulturen, tome 2*).
- Benjamin, Walter : *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Suhrkamp, Francfort-sur-le-Main, 1963, réédition 2008 (*edition suhrkamp, tome 28*).
- Bernas, Steven : *L'écrivain au cinéma*. L'Harmattan, Paris, 2005.
- Berner, Horst : *Das große Asterix-Lexikon*. Egmont Ehapa, Berlin, 2001.

- Billard, Pierre (traduit du français par Derouet, Paul ; Becker, Hartmut) : *Asterix & Obelix gegen Cäsar. Das Buch zum Film*. Egmont Ehapa, Stuttgart, 1999.
- Blair, Preston (traduit de l'anglais par Horvath, Gaby) : *Zeichentrickfiguren leicht gemacht*. Evergreen, Cologne, 2008.
- Böhn, Andreas [dir.] : *Formzitat und Intermedialität*. Röhrig Universitätsverlag, St. Ingbert, 2003 (*Mannheimer Studien zur Literatur- und Kulturwissenschaft*, tome 30).
- Caneppele, Paolo ; Krenn, Günter : *Film ist Comics. Wahlverwandtschaften zweier Medien. Die Projektionen des Filmstars Louise Brooks in den Comics von John Striebel bis Guido Crepax*. Film Archiv Austria, Wien, 1999.
- Capart, Philippe ; Dejasse, Erwin : *Morris, Franquin, Peyo et le dessin animé*. Editions de l'an 2, Angoulême, 2005.
- Cattrysse, Patrick : *Pour une théorie de l'adaptation filmique. Le film noir américain*. Peter Lang – Internationaler Verlag der Wissenschaften, Francfort-sur-le-Main, 1992 (*Regards sur l'image, série II : Transformations*).
- Ciment, Gilles [dir.] : *Cinéma et bande dessinée*. Corlet, Condé-sur-Noireau, 1990 (*CinémAction*).
- Clerc, Jeanne-Marie : *Littérature et cinéma*. Nathan, Paris, 1993 (*cinéma*).
- Collectif : *L'encyclo*. Bordas, Paris, 1990.
- Collectif : *Grand Usuel Larousse*. Larousse, Paris, 1987, réédition 1997.
- Colloquium zur Theorie der Bildergeschichte in der Akademie der Künste Berlin [collectif] : *Vom Geist der Superhelden. Comic Strips*. Gebrüder Mann Verlag, Berlin, 1970.
- Courtés, Joseph : *Du lisible au visible. Initiation à la sémiotique du texte et de l'image*. DeBoeck Université, Bruxelles, 1995 (*Cultures & communication*).
- Dayez, Hugues : *Peyo l'enchanteur*. Niffle, Bruxelles, 2003 (*Profession*).
- Ditschke, Stephan ; Kroucheva, Katerina ; Stein, Daniel [éd.] : *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. transcript, Bielefeld, 2009.
- Dittmar, Jakob : *Comic-Analyse*. UVK Verlagsgesellschaft, Konstanz, 2008.
- Du Chatenet, Aymar ; Guillot, Caroline : *Goscinny. Faire rire, quel métier !* Gallimard, Paris, 2009 (*Découvertes Gallimard*).
- Duchêne, Alain : *Albert Uderzo*. Éditions du Chêne – Hachette, Paris, 2002.
- Estermann, Alfred : *Die Verfilmung literarischer Werke*. Bouvier u. co. Verlag, Bonn, 1965 (*Abhandlungen zur Kunst-, Musik- und Literaturwissenschaft*, tome 33).
- Fuchs, Wolfgang ; Reitberger, Reinhold : *Comics. Anatomie eines Massenmediums*. Heinz Moos Verlag, Munich, 1971.
- Garcia, Alain : *L'adaptation du roman au film*. Éditions I. F. diffusion, Paris, 1990.
- Gaudreault, André : *Du littéraire au filmique. Système du récit*. Armand Colin, Paris, 1995, réédition 1999.
- Gaudreault, André ; Jost, François : *Le récit cinématographique*. Nathan, Malesherbes, 1998, 2e édition 2000 (*Nathan cinéma, Cinéma et récit 2*).
- Gaumer, Patrick : *Les années Pilote 1959 – 1989*. Dargaud, Paris, 1996.
- Gaumer, Patrick ; Moliterni, Claude : *Dictionnaire mondial de la Bande Dessinée*. Larousse, Paris, 2001.
- Genette, Gérard : *Fiction et diction*. Seuil, Paris, 1991 (*Poétique*).
- Giddings, Robert ; Selby, Keith ; Wensley, Chris : *Screening the Novel. The Theory and Practice of Literacy Dramatization*. Palgrave, Basingstoke, Hampshire, 2002 (*Insights*).
- Glénat, Jacques [dir.] : *Peyo*. Editions Jacques Glénat, Grenoble, 1983 (*Schtroumpf – les cahiers de la bande dessinée*, tome 54).
- Goscinny, René ; Uderzo, Albert (traduit du français par Berner, Horst) : *Asterix. Was für ein Fest!* Egmont Ehapa, Stuttgart, 1995.

- Groensteen, Thierry : *Système de la bande dessinée*. Presses Universitaires de France, Paris, 1999, 2^e édition 2006 (*Formes sémiotiques*).
- Groensteen, Thierry : *La bande dessinée – une littérature graphique*. Éditions Milan, Toulouse, 2005 (*Les essentiels Milan*, tome 66).
- Groensteen, Thierry : *La bande dessinée – mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007 (*Réflexions faites*).
- Grünewald, Dietrich : *Comics*. Niemeyer, Tübingen, 2000 (*Grundlagen der Medienkommunikation*).
- Guttmann, Karl : *"Asterix": Erfolg und Ideologie*. Dissertation zur Erlangung des Doktorgrades der Philosophie an der Grund- und Integrativwissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, Vienne, 1984.
- Hein, Michael ; Hüners, Michael ; Michaelsen, Torsten [dir.] : *Ästhetik des Comic*. Erich Schmidt Verlag, Berlin, 2002.
- Heinzelmaier, Ingrid : *Reflets de la France moderne dans Astérix*. Hausarbeit, Universität Wien, 1979.
- Hochmayer, Karin : *Die Wort-Bild-Relation in Comics veranschaulicht anhand einer kritischen Analyse von „Achille Talon“*. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Geisteswissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, Vienne, 1992.
- Hünig, Wulfgang : *Strukturen des comic strip. Ansätze zu einer textlinguistisch-semiotischen Analyse narrativer comics*. Georg Olms Verlag, Hildesheim, 1974 (*Studia semiotica, Series practica*, tome 6).
- Hutcheon, Linda : *A Theory of Adaptation*. Routledge, Londres – New York, 2006.
- Kagelmann, Jürgen : *Comics. Aspekte zu Inhalt und Wirkung*. Éditions Julius Klinkhardt, Bad Heilbrunn, 1976 (*Schriften des Arbeitskreises für Jugendliteratur*).
- Kagelmann, Jürgen : *Who's who im Comic*. Deutscher Taschenbuch Verlag, Munich, 1997 (*Who's who*).
- Kainz, Barbara : *Antihelden in Comicverfilmungen. Transformationsanalyse ausgewählter Graphic Novels und deren Verfilmungen*. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Philologisch-Kulturwissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, Vienne, 2006.
- Karabece, Erol : *Soziale Funktionen des Comics Asterix*. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Grund- und Integrativwissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, Vienne, 1998.
- Kislinger, Bettina : *Semiotische und narrative Strukturen im modernen französischen Comic am Beispiel von Enki Bilal*. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Geisteswissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, Vienne, 1996.
- Knigge, Andreas : *Alles über Comics. Eine Entdeckungsreise von den Höhlenbildern bis zum Manga*. Europa Verlag, Hamburg, 2004.
- Kolp, Manuel : *Le langage cinématographique en bande dessinée*. Editions de l'Université de Bruxelles, Bruxelles, 1992 (*Le sens de l'image*).
- König, Karin : *Asterix wie wir ihn nicht kennen. Eine Analyse des französischen Originals im Vergleich zur deutschen Übersetzung unter Berücksichtigung des landeskonventionellen Aspektes*. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Geisteswissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, Vienne, 1988.
- Kraus, Margret Carmen : *Die Problematik der filmischen Umsetzung des Romans „Les Misérables“ von Victor Hugo*. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Fakultät für Human- und Sozialwissenschaften der Universität Wien, Vienne, 2004.
- Laffay, Albert : *Logique du cinéma*. Masson, Paris, 1964.
- Lang, Heidelinde : *Comics – das „Missing Link“ zwischen Buch und Fernsehen? Zur Bedeutung des Comics als Lektüre von Kindern und Jugendlichen*. Diplomarbeit zur Erlangung des

- Magistergrades der Philosophie an der Grund- und Integrativwissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, Vienne, 1997.
- Lehecka, Ursula : *Semiotische Analyse der Bandes Dessinées. Geschlechterrollen bei Brétecher und Reiser*. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Geisteswissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, Vienne, 1991.
- Leinen, Frank ; Rings, Guido [dir.] : *Bilderwelten – Textwelten – Comicwelten. Romanistische Begegnungen mit der Neunten Kunst*. Éditions Meidenbauer, Munich, 2007.
- Mahne, Nicole : *Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*. Vandenhoeck & Ruprecht, Göttingen, 2007.
- Maubourguet, Patrice [dir.] : *Le petit Larousse illustré 1995*. Larousse, Paris, 1995.
- Marxgut, Werner : *Les moyens de caractérisation linguistique dans "Astérix". La caractérisation des français régionaux et des langues étrangères*. Institut für Romanistik der Universität Innsbruck, Innsbruck, 1988 (*Arbeitspapiere der Romanistik Innsbruck*, tome 8).
- McCloud, Scott : *Understanding Comics. The Invisible Art*. HarperCollins Publishers, New York, 1994.
- Moingeon, Marc ; Travers, Christian [dir.] : *Dictionnaire Hachette encyclopédique illustré*. Hachette, Paris, 1996.
- Naguschewski, Dirk ; Schrader, Sabine [dir.] : *Kontakte, Konvergenzen, Konkurrenzen. Film und Literatur in Frankreich nach 1945*. Schüren, Marbourg, 2009 (*Marburger Schriften zur Medienforschung*, tome 7).
- Neuhaus, Stefan [dir.] : *Literatur im Film. Beispiele einer Medienbeziehung*. Königshausen & Neumann, Wurtzbourg, 2008.
- Ofenloch, Simon : *Mit der Kamera gezeichnet. Zur Ästhetik realer Comicverfilmungen*. Verlag Dr. Müller, Sarrebruck, 2007.
- Paech, Joachim ; Schröter, Jens [dir.] : *Intermedialität analog / digital. Theorien – Methoden – Analysen*. Éditions Wilhelm Fink, Munich, 2008.
- Paillarse, Dominique [dir.] : *Eine Grafische Kunst: Der Französische Comic*. Elefanten Press, Berlin, 1988.
- Peeters, Benoît : *La Bande Dessinée*. Flammarion, Paris, 1993 (*Dominos*).
- Peeters, Benoît : *Lire la Bande Dessinée*. Flammarion, Paris, 1998, réédition 2002 (*Champs*, tome 530).
- Pierre, Michel : *La bande dessinée*. Larousse, Paris, 1976 (*Idéologies et sociétés*).
- Pissavy-Yvernault, Bertrand ; Pissavy-Yvernault, Christelle : *Yvan Delporte. Réacteur en chef*. Dupuis, Charleroi, 2009.
- Plana, Muriel : *Roman, théâtre, cinéma. Adaptations, hybridations et dialogue des arts*. Bréal, Rosny-sous-Bois, 2004 (*Amphi Lettres : Premier et deuxième cycles universitaires*).
- Pomier, Frédéric : *Comment lire la bande dessinée ?* Klincksieck, Paris, 2005 (*50 Questions*).
- Rajewsky, Irina : *Intermedialität*. Francke Verlag, Tübingen – Bâle, 2002.
- Riedl, Margit : *Gesprochene Sprache in der Bande Dessinée*. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Geisteswissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, Vienne, 1987.
- Sadoul, Numa [dir.] : *Astérix & Cie... Entretiens avec Uderzo*. Hachette, Paris, 2001.
- Santoro, Patricia : *Novel into Film. The Case of La familia de Pascual Duarte and Los santos inocentes*. University of Delaware Press, Newark, 1996.
- Saraceni, Mario : *The Language of Comics*. Routledge, Londres – New York, 2003 (*Intertext*).
- Schachtschabel, Gaby : *Der Ambivalenzcharakter der Literaturverfilmung. Mit einer Beispielanalyse von Theodor Fontanes Roman Effi Briest und dessen Verfilmung von Rainer Werner Fassbinder*. Peter Lang – Internationaler Verlag der Wissenschaften, Francfort-sur-le-Main,

- 1984 (*Europäische Hochschulschriften, Reihe XXX : Theater-, Film- und Fernsehwissenschaften, tome 16*).
- Schaudig, Michael : *Literatur im Medienwechsel. Gerhard Hauptmanns Tragikomödie Die Ratten und ihre Adaptionen für Kino, Hörfunk, Fernsehen. Prolegomena zu einer Medienkomparatistik*. Verlagsgemeinschaft Schaudig – Bauer – Ledig, Munich, 1992 (*diskurs film*).
- Scheidlberger, Heidelinde : *Probleme der Umsetzung von Diskurs und Text in der Verfilmung französischer Literatur*. Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Geisteswissenschaftlichen Fakultät der Universität Wien, Vienne, 2000.
- Schüwer, Martin : *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Wissenschaftlicher Verlag Trier, Trèves, 2008 (*wvt-Handbücher und Studien zur Medienkulturwissenschaft, tome 1*).
- Schwab, Ulrike : *Erzähltext und Spielfilm. Zur Ästhetik und Analyse der Filmadaption*. Lit, Berlin, 2006 (*Geschichte, Zukunft, Kommunikation. Untersuchungen zur europäischen Medienforschung, Band 4*).
- Seifert, Sabine : *Metamorphosen der siebten Kunst. Französische Romane des 19. Jahrhunderts in ihrer filmischen Umsetzung*. Romanistischer Verlag, Bonn, 1998 (*Abhandlungen zur Sprache und Literatur, tome 115*).
- Spedicato, Eugenio : *Literatur auf der Leinwand am Beispiel von Luchino Viscontis Morte a Venezia*. Königshausen & Neumann, Wurtzbourg, 2008.
- Stam, Robert ; Raengo, Alessandra [dir.] : *A Companion to Literature and Film*. Blackwell, Malden, Massachusetts, 2008.
- Stoll, André : *Asterix – das Trivialepos Frankreichs. Die Bild- und Sprachartistik eines Bestseller-Comics*. Éditions DuMont Schauberg, Cologne, 1974.
- Tcheuyap, Alexie : *De l'écrit à l'écran. Les réécritures filmiques du roman africain francophone*. Les Presses de l'Université d'Ottawa, Ottawa, 2005 (*Transferts culturels*).
- Tischer, Peter : *Der gezeichnete Held. Die Serienfigur im modernen französischen Humor-Comic*. Stauffenburg-Verlag, Tübingen, 1994 (*Erlanger romanistische Dokumente und Arbeiten, tome 12*).
- Uderzo, Albert : *Albert Uderzo se raconte*. Éditions Stock, Paris, 2008.
- Van Royen, René ; Van der Vegt, Sunnyva (traduit du néerlandais par Albrecht, Nicole) : *Asterix. Die ganze Wahrheit*. Editions C. H. Beck, Munich, 2004.
- Vanoye, Francis : *Récit écrit – récit filmique*. Nathan, Malesherbes, 1998, 2^e édition 2002 (*Nathan cinéma, Cinéma et récit 1*).
- Vidal, Guy ; Goscinny, Anne ; Gaumer, Patrick : *René Goscinny – profession : humoriste*. Dargaud, Paris, 1997.
- Wagner, Birgit : *Medienwissenschaftliche Einführungsvorlesung für ItalianistInnen und FranzösisistInnen*. Notes de lecture à l'Université de Vienne, semestre d'été de 2006.
- Westfälisches Römermuseum Haltern [collectif] : „*Die spinnen, die...*“ *Mit Asterix durch die Welt der Römer*. Egmont Ehapa, Stuttgart, 1999.

8.2.2. Filmographie

- Chabat, Alain [dir.] : *Astérix & Obélix. Mission Cléopâtre*. Pathé, France / Allemagne, 2002, édition en deux DVD par Pathé, 2002.
- Collectif : *Astérix. La trilogie Gaumont*. Gaumont, France, 2005, édition en quatre DVD par Mastery International Pictures, 2005.

Collectif : *The Smurfs. World of Wonders*. Hanna-Barbera-Productions, Etats-Unis, 1982, édition en DVD par Warner Home Video, 2009.

Goscinnny, René ; Uderzo, Albert ; Dutilleul, José [dir.] : *Astérix et Cléopâtre / Asterix und Kleopatra*. Belvision, Belgique, 1968, édition en DVD par Kinowelt, 2007.

Mankiewicz, Joseph [dir.] : *Cleopatra*. 20th Century Fox, Etats-Unis, 1963, édition en deux DVD par 20th Century Fox Home Entertainment, 2006 (*Große Film-Klassiker*).

Viotte, Michel [dir.] : *René Goscinny. Profession humoriste / Ein Leben für den Humor*. Nestor Productions / INA, France, Arte, 1998, rediffusion 2005.

8.2.3. Autres sources

8.2.3.1. Conférences suivies

Groensteen, Thierry : *The Question of the Artistic Judgment about Comics*. Conférence faite à la Kunstschule de Vienne le 12 avril 2010.

Groensteen, Thierry : *Les définitions de la bande dessinée*. Conférence faite à l'Institut français de Vienne le 13 avril 2010.

Rabaté, Pascal : *La bande dessinée*. Conférence faite à l'Institut de Romanistique de l'Université de Vienne le 13 avril 2010.

8.2.3.2. Sites d'Internet

http://www.ecrannoir.fr/films/02/mission_cleopatre/critique.htm, le 15 juin 2010.

http://www.ecrannoir.fr/films/02/mission_cleopatre/interview.htm, le 15 juin 2010.

http://www.ecrannoir.fr/films/02/mission_cleopatre/perso.htm, le 15 juin 2010.

<http://www.erreursdefilms.com/com/voir-les-captures-film-Asterix-et-Obelix-Mission-Cleopatre-AST2.html>, le 15 juin 2010.

<http://www.erreursdefilms.com/com/voir-toutes-les-erreurs-film-Asterix-et-Obelix-Mission-Cleopatre-AST2-p3.html>, le 15 juin 2010.

http://www.usatoday.com/life/movies/news/2010-06-16-Smurfs16_ST_N.htm, le 22 juin 2010.

8.3. Deutschsprachige Zusammenfassung (Résumé en allemand)

Die Verfilmung von Comics stellt (gleichsam wie jede andere Adaption) eine Form des Medienwechsels dar, welcher nach der konventionellen Differenzierung von Irina Rajewsky neben Medienkombination und intermedialen Bezügen die dritte Hauptform von Intermedialität bildet. Der traditionell scharfen Kritik an Adaptionen im Allgemeinen und Verfilmungen im Besonderen, welche entweder behauptet, dass es jenen an Kreativität fehle, oder dass sie nie an die Qualität ihrer Vorlage herankämen, setzt die aktuelle Forschung entgegen, dass Adaptionen die Kulturgeschichte nicht nur wie ein roter Faden durchziehen (und enorme wirtschaftliche Bedeutung haben), sondern auch, dass sie fruchtbare (Kunst-) Werke bilden können, auch wenn sie nicht den Stil ihrer Vorlage bewahren. Demnach stehen den Machern von Adaptionen alle Freiheiten offen, eine „werktreue“ Umsetzung stellt dabei nur eine von mehreren Möglichkeiten dar. Dabei ist zu beachten, dass es aufgrund der medialen Unterschiede in Potentialen und Zwängen der beiden im Medienwechsel involvierten Medien per se unmöglich ist, dass eine Verfilmung oder beliebige andere Form der Adaption alle Aspekte und Facetten der Vorlage wiedergibt. Der Film beispielsweise verfügt im Gegensatz zum Roman nicht nur über die Mittel des Erzählens, sondern auch über die des Zeigens, was zum Beispiel konkrete und unmittelbare optische Repräsentation von handelnden Figuren und Schauplätzen sowohl möglich als auch zwingend macht, und kennt zugleich ein Repertoire an Strategien, ein Vorlagenmedium zu evozieren. Die Theorie der intermedialen Bezüge hilft hierbei, tatsächliche Bezugnahmen auf die Vorlage innerhalb der Adaption zu systematisieren, insbesondere durch die Unterscheidung zwischen Einzelreferenzen, welche sich auf ein konkretes Werk eines anderen Mediums beziehen, und Systemreferenzen, welche das Vorlagenmedium an sich auf irgendeine Weise implizieren.

Der Nachweis solcher Referenzen auf den Comic (konkret auf die französische „Bande dessinée“) in Filmen bedarf zuerst einer genauen Vorstellung von diesem Medium an sich, was sich als nicht so leicht erweist, zumal keine konventionalisierte Definition des Begriffs existiert. Thierry Groensteen definiert den Comic als eine narrative und visuelle Kunst, die Sinn erzeugt auf der Basis von simultan wahrnehmbaren Bildern in sequentielltem Zusammenhang, mit oder ohne Text. Benoît Peeters nennt als die essentiellen Kriterien des Comics im Gegensatz zu anderen Formen der visuellen Erzählung Sequentialität, Bild-Text-Bezug und technische Reproduzierbarkeit. Während diese und ähnliche Konzepte relativ offen sind, haben sich im Comic verschiedenste Richtungen entwickelt und innerhalb dieser eine Fülle von Codes sowie Darstellungs- und Erzählprinzipien, welche durchwegs nicht für

alle Künstler verbindlich, aber innerhalb einer Richtung meist üblich sind. Zu den dem Comic eigenen Ausdrucksmitteln zählen unter anderen die simultane Sinnbildung durch Gezeichnetes und Geschriebenes, die Struktur der Seite (üblicherweise in Streifen) und das Spiel mit dieser, die Implikation der akustischen Welt durch die grafische Ausgestaltung der Sprechblasen und der Schallwörter sowie eine Reihe symbolischer Zeichen für Dinge, die in statischen Bildern nicht erfasst werden können, wie Schmerz oder Geschwindigkeit.

Man sagt dem Film und insbesondere dem Zeichentrickfilm eine nahe Verwandtschaft zum Comic nach. Es ist unumstritten, dass die beiden Medien sich vielfach parallel entwickelt und gegenseitig befruchtet haben und dass sie eine Reihe ihrer Ausdrucksmittel teilen, so den scheinbar objektiven Blick auf die Welt und den laufenden Wechsel der Perspektiven und Bildausschnitte. Intrinsische Strukturen des Comics wie beispielsweise die simultane Sichtbarkeit der Bilder auf einer Seite und die Variabilität des Rahmens des Bildausschnitts sind dem Film allerdings fremd. Für die Comicverfilmung bedeutet das eine scheinbare Vereinfachung, weil die Medien einander schon relativ nahe sind, umso schwieriger wird es allerdings für den Film, den Comic (im Sinne einer Systemreferenz) zu evozieren. Gewisser Ausdrucksformen per se nicht imstande, kann er hierfür gewisse typische Elemente des Comics wie die genannten symbolischen Zeichen phasenweise annehmen, und dies sowohl als Zeichentrick wie auch als Realverfilmung.

Wir untersuchen die Möglichkeiten und Grenzen der Comicverfilmung in zwei konkreten Situationen von Verfilmungen klassischer französischsprachiger Comicbände:

Erstens vergleichen wir die beiden Verfilmungen von *Astérix et Cléopâtre* von René Goscinny und Albert Uderzo, als Zeichentrickfilm von den Autoren und José Dutilleu und als Realfilm von Alain Chabat (unter dem Titel *Mission Cléopâtre*). Hierbei fällt auf, dass beide Filme der Vorlage relativ treu bleiben, unter anderem indem sie Kultpassagen detailgetreu reproduzieren, und dass sie sie auch konkrete Anstrengungen unternehmen, das Vorlagenmedium in seiner Ästhetik zu integrieren. Wenn auch der Realfilm, vor allem in Hinblick auf die Figurengestaltung, oberflächlich weiter von der Vorlage entfernt scheint, so schafft er es dennoch, spezifische Ausdrucksmittel des Comics zu adaptieren und den Stil von Goscinny und Uderzo zu imitieren, beispielsweise durch neue anachronistische Anspielungen, welche ein typisches Stilmerkmal des Duos darstellen.

Zweitens betrachten wir als Kontrastbeispiel die Zeichentrick-Verfilmung von Peyos *Le sortilège de Maltrochu* durch die US-amerikanischen Hanna-Barbera-Studios (unter dem Titel *The Sorcery of Maltrochu*) unter der Regie von Ray Patterson, im Zuge der *Smurfs*-Fernsehserie. Hierbei erfährt die Handlung nicht nur deutliche Kürzungen durch die Straffung

auf 24 Minuten Sendezeit, sondern auch deutliche Änderungen, die sich durch die peniblen Maximen einer vorsichtigen Orientierung an einem überwiegend jungen amerikanischen Publikum erklären lassen. Insbesondere verschwinden sämtliche Szenen, die Gewalt enthalten oder eventuelle Assoziationen zu Drogen oder frauenfeindlichen Positionen zulassen würden, während intermediale Bezugnahmen auf das Vorlagenmedium weitestgehend auf der Strecke bleiben.

Fazit dieser Betrachtungen ist, dass der Film auch neben seiner semiotischen Nähe zum Comic eine Reihe von Möglichkeiten besitzt, dieses Medium zu evozieren, aber nicht gänzlich zu reproduzieren. Allen kritischen Meinungen zum Trotz ist dabei in jeder Comicverfilmung ein individueller ästhetischer Wert zu suchen, welcher auf einer teilweisen Aktualisierung des Vorlagenmediums basieren kann, aber nicht muss.

8.4. Lebenslauf (Curriculum vitae)

Persönliche Daten:

Name: Christoph Roman Ehold

Geburtsdatum: 16. 5. 1987

Geburtsort: Neunkirchen (Niederösterreich)

Muttersprache: Deutsch

Staatsbürgerschaft: Österreich

Aktueller Wohnort: Wiesengasse 5N, A-2630 Ternitz

Familienstand: ledig

Telefon: 0664/5321765

E-Mail: r.ehold@aon.at

Bildungsweg:

- | | |
|-------------------|---|
| seit Oktober 2005 | Lehramtsstudium Französisch und Mathematik an der Universität Wien
erster Studienabschnitt mit Auszeichnung abgeschlossen am 22. 1. 2008
alle Lehrveranstaltungen des zweiten Studienabschnitts abgeschlossen
am 15. 4. 2010 |
| seit Oktober 2006 | Diplomstudium Mathematik an der Universität Wien
erster Studienabschnitt abgeschlossen am 13. 3. 2009 |
| 1997 – 2005 | Gymnasium Neunkirchen
Matura mit ausgezeichnetem Erfolg am 8. 6. 2005 mit
Schwerpunktsetzung in Französisch: Fachbereichsarbeit zum Thema
„La bande dessinée franco-belge“ |
| 1993 – 1997 | Volksschule Ternitz Stapfgasse |

8.5. Abschließende Erklärung (Déclaration finale)

Ich, Christoph Ehold, erkläre hiermit, dass ich die vorliegende Arbeit alleine und nur unter Zuhilfenahme der aufgeführten Werke verfasst habe und dabei jede wörtliche oder inhaltliche Übernahme aus diesen Werken als solche kenntlich gemacht habe.

Wien, am 7. 7. 2010

Christoph Ehold