

INSTITUTO DE ESTUDOS FRANCESES DA UNIVERSIDADE DO PORTO

ISSN N.º 0873-366X

# INTERCÂMBIO

Revue d'Études Françaises  
French Studies Journal

2.<sup>a</sup> série, n.º 15, 2020



Faculdade de Letras da Universidade do Porto

Instituto de Estudos Franceses da Faculdade de Letras da Universidade do Porto

# INTERCÂMBIO

**Revue d'Études Françaises**

**French Studies Journal**

2.<sup>a</sup> série, n° 13, 2020

FACULDADE DE LETRAS DA UNIVERSIDADE DO PORTO

**Título: Intercâmbio**  
**2ª série, vol. 13, 2020**

**Propriedade:** Instituto de Estudos Franceses da Faculdade de Letras da Universidade do Porto

**Diretor:** José Domingues de Almeida

**Organizadores do presente número**

Ana Paula Coutinho (Universidade do Porto – ILC Margarida Losa)  
Maria de Fátima Outeirinho (Universidade do Porto – ILC Margarida Losa)  
José Domingues de Almeida (Universidade do Porto – ILC Margarida Losa)

**Comissão Científica do presente número**

Cristina Álvares (Universidade do Minho)  
Ana Maria Alves (Instituto Politécnico de Bragança)  
David Pinho Barros (Universidade do Porto - ILCML)  
André Bénit (Universidade. Autónoma de Madrid)  
Maria de Jesus Cabral (Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa)  
Dominique Faria (Universidade dos Açores)  
Anabela Oliveira (Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro)  
María-Pilar Tresaco Belío (UNIZAR - T3AxEL)

**Periodicidade:** anual  
ISSN 0873-366X

Capa de Luís Mendes

**Sede e redação:**

Faculdade de Letras da Universidade do Porto  
Via Panorâmica, s/n – 4150-564 Porto - Portugal

**Correio eletrónico:** [intercambio@letras.up.pt](mailto:intercambio@letras.up.pt)  
**URL:** <http://ler.letras.up.pt/site/default.aspx?qry=id05id1184&sum=si>

**Les auteurs des articles publiés dans ce numéro sont tenus pour seuls responsables du contenu de leurs textes.**

## TABLE DES MATIÈRES

**Éditorial – Du texte à l'écran : adaptation et transposition des œuvres littéraires d'expression française vers d'autres médias**

**L'adaptation rohmérienne du *Conte du Graal*. Une performance orale au carrefour des dispositifs.....7**

ALAIN BOILLAT et STEFANIA MAFFEI BOILLAT

**De l'écrit à l'écran : aller-retour. De quelques considérations sur la circularité intermédiaire des œuvres contemporaines.....36**

SONIA CASTAGNET-CAIGNEC

**Le jeu vidéo *Remember me* et le roman *Les Furtifs*. Deux dystopies de la surveillance dans l'œuvre d'Alain Damasio.....61**

CHRISTOPHE DURET

**Un cas de transmédiabilité : l'œuvre de Jules Verne en jeux vidéo. Entre fidélité et imagination.....85**

ALEXIS HASSLER

**Adapter en contrechamp. Bertrand Bonello lecteur de *Sueurs froides (D'entre les morts)* et spectateur de *Vertigo*.....95**

MARIE KONDRAT

### AUTRES PAPIERS

**Le concept de révolte comme une réponse de la nature humaine d'après Camus.....111**

ANA MARIA ALVES

**Charlotte et Maximilien, les empereurs maudits du Mexique. Une errance historique et fictionnelle.....122**

DOMINIQUE NINANNE

## **DU TEXTE À L'ÉCRAN**

### **Adaptation et transposition des œuvres littéraires d'expression française vers d'autres médias**

La transposition des œuvres littéraires – notamment d'expression française – dans de nouveaux supports a gagné, depuis les années 1980, un nouvel éclairage théorique et critique à la faveur de l'émergence de l'approche intermédiaire, laquelle fait converger l'interaction des différents médias mobilisés dans l'élaboration et la réélaboration d'une œuvre (Müller, 2000). En effet, l'étude des transpositions artistiques engage, au-delà de la simple adaptation, des phénomènes intermédiaires complexes de combinaison et de référence qui dépassent et enrichissent la perspective intertextuelle qui avait précédemment marqué les études littéraires (Rajewsky, 2005).

Le cadre de l'intermédialité permet, en effet, de mettre en exergue l'étude de certaines formes médiatiques installées ou émergentes (Gaudreault & Marion, 2004) dans le domaine artistique, telles que le cinéma, la télévision, la web-série, les bandes-annonces, l'album numérique, les micro-récits publicitaires, voire le roman graphique ou certaines manifestations théâtrales de rue, etc., susceptibles de tisser des rapports intersémiotiques complexes avec le texte littéraire original dans son format et dans son support conventionnel.

Qui plus est, la concurrence de médias et de supports de reproduction de la réalité, techniquement plus performants et immédiats (audiovisuel, numérique, 3D, virtuel), lesquels misent souvent explicitement sur un rendu hyper-réel (Baudrillard, 1997), notamment par le biais d'effets spéciaux, du recours à la télé-réalité ou encore à la fidélisation sérielle sur plate-forme digitale, n'est certainement pas venue évacuer, mais a en tous cas fini par relativiser et problématiser, le rôle et la part du texte littéraire dans la représentation, en procurant un accès compétitif et immédiat au réel.

Si l'adaptation permet souvent de « rentabiliser » commercialement un écrit, elle le fait surtout (re)vivre, et lui procure une portée nouvelle et inattendue. Elle est en elle-même artistique en ce qu'elle requiert un processus et une maîtrise doubles : appréhender l'œuvre littéraire dont elle s'inspire, tout comme la forme médiatique propre, avec sa dynamique spécifique, qu'elle assume du film à l'opéra rock en passant par la bande dessinée.

Aussi, la transposition intermédiaire de l'œuvre littéraire devient-elle toujours quelque part réécriture différée, avec risque de mésinterprétation, voire de réaction conflictuelle de l'auteur (et du spectateur) de l'œuvre originale avec l'adaptation, d'autant plus que l'adaptation dans d'autres médias et supports contraint à l'adoption de nouveaux codes dans un format narratif parfois aux règles distinctes. Toutefois, adapter à, ou transposer vers un autre médium finit également par montrer un autre versant de l'actualité et de la contemporanéité de l'œuvre ; non pas un *déjà lu*, mais un inaperçu, ou un impensé du texte littéraire original. Aussi, l'adaptation permet-elle l'adhésion de nouveaux lecteurs, ou des lecteurs renouvelés dans leur pratique lectorale, dans un contexte marqué par la supériorité et de l'ubiquité technologiques audiovisuelles et numériques, mais aussi, quelque part, par le rapport renouvelé et éminemment « relationnel » que la fiction noue avec le réel et les « objets thématiques » (Viart, 2019).

À cet égard, la présente livraison d'*Intercâmbio* se veut un éventail représentatif de ces pratiques complexes, mais stimulantes. Si Christophe Duret se penche sur les relations intermédiaires unissant entre eux le jeu vidéo *Remember Me* et le roman *Les furtifs* d'Alain Damasio, Alain Boillat et Stefania Maffei Boillat dégagent la singularité intermédiaire de l'adaptation du *Conte du Graal* de Chrétien de Troyes par le réalisateur Éric Rohmer. De son côté, Alexis Hassler aborde l'adaptation d'œuvres littéraires en jeux vidéo, notamment celle, vidéoludique, d'ouvrages verniens, tandis que Marie Kondrat analyse l'engrenage intermédiaire résultant de l'adaptation cinématographique hitchcockienne du polar *Sueurs froides : D'entre les morts* dans *Vertigo*, et que Sonia Castagnet-Caignec pose les bases d'une réflexion sur l'adaptation, qu'elle soit dans le sens de l'œuvre littéraire vers le film ou du film vers le texte, désignée par « novélisation ».

Ce numéro compte également avec un « autre papier » de Ana Maria Alves dans lequel cette auteure décrypte le concept de « révolte » chez Albert Camus, ainsi qu'un

compte-rendu de lecture de Dominique Ninanne sur l'essai publié en 2020 par l'universitaire et chercheur André Bénit, *Légendes, intrigues et médisances autour des « archidupes »*. *Charlotte de Saxe-Cobourg-Gotha, princesse de Belgique, Maximilien de Habsbourg, archiduc d'Autriche. Récits historique et fictionnel.*

*Ana Paula Coutinho*

*Maria de Fátima Outeirinho*

*José Domingues de Almeida*

## **L'ADAPTATION ROHMERIENNE DU *CONTE DU GRAAL*** **Une performance orale au carrefour des dispositifs**

Alain **BOILLAT** et Stefania **MAFFEI BOILLAT**

Un. de Lausanne

alain.boillat@unil.ch

stefania.maffeiboillat@unil.ch

**Résumé :** Véritable « ovni cinématographique » (Dumont, 2018 : 169), l'adaptation du Conte du Graal de Chrétien de Troyes (XII<sup>e</sup> s.) par le réalisateur Éric Rohmer (Perceval le Gallois, 1978) se singularise par une représentation distancée exhibant aussi bien la facticité des décors que le caractère archaïque d'un texte cité quasi littéralement. Le cinéaste inscrit en outre son film dans la tradition théâtrale des Mystères (comme en témoigne la séquence finale de la Passion, au moyen de laquelle Rohmer résout l'inachèvement du roman), ce qui le conduit à proposer une organisation énonciative originale, caractérisée notamment par la prise en charge de la voix narrative par des instances diégétiques. En nous basant sur un examen des archives de production du film conservées à l'IMEC (Caen), en particulier sur les textes scénaristiques, nous nous proposons de rendre compte des modalités d'un transfert atypique du texte à l'écran.

**Mots-clés :** Adaptation, narration, oralité, Perceval, Jeux de la Passion

**Abstract:** Received as a real "cinematographic UFO" (Dumont, 2018 : 169), the adaptation of Chrétien de Troyes's Conte du Graal (12th century) by director Éric Rohmer (Perceval le Gallois, 1978) is defined by a distanced representation emphasizing both the facticity of the set and the archaic nature of a text which is quoted almost literally in the film. The filmmaker also inscribes his work in the theatrical tradition of the Mysteries (as demonstrated in the final Passion sequence, by means of which Rohmer resolves the novel's incompleteness), which leads him to propose an original enunciative structure, characterized in particular by the taking over of the narrative voice by diegetic instances. Based on an examination of the film production archives kept at the IMEC (Caen), in particular the scripts, we propose to discuss the modalities of an atypical transfer from the text to the screen.

**Keywords:** Adaptation, Narration, Orality, Perceval, Passion Play

En 1978, le cinéaste Éric Rohmer réalise *Perceval le Gallois* : tous les commentateurs s'accordent pour en souligner la singularité absolue. Par sa facture et les partis pris de l'adaptation, cette coproduction franco-germano-italo-helvétique se démarque tant des autres films du réalisateur (au sein d'une filmographie organisée en « cycles » et où les « contes » sont des récits réalistes situés à l'époque contemporaine)<sup>1</sup> que des représentations du Moyen Âge au cinéma<sup>2</sup>. Il se caractérise par une fidélité radicale au texte littéraire original, *Le Conte du Graal* de Chrétien de Troyes<sup>3</sup>, œuvre majeure de la littérature médiévale. Pour sa deuxième adaptation après *La Marquise d'O...* d'après Heinrich von Kleist, film auquel fut décerné le Grand Prix spécial du jury au festival de Cannes en 1976<sup>4</sup>, Rohmer porte ainsi son choix sur un auteur considéré comme le plus grand romancier du Moyen Âge français.

*Le Conte du Graal*, roman arthurien composé entre 1181 et 1191, raconte notamment la quête spirituelle et initiatique d'un jeune Gallois, naïf et ignorant, Perceval, personnage éponyme du film de Rohmer<sup>5</sup>. On observe à notre époque la

---

<sup>1</sup> *Perceval le Gallois* se situe dans la carrière du réalisateur après les « Six contes moraux » (1962-1972) et avant les « Contes des quatre saisons » (1990-1998). Notons que l'un des films du cycle intercalé entre ces deux ensembles de contes (intitulé « Comédies et proverbes »), *Pauline à la plage* (1982), comporte au générique, juste après la mention du titre, la citation (partiellement) référencée suivante : « 'Qui trop parole, il se mesfait' (Chr. de Troyes) ». Cette épigraphe aux consonances archaisantes, reprise comme un sous-titre dans le scénario publié dans *L'Avant-scène cinéma* (n° 310, juin 1983), est précisément tirée du *Conte du Graal* : il s'agit de l'un des enseignements dispensés à Perceval par son maître d'armes Gornemant de Goort, qui recommande au jeune Gallois bavard de se garder de trop parler (variante : « *Qui trop parole pechié fait* », éd. Ch. Méla, v. 1612). Cet emprunt témoigne de l'influence persistante du roman de Chrétien sur le travail du cinéaste et scénariste. La désignation de « cycle » fait en outre écho à la pratique littéraire médiévale de la mise en cycle, qui concerne aussi bien la chanson de geste que le roman. À propos de la notion de « conte », voir Nussbaumer, 2013 : 247-248.

<sup>2</sup> Pour Naomi Wise, il s'agit d'un « one-of-a-kind-film, differing from all previous medieval movies » (Wise 1979-1980 : 48). Hervé Dumont parle quant à lui d'un « ovni cinématographique » (Dumont, 2018 : 169).

<sup>3</sup> Nous nous référons à l'édition suivante (ci-après *CG*) : Chrétien de Troyes, *Le Conte du Graal ou Le Roman de Perceval*, édition, traduction, présentation et notes de Charles Méla, Paris, Librairie Générale Française, 1990.

<sup>4</sup> Un critique notait à la sortie de *Perceval* : « Entre *La Marquise d'O.* et *Perceval*, rien de commun. Pourtant, de l'un à l'autre film, la démarche d'Éric Rohmer reste identique. Même rigueur, même fidélité, même effacement devant le texte littéraire, même ambition de nous restituer par les moyens du cinéma "l'âme", le climat, la culture, la morale du temps. » (De Baroncelli 1978). Rohmer fera montre d'un respect à la lettre du texte original analogue dans *L'Anglaise et le duc* (2002) et *Les Amours d'Astrée et de Céladon* (2007).

<sup>5</sup> Perceval n'est cependant pas l'unique personnage principal du roman, puisque le récit présente un second volet consacré à Gauvain, neveu du roi Arthur, chevalier confirmé et modèle des vertus chevaleresques. C'est toutefois essentiellement la quête de Perceval qui a retenu l'attention aussi bien

généralisation d'un usage massif de l'imagerie numérique au service du « *worldbuilding* » (Besson et Manfrin, 2019) ainsi que l'intensification d'une culture populaire associée aux fictions pour la jeunesse, aux jeux de rôle (Caïra, 2007 : 19-20) et aux jeux vidéo – pratiques ludiques dans lesquelles les termes « donjons et dragons » font office de catégorie générique – qui ont conduit, au cinéma comme dans d'autres médias, à un essor « fabuleux » des « genres de l'imaginaire » (Besson, 2015) et en particulier de la *fantasy* qui vise tendanciellement à proposer un univers médiévisant<sup>6</sup>. Dans ce contexte, *Perceval le Gallois*, dont « l'univers » visuel raréfié confine à l'épure, apparaît plus que jamais comme un hapax<sup>7</sup>. Le travail de Rohmer sur l'adaptation de Chrétien semble en effet se situer aux antipodes de l'objet des théories actuelles du récit de fiction qui, tentant de rendre compte de l'expérience des usagers d'Internet, de jeux vidéo ou de réalité virtuelle, mettent en exergue la composante immersive des productions médiatiques (Murray, 1997 : 97-125 ; Ryan, 2001 : 89-171).

Pourtant, comme nous le montrerons, *Perceval le Gallois* propose en fait une problématisation de la dichotomie distanciation/immersion à travers une tension entre l'exhibition réflexive des conventions de la représentation et l'adhésion ludique suscitée par la référence à des pratiques spectaculaires (ou d'illustration) antérieures au cinéma – voire à des procédés qui rappellent le cinéma des premiers temps – qui, elles, visaient un émerveillement ou une participation affective intense, à l'instar des Jeux de la

---

des conteurs médiévaux que de la critique moderne (à ce sujet, voir notamment Baumgartner, 1999 : 183-190). La priorité accordée à *Perceval* tient au fait que le héros est mis en présence du Graal, et que par ailleurs la série des aventures de Gauvain, qui s'interrompt brutalement, résulte d'une composition plus disparate et confuse – Daniel Poirion parle à son propos de « dérive narrative » (Buschinger, Labia et Poirion, 1987 : 38). Rohmer restant proche de la matière romanesque originale, ce déséquilibre entre les deux volets du roman se retrouve dans le film, et s'y voit même renforcé.

<sup>6</sup> On sait combien le romancier et philologue J. R. R. Tolkien adapté par Peter Jackson s'est plu à créer des langues fictives inspirées du domaine celtique. Rohmer endosse quant à lui le rôle d'un traducteur, le texte littéraire permettant l'accès à la période médiévale (De la Bretèque, 2013 : 53), dans une perspective historique. Le réalisateur a déclaré : « La fidélité à une époque, pour moi, c'est la fidélité à ce qui reste de l'époque » (*cité dans* De Baecque et Herpe, 2014 : 283). Or « ce qui reste » du Moyen Âge réside dans le roman de Chrétien de Troyes : la fidélité dans *Perceval le Gallois* porte avant tout sur le texte.

<sup>7</sup> Le projet de Rohmer participe néanmoins d'un engouement qui lui est contemporain pour le Moyen Âge, après le succès de la *fantasy* arthurienne dans la littérature américaine durant la seconde moitié des années 1970 qui culminera avec la sortie du film *Excalibur* en 1981. Cet intérêt est perceptible en France également avec *Lancelot du Lac* de Bresson (1974), ou *La Chanson de Roland* (Cassenti, 1978), film « concurrent » sorti dans les salles un mois avant *Perceval le Gallois* et qu'aurait privilégié la société Gaumont (également coproductrice du film de Rohmer), ce qui aurait entraîné des réductions budgétaires auxquelles Rohmer dut s'adapter (De la Baecque et Herpe, 2014 : 286-287).

Passion dans la tradition desquels puise Rohmer pour ajouter une clôture symbolique au récit inachevé de Chrétien. Certes, comme l'a souligné Maria Tortajada, « l'adaptation (...) exhibe le caractère ancien du texte et force le spectateur à éprouver l'étrangeté culturelle du roman médiéval » (Tortajada, 1996 : 119).

Cependant, le film compense le caractère *médiat* d'un texte qui est cité de manière ostentatoire dans une traduction sciemment archaïsante par *l'immédiateté* induite par la performance orale, laquelle va d'ailleurs, au-delà d'un parti pris d'exacerbation de la dimension rythmique du texte proféré (avec de manière dominante un maintien de la versification et des rimes) qui favorise « une expérience avant tout sensible, expressive » (Durafour, 2011 : 10), jusqu'à bouleverser le système de l'énonciation filmique. Danièle Dubroux a fort justement souligné que le film de Rohmer réussissait à intégrer « tous les éléments d'un savoir de la représentation d'une époque (...) dans une *forme vivante* » (Dubroux, 1979 : 43), et l'on pourrait ajouter que le film exploite en outre, dans les limites de l'enregistrement du cinéma parlant, les potentialités de la *voix vive*.

Dans son commentaire de l'espace scénique circulaire pour lequel opte Rohmer dans *Perceval le Gallois*, Maria Tortajada, s'appuyant sur l'ouvrage *Le Cercle magique* d'Henri Rey-Flaud paru en 1973 et dont les thèses ont peut-être eu une influence sur le travail de Rohmer, note qu'« un tel dispositif (...) semble avoir été le lieu privilégié de la représentation des mystères, de ces jeux théâtraux relatant les moments forts de la foi » (Tortajada, 1996 : 121). Nous proposons de corréler le terme « dispositif » utilisé ici par Maria Tortajada pour qualifier le lieu où s'exerçait la pratique théâtrale à laquelle se réfère Rohmer avec le sens que la chercheuse donnera à cette notion ultérieurement (Albera et Tortajada, 2004) dans une perspective épistémologique consistant à inscrire le cinéma dans la filiation d'autres dispositifs.

Ce cadre théorique, l'un de nous a proposé de l'appliquer également à la dimension sonore, en particulier à la voix vive du « cinéma *parlé* » (par opposition au parlant) qui prend son origine dans le bonimenteur du cinéma des débuts (Boillat, 2007 : 60-61). Si le dispositif au sens d'Albera et Tortajada se définit par l'interaction entre une représentation, un public et une machinerie, force est de constater l'invisibilité du troisième terme dans *Perceval le Gallois*, et ce en dépit du fort degré de réflexivité du film : le « paysage » y est ostensiblement factice comme dans une représentation

picturale ou une miniature (les arbres très stylisés en sont la manifestation la plus marquante)<sup>8</sup> mais ne partage aucun trait avec les décors usuels du cinéma contemporain ; aucun regard à la caméra ne renvoie jamais au filmage ; nul appareil de prise de vues ne fait irruption dans le champ, contrairement aux chanteurs et musiciens que l'on aurait pu croire dans un premier temps extradiégétiques.

Si l'énonciation est marquée dans le film au niveau verbal, on n'y rencontre par contre aucun des principaux « paysages de l'énonciation » renvoyant au « site du film » qu'avait identifiés Christian Metz (1991). Rohmer, en effet, déplace la réflexivité sur des *dispositifs autres* qui modifient le rapport du spectateur à la représentation. C'est pourquoi *Perceval le Gallois* est un objet intéressant à envisager au sein d'une réflexion sur « l'intermédialité »<sup>9</sup> induite, à des degrés variables, par tout processus d'adaptation.

En proposant un texte littéraire qui, bien que traduit selon des modalités que nous examinerons, est moins incarné dans un personnage que cité par un comédien, davantage situé du côté de la « voix-attraction » que de la « voix-action » (Boillat, 2007 : 201-213), Rohmer signifie que le contenu narratif a été décliné avant lui de diverses manières, et se réclame plus largement de traditions spectaculaires qui paraissent aujourd'hui – et même depuis le milieu des années 1910<sup>10</sup> – tout à fait étrangères au cinéma : nous verrons que les Jeux de la Passion auxquels la longue séquence finale fait explicitement référence offre l'une des clés d'intelligibilité de l'organisation énonciative du film. Ainsi, quoique le contexte de production du film de Rohmer ne soit en rien comparable aux récits « transmédiateurs » contemporains (Baroni et Gunti, 2020 : 167-216), l'étude de ce film nous conduit à circuler entre différents moyens d'expression, et même entre plusieurs médias puisque *Perceval le*

---

<sup>8</sup> En se dépouillant de toute naturalité, l'environnement se rapproche ainsi du langage verbal.

<sup>9</sup> Nous préférons le terme de « dispositif » à celui de « médias », car les pratiques spectaculaires ou éditoriales que nous mentionnons n'ont pas connu de forme d'institutionnalisation en tant que « médium » identifié (Gaudreault et Marion, 2000) ; en outre, l'intermédialité est souvent conçue comme une phase intermédiaire précédant l'institutionnalisation (Altman, 2000), alors qu'ici l'hybridité est revendiquée au sein d'un film d'auteur.

<sup>10</sup> Rappelons qu'à l'époque du cinéma des premiers temps, les Passions et autres Vies du Christ, très nombreuses sur le marché et occasionnant chez un même éditeur de vues des remakes proposant presque chaque année une nouvelle version qui surenchérisait sur le spectaculaire, constituèrent, comme l'a montré Noël Burch (Burch, 1991 : 137-141), les prémices de la mise en place d'une narration filmique, la référence à un récit connu de tous garantissant la possibilité de multiplier les « tableaux » inscrits dans une linéarité et d'offrir ainsi une durée de projection pour un seul récit largement supérieure à celle des autres bandes de l'époque. Voir notamment à ce propos : Gunning, 1993 ; Gaudreault et Gauthier, 2011 ; Boillat et Robert, 2016.

*Gallois* a été conçu par Rohmer dans le prolongement d'un moyen-métrage documentaire réalisé dans le cadre de la télévision scolaire.

### **Miniatures, Jeux de la Passion et petit écran**

À l'opposé de l'actualisation du contenu narratif visée par de nombreuses adaptations d'œuvres issues du patrimoine littéraire, *Perceval le Gallois* souligne l'éloignement temporel de la production du texte original en minant le mode dominant de la représentation filmique par l'intégration de pratiques inscrites dans des traditions antérieures (ou concurrentes) à la mise en place des normes du roman réaliste apparu au cours du XIX<sup>e</sup> siècle.

En effet, l'espace scénique circulaire parcouru par des chevaux, que le réalisateur a dessiné au crayon ainsi qu'en témoigne un feuillet du fonds Éric Rohmer conservé à l'Institut Mémoires de l'édition contemporaine (IMEC) à Caen (FIG. 1), évoque l'arène d'un cirque et renvoie plus spécifiquement aux représentations théâtrales médiévales.



FIGURE 1 – Archives Éric Rohmer / IMEC, cote 440RHM/16/6. Reproduit avec l'autorisation des ayant-droits.

Le décor affiche sa facticité en raison d'un éclairage très homogène (aucune ombre portée, que l'on soit en intérieur ou à l'extérieur), d'une absence de profondeur qui donne à l'image l'aspect d'une enluminure (ce qui est renforcé par les couleurs vives et brillantes des costumes), d'une raréfaction des éléments diégétiques figurés<sup>11</sup> et de la motivation symbolique de la dimension de certains éléments du décor (les châteaux, aux murs d'un jaune lumineux, n'ont pas été construits à l'échelle des personnages) (FIG.2-4).



FIGURE 2



FIGURE 3



FIGURE 4

Le spectateur est confronté à un espace de la représentation plutôt qu'il n'est invité à habiter un espace représenté. Certaines poses dans la gestuelle des personnages s'inspirent de l'iconographie des miniatures médiévales, et même plus spécifiquement de sculptures ou d'images représentées sur des sceaux du XII<sup>e</sup> siècle, comme l'a revendiqué le cinéaste<sup>12</sup>. Enfin, dans ce film peu découpé au niveau du montage, les plans sont souvent filmés de manière frontale, ce qui à la fois renvoie au quatrième mur de la représentation théâtrale (en dépit de la scène ronde) et met en évidence la « courbure » de l'espace scénique.

Au vu de l'extra-cinématographicité des références de Rohmer et d'une esthétique caractérisée par des surfaces en à-plat sur lesquelles se détachent des visages, on ne s'étonnera guère d'un projet de déclinaison « transmédiatique » du film mentionné par un journaliste du *Nouvel Observateur* qui rend compte de sa rencontre avec le réalisateur sur le plateau de tournage et présente le futur film en ces termes : « Quoiqu'il en soit, *Perceval* sera un film populaire. Il est même question d'une bande dessinée parallèle au film, qui serait publiée dans *Pif-le-chien*. Pourquoi pas ? »

<sup>11</sup> « L'absence de tous objets, détails, accessoires qui viendraient remplir le cadre ou l'agrémenter énonce ce parti pris rigoureux d'un refus de reconstitution du référent historique » (Dubroux, 1979 : 42).

<sup>12</sup> Voir « Entretien avec Éric Rohmer » (2009), dans *Le Laboratoire d'Éric Rohmer, un cinéaste à la télévision scolaire*, Paris, CNDP-CRDP, 2012.

(Grisolia, 1978 : 67).

L'intention initiale de faire paraître une adaptation dessinée du film dans un périodique pour la jeunesse participe de la dimension pédagogique de l'entreprise rohmérienne, le projet de porter à l'écran le *Conte du Graal* prenant lui-même son origine dans l'enseignement de cette œuvre à des élèves de lycée. Nous avons d'ailleurs trouvé dans le fonds Éric Rohmer un feuillet isolé qui semble attester l'existence de ce projet qui aurait été destiné à *Pif-le-chien* : il s'agit d'une page (FIG.5) qui figure la scène dans laquelle Perceval se présente à cheval devant la cour du Roi Arthur. Cette planche comprend une série d'images dessinées et légendées (non assimilables à un story-board, pratique peu compatible avec la démarche du cinéaste), qui témoigne du cadre conceptuel dans lequel Rohmer pensait la dimension visuelle de son film, c'est-à-dire dans la tradition de l'illustration de textes. Si cette bande dessinée avait vu le jour, elle aurait permis d'exploiter certaines parentés entre le neuvième Art et les miniatures médiévales – filiation qui a été mobilisée plus récemment de manière très différente dans l'album de BD *Perceval* (Pandolfo et Risbjerg, 2016)<sup>13</sup> –, l'un et l'autre présentant une succession d'images fixes de petit format, en couleurs et disposées sur la page aux côtés du texte<sup>14</sup>.

---

<sup>13</sup> Ce beau roman graphique au dessin épuré – dont la naïveté évoque celle du héros – est librement inspiré du *Conte du Graal*. Les auteurs y introduisent une innovation originale avec le personnage de la pie qui accompagne Perceval, et qui fonctionne comme une instance à mi-chemin entre la voix narrative et la voix de conscience du personnage.

<sup>14</sup> Les historiens de la préhistoire de la BD ont toutefois énoncé des critères définitoires du médium qu'ils prennent comme objet qui sont incompatibles avec les miniatures ; par exemple, chez David Kunzle (Kunzle, 1973 : 2-3), la diffusion de masse tributaire de l'imprimerie ainsi que la prépondérance de l'image sur le texte.

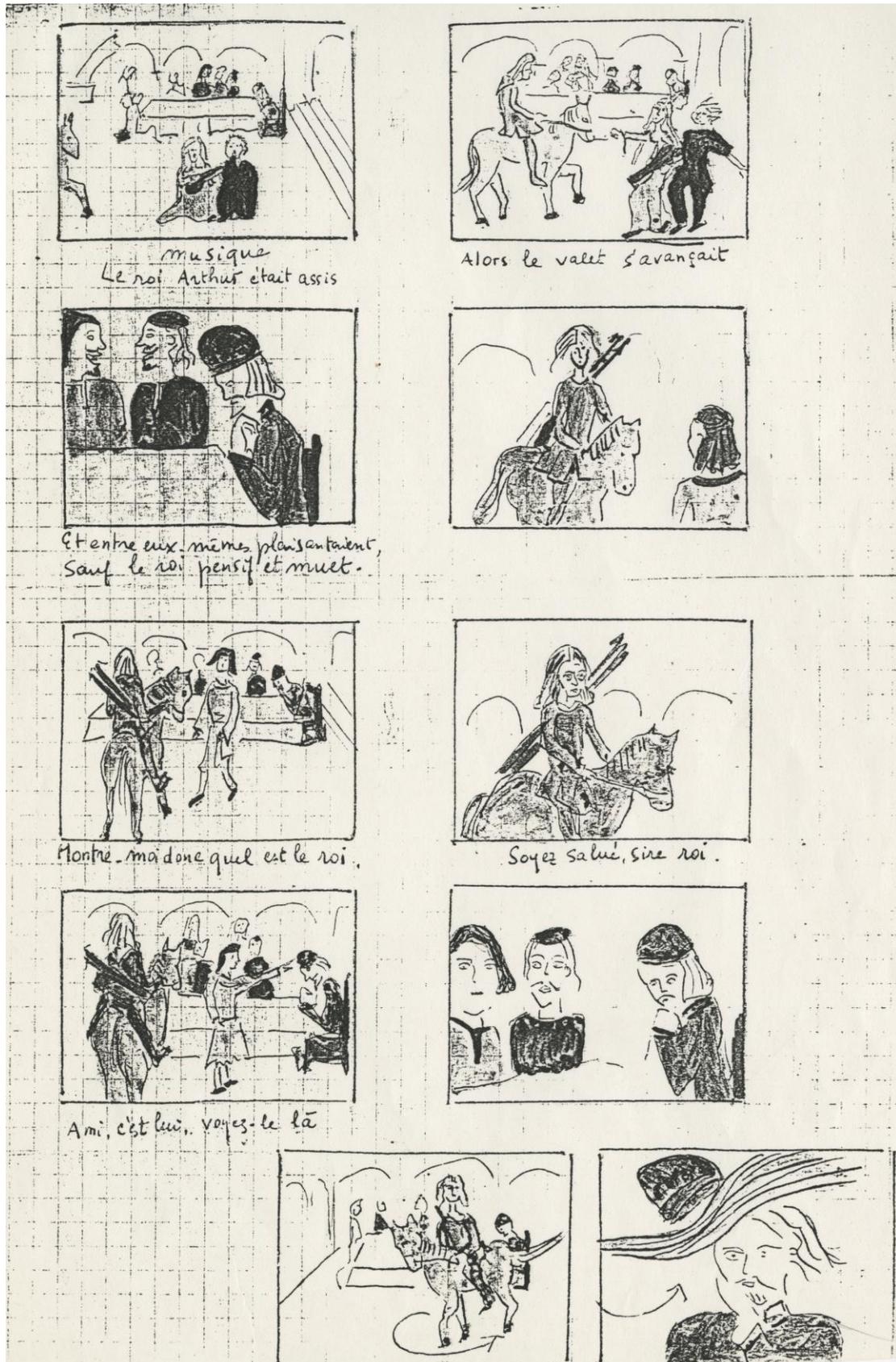


FIGURE 5 – Archives Éric Rohmer / IMEC, cote 440RHM/16/6. Reproduit avec l'autorisation des ayants-droits.

### Donner la parole au texte

« D'une certaine façon, le film n'adapte pas le texte ni n'en filme l'intrigue (incomplète) : il *filme le texte*, ou du moins sa plus longue part » (Durafour, 2011 : 10). En commentant en ces termes le traitement de la matière narrative et de la matière textuelle du *Conte du Graal* par Rohmer dans *Perceval le Gallois*, Jean-Michel Durafour souligne le principe général de grande fidélité à l'œuvre originale adopté par le cinéaste. Comme le suggère toutefois le critique, au niveau du contenu narratif, deux particularités du roman de Chrétien de Troyes ont amené le réalisateur à s'écarter occasionnellement de sa source : son inachèvement<sup>15</sup> et la relative étrangeté des aventures de Gauvain<sup>16</sup>, personnage qui assume le statut de protagoniste principal en alternance avec Perceval. En effet, si l'incomplétude du *Conte du Graal* a entraîné, comme nous le verrons, un ajout notable à la fin du film<sup>17</sup>, une suppression importante a également été opérée, dans la mesure où la seconde partie des aventures de Gauvain, qui dans le roman intervient après la réapparition de Perceval dans le récit<sup>18</sup>, a été évacuée.

En outre, deux scènes du roman, qui font intervenir respectivement la cousine de Perceval et la Demoiselle Hideuse, ont été condensées en une seule dans le film : alors que dans le *Conte du Graal*, au lendemain du séjour de Perceval chez le Roi Pêcheur, le jeune homme rencontre une cousine qui lui apprend notamment que son silence face au cortège du Graal était une grave erreur, chez Rohmer, le personnage de la Demoiselle Hideuse se substitue à la cousine. Le film anticipe ainsi un épisode qui dans le roman intervient un peu plus tard, lorsque Perceval rejoint la cour d'Arthur : le chevalier est humilié publiquement par cette horrible demoiselle qui le maudit à son tour pour la même faute. Notons que si ces deux figures féminines remplissent une fonction analogue, l'omission du personnage de la cousine prive tout de même le spectateur de *Perceval le Gallois* d'une scène importante du roman, celle de la révélation du nom du héros, qui est inspirée à celui-ci par sa parente<sup>19</sup>. Néanmoins, malgré ces quelques

---

<sup>15</sup> Le roman s'interrompt en effet, vraisemblablement en raison de la mort de l'écrivain, au cours des aventures de Gauvain (CG, v. 9066), c'est-à-dire avant que le récit ne revienne à Perceval comme l'a préalablement annoncé le narrateur (CG, v. 6434-6438).

<sup>16</sup> Voir *supra*, n. 5.

<sup>17</sup> Voir *infra*.

<sup>18</sup> Pour une analyse du *Conte du Graal*, voir Baumgartner, 1999 : 34-60.

<sup>19</sup> Dans le *Conte du Graal*, le nom de Perceval demeure inconnu aussi bien du lecteur que du protagoniste lui-même jusqu'à la rencontre avec la cousine : *Et cil qui son non ne savoit / Devine et dit que il avoit / Percevaus li Gualois a non, | Ne ne set s'il dit voir o non, | Mais il dit voir, et si no sot* (CG, v. 3511-

écarts, Rohmer témoigne manifestement d'un grand conservatisme quant à la substance du récit de Chrétien, dont il respecte strictement la linéarité en ce qui concerne le personnage de Perceval.

C'est dans le traitement de la matière textuelle du roman que réside à nos yeux la principale originalité de l'adaptation de Rohmer, qui se caractérise, comme nous l'avons déjà évoqué, par une fidélité littérale au texte. Si celle-ci a été fortement mise en évidence par la réception critique du film, le cinéaste lui-même s'est volontiers exprimé à ce sujet, notamment en rédigeant une *Note sur la traduction et sur la mise en scène*<sup>20</sup>, commentaire de quelques pages qui ouvre le scénario de *Perceval le Gallois*, conservé aujourd'hui à l'IMEC sous la cote RHM 15.3. D'emblée, dans cette note d'intention, Rohmer présente son film comme un projet qui diffère résolument d'autres adaptations d'œuvres du Graal<sup>21</sup>, en ceci qu'il place au centre le texte (original), dont il entend rester le plus proche possible, rejetant ainsi la pratique de l'adaptation libre : « Ce n'est pas tant le thème qui nous importe ici que le *texte*, un des plus beaux de la littérature française et auquel le cinéma peut redonner une audience qu'il n'a plus »<sup>22</sup>.

Le réalisateur est cependant conscient du fait que le texte en question date du XIIe siècle, et que l'état de langue de cette époque est difficilement accessible dans les années 1970 au grand public. Il lui sera donc nécessaire de recourir à une traduction, mais pas n'importe laquelle, et selon des modalités tout à fait particulières. D'ailleurs, il n'hésite pas à exprimer un jugement plutôt sévère à l'égard des traductions existantes du *Conte du Graal*<sup>23</sup>. C'est donc en lecteur exigeant de Chrétien de Troyes et fort de son expérience d'ancien professeur de lettres que le cinéaste va décider d'élaborer sa propre traduction<sup>24</sup>, mettant un point d'honneur à rester au plus près du texte ancien. Ainsi,

---

3515) (« Et lui qui ne savait son nom en a l'inspiration et il dit que Perceval le Gallois est son nom, sans savoir s'il dit vrai ou non. Mais il a dit vrai, sans le savoir »).

<sup>20</sup> Précisons que cette note a par la suite été publiée dans *L'Avant-Scène Cinéma* (1<sup>er</sup> février 1979), moyennant toutefois quelques petites modifications. Nous nous référons ici à la première rédaction.

<sup>21</sup> Telles que le *Parsifal* de Richard Wagner ou le *Lancelot* de Robert Bresson.

<sup>22</sup> IMEC, Fonds Éric Rohmer, RHM 15.3, *Perceval le Gallois*, scénario (1978), *Note sur la traduction et sur la mise en scène*, p. I. C'est Rohmer qui souligne.

<sup>23</sup> « Les traductions disponibles en librairie, celle de Lucien Foulet (Nizet) ou de Foucher et Ortals (folio Gallimard) sont tristes en regard de l'original : elles gommant les trois quarts de sa gaieté et de sa verve, et rendent la lecture d'autant plus ardue » (*idem*). Pour la publication de cette note dans *L'Avant-Scène Cinéma*, Rohmer a supprimé la mention des noms des traducteurs.

<sup>24</sup> Rohmer s'est inspiré d'une ébauche de traduction-adaptation par Gustave Cohen, historien et médiéviste français, portant sur des morceaux choisis des romans de Chrétien de Troyes. Comme il

désireux notamment de maintenir la dimension rythmique du couplet d'octosyllabes, il opte pour la conservation de la forme versifiée, ce qui ne représente pas la moindre des contraintes formelles ; il maintient également un maximum de vocables et de tournures anciennes<sup>25</sup>, qui produisent un effet archaïsant. C'est surtout la prononciation qui est modernisée, mais la langue elle-même ne l'est que là où Rohmer l'a jugée trop éloignée de la langue contemporaine pour être comprise de nos jours<sup>26</sup>.

Ce n'est toutefois pas par affectation savante que le cinéaste prend ce parti de fidélité à la lettre, mais selon lui en vertu d'un souci d'intelligibilité : « La traduction que nous proposons obéit à une double exigence de littéralité et de compréhensibilité. Il n'y a là rien de contradictoire »<sup>27</sup>. En effet, il s'est rendu compte que plus il restait proche du texte, plus il gagnait en « compréhensibilité immédiate »<sup>28</sup>. Du reste, l'adaptateur estime que dans la mesure où le propos du film est très concret, les quelques expressions désuètes qui pourraient subsister ne sont pas de nature à pouvoir gêner la compréhension : la coprésence quasi systématique à l'écran du terme et de l'objet ou du terme et de l'action abolit toute ambiguïté. Le résultat de la démarche de Rohmer prend ainsi la forme d'une lecture filmée et animée du *Conte du Graal*, portée par une langue quelque peu rajeunie.

Les caractéristiques linguistiques du texte proféré par les personnages, les

---

l'explique à l'historien Jacques Le Goff dans un entretien, c'est dans un contexte pédagogique que Rohmer a découvert cette traduction partielle en vers, source de son intérêt pour le *Conte du Graal* : « C'est très scolaire, puisque j'ai été professeur. (...) Je me suis aperçu que ces fragments de *Perceval*, que je n'avais pas choisis mais qui étaient dans le livre de Cohen, (...) amusaient [les élèves]. (...) Et puis peu à peu j'ai eu envie d'en faire un film » (Blon et Venault, 1979 : 22).

<sup>25</sup> Si nous considérons à titre d'exemple la scène de la rencontre de Perceval avec les cinq chevaliers, qui ouvre aussi bien le roman (à la suite du prologue) que le film, nous notons la conservation d'expressions et formes lexicales anciennes – mais néanmoins parfaitement compréhensibles – telles que *ouïr* pour « entendre » ; *pucelle* dans son ancienne acception, plus large que l'actuelle, de « jeune fille » ; *avoir nom* pour « s'appeler » ; *beau doux ami*, expression appellative constituant en ancien français une formule banale d'interpellation amicale, équivalant aujourd'hui à « cher ami », etc. Nous observons également l'absence de pronoms personnels, naturelle au XII<sup>e</sup> siècle, mais beaucoup moins en français moderne (par ex. « Chevalier suis »).

<sup>26</sup> Dans la même séquence, Rohmer a par exemple supprimé l'adverbe *hui* signifiant « ce jour », en rendant les vers *Veïs tu hui en cele lande | .V. chevaliers et .III. puceles ?* (CG, v. 178-179) par « Vis-tu par la lande passer cinq chevaliers et trois pucelles ? ». Plus loin, il a par ailleurs remplacé l'ancien verbe *cuidier*, que la langue moderne n'a pas conservé sinon dans le dérivé *outrecuidance*, par le synonyme toujours bien vivant *croire* : les vers *Je cuidoie (...) | Noveles apanre de toi* (CG, v. 188-189) deviennent ainsi « Je croyais (...) apprendre nouvelles de toi ».

<sup>27</sup> IMEC, Fonds Eric Rohmer, RHM 15.3, *Perceval le Gallois*, scénario (1978), *Note sur la traduction et sur la mise en scène*, p. I.

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. I-II.

modalités de la mise en scène de la parole et du chant et le rôle conféré à une musique qui se veut parfois imitative (exhibant ainsi les conventions sonores) et qui émane d'une instance intégrée à la diégèse filmique exacerbent la dimension *orale* du médium, qui a été étudiée dans le domaine des études cinématographiques sous l'impulsion des travaux du chercheur québécois Germain Lacasse (Lacasse 2000 ; Lacasse *et alii*, 2016) dans le prolongement des réflexions du médiéviste Paul Zumthor – lequel s'est par ailleurs exprimé à propos du film de Rohmer pour en souligner la cohérence ainsi que le maintien de « l'effet d'efficacité de la musicalité des vers », mais sans toutefois pointer la question de l'oralité (Zumthor, 1980 : 121-122)<sup>29</sup>. *Perceval le Gallois* a été écrit pour être lu au cours d'une performance orale telle que l'a discutée Paul Zumthor notamment dans *Introduction à la poésie orale* (Zumthor, 1983 : 32), et qui est nécessairement déplacée au cinéma en raison de l'absence de coprésence du locuteur (enregistré et visible à l'écran) et du destinataire (le spectateur). La performance est recréée devant nous dans un rapport d'immédiateté, à l'opposé du procédé de la mise en abyme auquel recourt *La Chanson de Roland* (Frank Cassenti, 1978), film dans lequel une troupe de comédiens récite le texte de l'épopée médiévale éponyme devant divers publics au cours d'un pèlerinage.

Cette façon de contrebalancer dans *Perceval le Gallois* la distanciation par des procédés favorisant l'adhésion au spectacle s'observe également ailleurs dans le film, qu'il s'agisse de certains trucages sur lesquels nous reviendrons en conclusion ou d'un bref travelling avant en caméra subjective [45'08'' - 45'19''] (avec en *off* le bruit des pas du cheval monté par le héros)<sup>30</sup> après que Perceval a passé l'enceinte fortifiée de la ville dans laquelle il sera accueilli par Blanchefleur, procédé habituellement « immersif » qui entre ici en contradiction avec un décor en aplats abolissant toute profondeur (ou, dans la séquence située dans le château du roi Arthur dans lequel Perceval pénètre avec son cheval, un décor construit par un étagement dans la profondeur du champ de plusieurs espaces scéniques, avec au loin les étranges arbres, ici peints). De même, la puissance du chant dans la séquence finale de la Passion emporte le spectateur, et l'action n'est

---

<sup>29</sup> Selon Zumthor, « l'artifice engendre dans ce film comme un naturel second » (Zumthor, 1980 : 123) ; on pourrait ajouter que ce dernier résulte de la mise à nu du personnage en tant que locuteur proférant un texte d'un autre temps.

<sup>30</sup> Notons que ce plan est accompagné de la voix *over* du narrateur extradiégétique, dont le texte confère à la temporalité de l'image une dimension itérative (« Car partout où il s'avancait, il ne voyait que des rues désertées... »).

pas mise en abyme dans son statut de représentation comme elle pourra l'être dans *Jésus de Montréal* (Denys Arcand, 1989) ; si *Perceval* est devenu Jésus, rien ne nous indique que le personnage de la fiction joue un rôle, Rohmer ayant assumé ici une coda purement symbolique.

Dans sa monographie consacrée à Rohmer, Michel Serceau note que, de manière générale, le réalisateur ne recourt pas à la « voix *off* » (c'est-à-dire la voix *over*)<sup>31</sup>, bien que cette dernière soit associée à des modalités qui seraient celles de la modernité qu'aurait initiée Bresson (avec *Le Journal d'un curé de campagne* plutôt qu'avec *Lancelot du Lac*) : « Hormis *Perceval le Gallois* (...) où, transposant d'un langage à un autre une convention littéraire, il [Rohmer] fait du personnage une instance d'énonciation, la voix *off* employée par Rohmer reste néanmoins celle du cinéma classique » (Serceau, 2000 : 37). S'il est juste de souligner la singularité de *Perceval le Gallois* eu égard aux proférations vocales, ce serait réduire celle-ci que de considérer de telles voix comme étant *over*<sup>32</sup> : en fait, les personnages à l'écran s'arrogent le rôle d'un narrateur en prenant également à leur charge, en voix *in*, les parties du roman de Chrétien qui ne relèvent pas du dialogue, si bien qu'ils peuvent être amenés à parler d'eux-mêmes à la troisième personne, transgressant la distinction entre le niveau extradiégétique (du narrateur) et diégétique (du personnage)<sup>33</sup> : les protagonistes signifient ainsi qu'ils « sont parlés » par quelqu'un d'autre dans la mesure où ils sont les porteurs d'un texte littéraire (qu'ils ne sont toutefois pas en train de lire comme dans certains films de Straub et Huillet, mais qu'ils incarnent à travers costumes et postures).

Ce type d'écarts par rapport aux conventions de représentation de la parole au cinéma procède également dans *Perceval le Gallois* d'une approche proprement ludique : le Jeu de la Passion y est aussi passion pour le jeu. Rohmer lui-même a d'ailleurs exprimé le désir de rester proche des jeux d'enfants : dans un entretien pour *Cinéma 79*, il dit des comédiens du film que « ce sont des gens qui jouent à être Perceval » (cité dans Nussbaumer, 2013 : 251). Julia Nussbaumer rapporte à juste titre cette conception du film à la « feintise ludique partagée » théorisée par Jean-Marie

---

<sup>31</sup> Pour la distinction entre voix *in*, *off* et *over*, voir Boillat, 2007 : 23-30.

<sup>32</sup> Notons cependant qu'il y a par ailleurs dans *Perceval le Gallois* une voix *over* masculine qui se manifeste brièvement au début de certaines étapes du parcours du héros.

<sup>33</sup> Genette a qualifié cette transgression de « métalepse » ; précisons toutefois qu'elle ne porte ici que sur le verbal, et non sur des univers audiovisualisés et enchâssés (Genette, 1972 : 243-244). Sur la métalepse au cinéma, voir Genette 2004 et Boillat 2012.

Schaeffer, mais on peut se demander si, vraiment, le public du film accepta d'être dans le « partage », car le mode d'adhésion spectatorielle exigé par *Perceval le Gallois* ne va pas de soi. La critique et cinéaste Danièle Dubroux a mis en évidence à la sortie du film de Rohmer cette dimension enfantine dans un article des *Cahiers du cinéma* intitulé « Le rêve pédagogique », dans lequel elle évoque un dispositif postulant un « enfant acteur, selon les conventions démiurgiques en vigueur dans les jeux d'enfants » (Dubroux, 1979 : 43). C'est d'ailleurs sans doute en raison de cet aspect du film que Rohmer soulignait dans le dossier de presse réalisé pour la promotion du film que son objectif a consisté à « la [l'œuvre] rendre d'accès très facile même pour les enfants. »<sup>34</sup> On pourrait ajouter que les chants et la mélodie des répliques versifiées de *Perceval* se rapprochent à cet égard des manifestations d'oralité enfantine en contexte ludique auxquelles Zumthor fait référence (Zumthor, 1983 : 92-93).

Il faut à ce titre rappeler la réalisation par Rohmer (qui signe dans ce cas de son vrai nom Maurice Schérer) du court-métrage *Perceval ou le Conte du Graal* (1964) qui constitue, plus de dix ans avant la mise en chantier de *Perceval le Gallois*, l'origine du futur projet de long-métrage de fiction tout en étant pensé au sein du dispositif télévisuel, d'une instance de production spécifique (le département de la Radio-Télévision scolaire) et d'un programme éducatif<sup>35</sup>. À propos de ses films pédagogiques inscrits dans la série « En profil dans le texte », Rohmer souligna la visée suivante : « L'image ne sert pas à expliquer ou à comprendre le texte, 'l'image sert à mieux écouter', à mieux recevoir un poème de Mallarmé ou *Les Caractères* de La Bruyère. »<sup>36</sup>. Le discours audiovisuel servirait alors à faire entendre le texte dit, à donner la parole au texte littéraire. Si cette intention se retrouve dans *Perceval le Gallois*, force est toutefois de constater que le court-métrage documentaire, bien qu'il soit accompagné en continu d'un commentaire *over*, instaure un rapport à l'œuvre originale beaucoup moins sous-tendu par une volonté d'afficher la dimension orale en ce qu'il montre avant tout le texte écrit, ainsi que les miniatures d'un manuscrit

---

<sup>34</sup> IMEC, cote RHM 19.10.

<sup>35</sup> Entre 1963 et 1970 (jusqu'au succès de *Ma Nuit chez Maud*), alors que le cinéaste ne s'est pas encore imposé avec des réalisations professionnelles en 35mm, Rohmer produira et réalisera pour la télévision pédagogique française une trentaine de programmes destinés à être utilisés en classe de lycée, la plupart portant sur des figures littéraires marquantes (Hugo, Mallarmé, Poe). Voir le coffret DVD *Le Laboratoire d'Éric Rohmer, op. cit.*, ainsi que le livret joint.

<sup>36</sup> Bulletin de la RTS n° 72, mai 1968, p. 19, cité dans Fauvel 2012 : 10.

conservé à la Bibliothèque nationale de France (FIG.6-7).

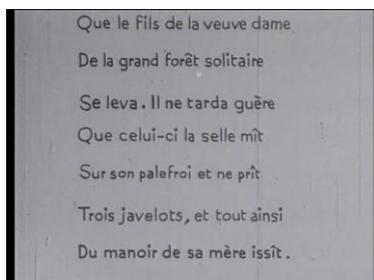


FIGURE 6



FIGURE 7

Par ailleurs, le roman de Chrétien ne se situe pas autant au centre de l'exposé que le titre du court-métrage pourrait le laisser croire : non seulement le film est plus généralement dédié au mythe du Graal (après Perceval, on passe à Lancelot), mais il se présente davantage comme un cours d'histoire que comme un cours de littérature médiévale, quelques scènes du *Conte du Graal* servant à expliquer certaines réalités médiévales (il est question notamment de l'habillement du jeune noble, de l'équipement du guerrier, etc.), à transmettre des connaissances encyclopédiques. La langue est, elle aussi, considérée dans une même optique pédagogique, car l'objectif du film consiste à enrichir le vocabulaire du spectateur en mettant en évidence certains termes. Néanmoins, un extrait du roman reproduit à l'écran en ancien français puis dans une traduction moderne est lu *over* simultanément à son défilement [2'45''-3'50''], puis de nombreux intertitres comprennent des extraits du roman simultanément lu *over*. Le documentaire est principalement composé d'images filmées au banc-titre : la caméra explore alors, comme dans certains « films sur l'art », une surface plane, c'est-à-dire que le profilmique, avant même d'apparaître à l'écran, est déjà une représentation.

On pourrait dire que Rohmer poursuit cette démarche dans *Perceval le Gallois*, mais à partir d'un espace en trois dimensions et d'acteurs et actrices en chair et en os (Fabrice Luchini est d'ailleurs revenu, dans un one-man show qu'il a représenté entre 2006 et 2009, de manière humoristique sur son expérience de comédien interprétant le jeune chevalier)<sup>37</sup>. La référence iconographique aux miniatures qui prévaudra également pour le film de fiction est posée ici, et même en des termes qui annoncent

---

<sup>37</sup> *Le Point sur Robert* (Yves Angelo, 2008), DVD édité en 2013 par Tôt Ou Tard [39'49''-41'52'' et 44'16''-49'04''].

spécifiquement les choix de décors : « [L]e monde végétal a également inspiré les enlumineurs. Parfois stylisé à l'extrême, l'arbre est toujours présent dans le décor ».

Cette stylisation vaut également, on l'a dit, pour *Perceval le Gallois*, où les décors sont en quelque sorte arrachés à la référence au réel. Enfin, les citations reproduites dans des cartons comprennent fréquemment des verbes déclaratifs, parfois mis en évidence par un italique ou un soulignement (*FIG.8*)<sup>38</sup>, ce qui témoigne de l'intérêt du cinéaste pour la question énonciative du « Qui parle ? » qui conduira aux propositions inédites de *Perceval le Gallois*.

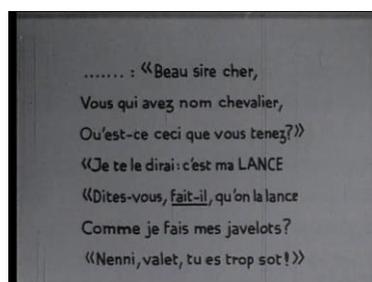


FIGURE 8

### **Variantes et sources scénaristiques**

Pour discuter la manière dont Rohmer adapte l'œuvre de Chrétien de Troyes, l'une des approches consiste à se pencher sur la genèse du film au travers d'états du texte scénaristique disponibles dans le fonds des archives conservé à l'IMEC<sup>39</sup>. En retournant à des sources primaires, c'est-à-dire en aval de commentaires émis par le cinéaste qui ont été largement repris par la critique (« à tel point que comprendre le film semble se résumer à en expliquer le projet », note Tortajada, 1996 : 116), on peut ainsi s'interroger sur certaines voies possibles envisagées par le réalisateur et scénariste qui n'ont en fin de compte pas été actualisées dans le film, mais qui peuvent être indicelles, en raison de cette exclusion même, des spécificités de certains partis pris de la démarche de l'adaptateur.

Observons de prime abord que le « scénario » de Rohmer, qui correspond pourtant à un stade final de l'écriture, ne souscrit guère aux normes d'écriture d'une

<sup>38</sup> Remarquons néanmoins le fait que certains actes de parole sont mis en évidence par l'italique ou le soulignement, ce qui met en évidence la question de l'attribution de la parole.

<sup>39</sup> IMEC, Fonds Éric Rohmer, RHM 18.2. Pour une réflexion méthodologique sur la « génétique scénaristique », nous nous permettons de renvoyer à Boillat, 2020.

continuité dialoguée (et a fortiori d'un découpage technique), en accord avec sa conception du scénario qu'il exposera notamment dans la préface à la publication des scénarios (originaux) de ses *Contes moraux* dans la Petite Bibliothèque des Cahiers du cinéma :

J'ai voulu d'emblée qu'ils soient autre chose que des « scénarios » : c'est ainsi que toute référence à une mise en scène cinématographique en est absente. Ils ont eu, dès le premier jet, une apparence résolument littéraire. (Rohmer, 1998 : 7)

Or, l'allure littéraire de ses films tient selon le cinéaste avant tout à l'insertion d'une instance narratrice : « Mon intention, poursuit-il, n'était pas de filmer des événements bruts, mais le récit que quelqu'un faisait d'eux » (*idem*: 10). Pour *Perceval*, où presque chaque personnage se fait aussi le conteur de ses propres actions, le texte consiste principalement en la traduction effectuée par Rohmer du roman de Chrétien, qui précède et régit la « traduction » en images et en sons. Les indications d'ordre technique sont dès lors, comme dans les *Contes moraux*, très discrètes dans le document que nous avons consulté, et ce même s'il semble avoir été utilisé lors du tournage. Il s'agit d'un tapuscrit comprenant des ajouts manuscrits au crayon (notamment la numérotation des plans) qui, de toute évidence, ont été pris en compte dans la version tournée. Le document révèle donc deux étapes distinctes de l'élaboration du film.

Au vu de ce que nous avons dit du film jusqu'ici, il est significatif que les modifications et compléments ne portent pas tant sur le récit que sur la distribution de la parole. En effet, dans la quasi-intégralité du texte, Rohmer a supprimé dans un deuxième temps toutes les occurrences de récitants qui, s'exprimant en prose (style qui n'incombe plus dans le film qu'aux brefs segments interséquentiels en voix *over*) et dans des énoncés faisant office de résumés, assumaient une fonction de narrateurs extradiégétiques. Ces instances ont été en quelque sorte happées dans la diégèse au cours de l'élaboration du film, quel que soit le mode de profération du texte (dit/psalmodié/chanté). Ainsi, à la première page du document, un récitant se référait dans une séquence pré-générique à Chrétien dans un texte qui reprend à la troisième personne le prologue du roman ; le texte et les corrections manuscrites apportées par Rohmer sont les suivants :

~~Récitant~~ Perceval (ouvrant le livre) : « Vous allez ouïr le meilleur conte qui fut conté en cour royale, tel que l'a rimé, ~~en l'an de grâce 1190~~ il y a huit siècles, le poète Chrétien de Troyes : le conte du Graal, ou le roman de : Perceval ~~Le Gallois~~.

L'intégralité de cet extrait passe à la trappe dans le film (au profit d'une entrée immédiate dans la diégèse filmique, fût-ce par l'intermédiaire d'une chanteuse et de musiciens dont le statut est « juxtadiégétique »)<sup>40</sup>, mais les modifications apportées au texte dactylographié sont en elles-mêmes révélatrices de l'intention de donner la parole au héros qui fait lui-même référence à son créateur et à l'œuvre dans laquelle il apparaît – Rohmer ajoute au crayon le commentaire marginal « Je serai Perceval / Moi Gauvain » que l'on peut lire comme une référence à la dimension ludique du « faire comme si » –, d'instaurer entre le protagoniste et le public un régime d'adresse et, enfin, de souligner l'ancrage dans la situation d'énonciation grâce à un déictique temporel (« il y a huit siècles ») qui situe la réplique, dans les termes de Benveniste, plus du côté du *discours* que de *l'histoire*. Cette parole liminaire fait office d'invitation à « jouer le jeu ».

Soucieux de préciser que Chrétien a « rimé » le texte (plutôt que de dire qu'il l'a « écrit »), Rohmer assoit dès ce prologue l'importance à venir de l'oralité, puisque le contenu de cette réplique aurait tout aussi bien pu faire l'objet d'une mention écrite lue intérieurement par le spectateur. Toutefois, cette séquence est suivie d'un générique qui, à ce stade, est prévu sous la forme d'une monstration de pages du livre. Ce choix d'exhiber l'écrit s'inscrit quant à lui à la fois dans une démarche plus classique de valorisation du patrimoine littéraire<sup>41</sup> et dans la filiation du court-métrage documentaire consacré au *Conte du Graal*.

La transformation d'une figure de récitant en un personnage s'adressant aux autres individus de la fiction s'observe de manière systématique dans les annotations de l'ensemble de ce document. En effet, tous les fragments récurrents de textes en prose

---

<sup>40</sup> L'adjectif « juxtadiégétique » a été proposé par Metz (1991 : 54). Rohmer tient en effet dans presque tous ces films à montrer la source de la musique : si Rohmer interrompt pour ce film sa collaboration avec le compositeur Antoine Duhamel, c'est parce que ce dernier « entend écrire une *musique de film*, ce qui est aux antipodes de la philosophie rohmérienne : jamais de musique de film, mais une musique dans le film, représentée comme un fragment de réalité au même titre que les visages, les paysages, les objets » (De Baecque et Herpe, 2014 : 281).

<sup>41</sup> On peut penser notamment au générique du *Rouge et le Noir* (Claude Autant-Lara, 1954), film typique de la « Qualité française » (voir Boillat, 2016).

attribués à des récitants font l'objet de biffures, ces derniers étant remplacés, par exemple à la page 12, par le chœur des servantes (le terme choisi pour désigner les chanteuses fait référence à leur rôle dans le monde de la fiction). Ce parti pris de diégétisation des instances énonciatives implique d'une part la suppression de l'apparition à l'écran du roman de Chrétien de Troyes (qui était occasionnellement feuilleté par le récitant), d'autre part un remaniement du texte qui va au-delà de la transposition de la prose en vers : à côté de chaque mention du récitant qu'il a barrée, Rohmer rédige dans la marge gauche du document un autre texte – plus proche de celui du roman, puisque les répliques du récitant extradiégétique se présentaient sous la forme d'un résumé – en redistribuant le contenu sur différents personnages. Ainsi, l'intégralité des paroles proférées dans le monde du film est en vers et relève d'une pratique strictement citationnelle visant à faire entendre le texte de Chrétien, au risque de moins orienter le spectateur contemporain dans le récit comme le faisait le récitant, qui endossait le rôle d'un guide.

Un seul moment fait exception dans le film au niveau de la présence d'un narrateur : c'est celui de la bifurcation du récit de Perceval sur celui de Gauvain. Ce changement de mode où l'on passe du héros Perceval (qui assumait une bonne part du récit) à Gauvain (dont l'histoire est plus ouvertement médiatisée par la légende) participe d'une distinction entre les deux parties du film, et confère à cette séquence de relais un rôle-clé. Il s'agit d'un moment-pivot où Perceval, après un monologue, dit se consacrer à la suite de sa quête et quitte le champ.

Cette transition constitue une rupture forte de l'unité du récit, aussi bien dans le roman que dans le film. Or elle constitue précisément le lieu d'une transformation opérée par Rohmer sur le texte source. Si l'on examine le scénario, on remarque en effet que l'articulation des deux pistes narratives a été retravaillée : le cinéaste a réécrit l'intégralité du passage au crayon sur la page de gauche (page blanche, puisque le scénario n'est imprimé que sur le recto). En codicologie, on qualifierait cette pratique d'ajout postérieur au manuscrit sur feuillet resté vierge.

Au vu de son statut de greffe matérielle dans le document scénaristique, ce passage a attiré notre attention. Il nous est alors apparu que Rohmer, en contradiction avec le discours qu'il a tenu à propos de la fidélité absolue du film au *Conte du Graal*, opère ici un changement de source. Le texte inséré à la main par Rohmer reprend bien

des vers de Chrétien de Troyes, mais ceux-ci sont en fait tirés d'un autre roman, *Le Chevalier au Lion*<sup>42</sup>. Rohmer a donc, en quelque sorte, interpolé dans *Le Conte du Graal* (ou plus exactement dans *Perceval le Gallois*) un passage de cet autre célèbre roman de la Table Ronde – un carton du générique indiquant d'ailleurs « Texte de Chrétien de Troyes » et non « D'après le Conte du Graal », on ne peut pas prendre ici le scénariste et réalisateur en défaut. Pour assurer une telle « jointure », un aménagement sous la forme de vers de raccord est nécessaire.

C'est pourquoi l'énoncé qui précède et qui suit immédiatement l'emprunt, dépourvu de rimes et d'octosyllabes, n'a aucun équivalent dans les sources, ni dans le *Conte du Graal*, ni dans le *Chevalier au Lion*, et constitue par conséquent l'un des rares énoncés du film qui échappent au statut de citation (à l'instar notamment du chant en latin de la dernière séquence). Le spectateur n'a pas conscience d'un changement de source, ce dernier étant rendu imperceptible dans le film et n'ayant à notre connaissance jamais été évoqué par le cinéaste. Cette interpolation soigneusement passée sous silence témoigne cependant du fait que même lorsque Rohmer se permet de déroger quelque peu à la règle d'une fidélité absolue à la lettre du texte original, il maintient la pratique citationnelle sur laquelle se fonde *Perceval le Gallois*. C'est pourquoi la séquence d'une durée de dix minutes qui clôt le film après plus de deux heures se démarque de tout ce qui la précède dans la mesure où ce qu'elle représente et ce qu'y disent les protagonistes – dans un texte chanté en langue latine qui se distingue du « roman » (caractérisé dans son sens étymologique par la langue vulgaire) – ne prend pas sa source dans l'œuvre de Chrétien de Troyes.

---

<sup>42</sup> Le passage emprunté correspond à une description qui intervient au moment où Gauvain, figure solaire et compagnon d'Yvain, rencontre Lunete, figure féminine lunaire : *Chil qui des chevaliers fu sire | Et qui seur tous fu renommés | Doit bien estre soleil clamés. | Pour monseigneur Gavain le di, | Que de lui est tout autressi | Chevalerie enluminee | Com li solaus la matinee | Espant ses rais, et clarté rent | Par tout les lieux ou il resplent* (*Le Chevalier au Lion*, éd. David F. Hult, v. 2400-2408, dans Michel Zink et alii, Chrétien de Troyes. *Romans suivis des Chansons, avec, en appendice, Philomena*, Paris, Librairie Générale Française, 1994). Ainsi sont transposés ces vers dans le rajout manuscrit du scénario annoté de *Perceval le Gallois* : « Qui des chevaliers fut le sire | Qui le meilleur fut proclamé | Et doit être soleil clamé | Pour Monseigneur Gauvain le dis | Car grâce à lui fut tout ainsi | Chevalerie illuminée | Comme soleil la matinée | Ouvre ses rais et clarté rend | Par tous les lieux où il s'épand » (IMEC, Fonds Éric Rohmer, RHM 15.3, *Perceval le Gallois*, scénario [1978], p. 75b).

### **Les Mystères en conclusion : dévoilement d'un système énonciatif « des premiers temps »**

En une seule phrase, le narrateur *over* de *Perceval* informe le spectateur qu'« ici, le conte se tait de Messire Gauvain, et revient à Perceval ». Cette ultime partie du récit filmique raconte après une ellipse de cinq ans comment Perceval, un Vendredi Saint, se rend chez un ermite auprès duquel il se confesse. Ce versant religieux de l'initiation du héros fait écho à l'une des recommandations formulées par sa mère au début du récit romanesque, lorsqu'elle apprend à son fils inculte qui est le Christ, et lui dit qu'il porta une couronne d'épines et fut crucifié (CG, v. 544-555). Rohmer n'a pas conservé ces répliques de la mère mais en déploie le contenu à la toute fin du film par l'ajout d'une séquence à valeur symbolique inventée par lui et qui résulte, comme l'a souligné De la Bretèque, d'une interprétation chrétienne du Graal qui « a pour elle l'autorité d'un certain nombre de commentateurs et, surtout, le fait que dès le XIII<sup>e</sup> siècle, des auteurs ont infléchi la légende mystérieuse dans une série de continuations » (De la Bretèque, 2015 : 140). La conclusion du film se présente sous la forme d'une représentation d'une Passion dans laquelle l'acteur qui incarne Perceval joue le rôle de Jésus (sans que nous ne voyions Perceval se prêter à interpréter un rôle)<sup>43</sup>. Cette séquence est présentée ainsi dans le scénario (p. 74-75) :

La chapelle s'est remplie d'une foule de fidèles qui viennent assister à l'office du Vendredi Saint. Les différentes stations du Chemin de Croix sont figurées sous forme de tableaux vivants où le rôle du Christ est tenu par le comédien qui joue Perceval.

Cet hymne est chanté en forme d'« organon », de manière de plus en plus animée et pathétique, jusqu'au coup de tonnerre final qui accompagne la mort du Christ sur la croix...

(...)

Puis le jour se lève. Perceval sort de sa méditation. Il se redresse. Plus de chapelle, ni d'ermitage. Il est seul au milieu de la vaste lande. Il se remet sur son cheval et

---

<sup>43</sup> Sans doute cette idée d'assimiler Perceval à Jésus s'inspire-t-elle du *Parsifal* wagnérien : « La relation de Parsifal et de Kundry semble alors reproduire celle de Jésus et de Marie-Madeleine. Cette identification est particulièrement accusée dans la mise en scène originale de Bayreuth, où les acteurs prennent l'apparence et les attitudes de l'imagerie pieuse. Parsifal, en particulier, une fois dépouillé de son armure noire, en robe de bure, avec sa barbe et ses cheveux longs, évoquait irrésistiblement Jésus, quoique Wagner se défendît (...) de voir dans Parsifal un nouveau Christ » (Olivier, 2003 : 13).

s'éloigne (...).

La comparaison de cet extrait de texte scénaristique avec le film ainsi que la formulation pour laquelle opte Rohmer appellent plusieurs remarques. Premièrement, la foule des fidèles sera, en fin de compte, absente à l'écran, le cadrage se concentrant sur l'espace scénique sans aucun avant-plan (la caméra, placée à la hauteur du proscenium, filme le plus souvent Jésus et les autres personnages de manière frontale). On peut concevoir cette suppression comme le résultat de restrictions budgétaires puisque la monstration de ces fidèles eût exigé l'engagement de figurants et la confection de costumes supplémentaires, mais il n'en demeure pas moins qu'en raison de l'éviction d'un public diégétique, la représentation en devient plus ostensiblement et plus directement adressée au spectateur du film.

Deuxièmement, le scénariste se réfère aux Mystères de la Passion représentés sous la forme de tableaux vivants : le film s'inscrit dans cette filiation, mais en prenant plus spécifiquement comme référence non les reproductions inanimées d'œuvres picturales, mais les Jeux de la Passion du Christ. Certes le spectacle circonscrit à l'intérieur du film (qui, à l'instar de ce dernier, se déroule dans un espace circulaire)<sup>44</sup> n'est pas aussi grandiose que ceux de Oberammergau, mais il se caractérise néanmoins par un dynamisme des corps en mouvement, emportés par le rythme du chant (alors que les protagonistes agissants demeurent muets) : J. T. Grimbert en a d'ailleurs souligné l'efficacité sur le spectateur<sup>45</sup>. Troisièmement, Rohmer utilise le terme d'« organon », dont la référence à la théorie dramaturgique de Bertolt Brecht est évidente, et fait pleinement sens dans ce contexte.

On a vu combien les choix esthétiques et discursifs de *Perceval le Gallois* ont été reçus comme des effets de distanciation brechtienne. Dans son introduction au *Petit organon*, Jean-Marie Valentin fait significativement remonter pour partie la conception de Brecht à la tradition « du théâtre religieux, luthérien et catholique (jésuite), soucieux de proposer des modèles de vie, les *vitae sanctorum* prenant avec la Contre-Réforme le

---

<sup>44</sup> Anne Surgers fait à propos du « théâtre en rond » l'hypothèse suivante : « Les différents temps de la narration des mystères et des miracles étaient fragmentés dans différentes mansions. [...] [I]l est probable que le théâtre des mystères et des miracles de la fin du Moyen Âge trouvait place dans un espace à ciel ouvert matériellement délimité, si ce n'est clos, plus ou moins vaste, préexistant ou non à la représentation » (Surgers, 2000 : 60).

<sup>45</sup> « Visually and dramatically it is a tour de force » ; « the Passion Play [is] interesting in terms of pure spectacle » (Grimbert, 2000 : 39-40).

relais des Jeux de la Passion » (Brecht, 1999b : 9). Toutefois, Brecht distingue les « effets anciens de distanciation » de ceux qu'il entend lui-même mettre en œuvre, les procédés utilisés par le théâtre antique et médiéval obéissant selon lui quant à eux à une « technique reposa[nt], plutôt plus que moins que celle visant à l'identification, sur une base de suggestion hypnotique » (Brecht, 1999a : 206). En prévoyant un crescendo dans le pathos, le scénariste se situe indubitablement du côté de l'ancien, même s'il rejoint par là, dans le champ du cinéma, des pratiques modernes.

Enfin, le scénario prévoyait que Perceval sortît de sa « méditation », comme si la séquence avait été rêvée par lui. Or le film ne retient pas l'idée d'une telle subjectivisation, et ne revient au chevalier – sans lien explicite aucun avec le Christ – que dans un unique plan en panoramique qui suit Perceval à cheval, jusqu'à ce qu'il sorte du champ et que le décor devienne le fond du générique de fin. Il ne s'agit ici ni d'une vision ni d'un rêve, mais d'une interpolation discursive assumée.

Dans cette séquence, la représentation filmique intègre un dispositif scénique – véritable *théâtre de l'oralité* – inscrit dans une tradition liturgique dont on observe qu'il constitue à plusieurs titres un modèle pour le film (scène circulaire, présence d'un récitant, dissociation entre les sujets de la parole et les personnages agissants, nature conventionnelle de décors minimalistes, etc.)<sup>46</sup>. Le rapport entre les voix des prêtres et la scène de la Passion (FIG.9-10) correspond à celui qui a régi les relations entre voix et actions visualisées durant l'ensemble du film : les voix de chacun des quatre prêtres qui se dressent à l'avant-plan, filmés dans un espace que ni le cadrage ni le montage ne permet de situer par rapport à l'espace scénique, sont prêtées respectivement à Jésus, à Ponce Pilate et au « narrateur » auquel incombent les « didascalies ». Pour les moments non dialogués ou les paroles rapportées à un collectif (celui des prêtres qui condamnent Jésus), ces quatre voix se joignent dans un chant choral qui ponctue les différentes phases du récit biblique. Ainsi le principe de dissociation entre acteur agissant et acteur parlant se voit-il inscrit dans une tradition de représentation audiovisuelle qui remonte au Moyen Âge.

---

<sup>46</sup> Certes, les personnages de *Perceval le Gallois* ne sont pas muets comme ceux de la Passion telle que le cinéaste la représente. Toutefois, l'importance conférée dans le film à la gestuelle conduit parfois, comme l'a souligné Rohmer, à un style de jeu « à la Buster Keaton » (*cité dans* Nussbaumer, 2013 : 253).



FIGURE 9



FIGURE 10

La revendication par Rohmer d'une filiation avec ce type de représentations religieuses explicite les parentés qui unissent les interactions entre voix et image dont son film procède et la pratique du boniment du cinéma des premiers temps. Dans un article sur les Passions filmées, Isabelle Raynauld a d'ailleurs suggéré ce rapprochement :

Retournons momentanément, grâce à une énorme ellipse temporelle, aux traditions de mise en scène théâtrale de la Passion du Christ au Moyen-Age, et notamment aux Mystères représentés en France. Les similitudes entre le rôle du récitant lors des représentations des Mystères et celui du bonimenteur aux débuts du cinéma sont fort intéressantes à rappeler. (Raynauld, 1992 : 137)

Rohmer ne revient donc pas seulement aux origines du roman, mais aussi aux premiers temps du cinématographe, à l'époque des projections bonimentées (entre 1895 et 1914 environ). Il propose bien une immersion dans un monde, mais sur un ton ludique qui s'accorde à la naïveté du héros et à l'aune de conventions empruntées à d'autres dispositifs spectaculaires – Stella Dagna parle à propos du film de Rohmer d'un « *viaggio a ritroso nella storia dei modi di rappresentazione artistica* » (Dagna, 2007 : 54), ou à une époque où le cinéma, dans le sillon des spectacles de lanterne magique, était un lieu d'expression de la voix vive.

Une telle résurgence de pratiques aujourd'hui rattachées au « cinéma des attractions » (1895-1915) s'observe également au niveau de l'image en quelques passages où le film invite le spectateur à adhérer, à travers le regard du naïf Perceval, à une forme d'émerveillement<sup>47</sup>. Dans ces séquences, les effets visuels s'inscrivent ouvertement dans la filiation du cinéma des débuts : l'évanouissement progressif du

---

<sup>47</sup> En ce qui concerne les affinités du film de Rohmer avec le conte merveilleux, voir Nussbaumer, 2013.

château du Roi Pêcheur [1h17'55''-1h18'00''] puis l'apparition et la disparition soudaines de la Demoiselle Hideuse [1h18'11'' ; 1h20'36''] s'apparentent aux effets des trucages par substitution de Georges Méliès, la figuration sous la forme d'un dessin animé de l'oiseau blessé qui laisse dans la neige des gouttes de sang évoquant à Perceval les joues vermeilles de Blanchefleur (dont le visage apparaît en surimpression) [1h27'14''-1h27'40''] s'inscrit dans la filiation des films hybrides (prises de vues réelles/animation) de Winsor McCay au début des années 1910 (voir Massuet, 2017) et la couleur jaune vive ajoutée en postproduction sur les images du Graal lorsque le calice est porté à deux reprises lors d'une procession sous le regard de Perceval [1h13'48''-1h16'03'] offre un résultat analogue au coloriage au pochoir pratiqué durant l'époque muette, et en particulier dans des films spectaculaires comme les Passions filmées (Boillat et Robert, 2016). Dans de tels passages qui relèvent du subjectif ou du merveilleux (ce dernier étant atténué par rapport au roman dans la scène chez le Roi Pêcheur, comme l'a noté Nussbaumer, 2013 : 255), l'image est à la fois exhibée dans sa visualité pure et mise à distance en tant que représentation d'un autre temps. Rohmer reconduit dans ces cas avec l'image la démarche esthétique qui est la sienne au niveau du rapport instauré par son film (et sa traduction) avec le texte original, caractérisé par un entre-deux entre immersion ludique d'une part et distanciation de l'autre. Dans *Perceval le Gallois*, la référence à des dispositifs *autres* fait écran à l'absorption du spectateur dans la diégèse filmique sans interdire une forme de complicité résultant des singularités de la profération orale du texte.

### Références bibliographiques

ALBERA François, TORTAJADA, Maria (2004). « L'Épistémê '1900' », dans André Gaudreault *et alii* (dir.), *Le Cinématographe, nouvelle technologie du XXe siècle*. Lausanne : Payot, pp. 45-62.

ALTMAN, Rick (2000). « Technologie et textualité de l'intermédialité », *Sociétés & Représentations*, n° 9, pp. 11-19.

BARONI, Raphaël & GUNTI, Claus (2020). *Introduction à l'étude des cultures numériques. La transition numérique des médias*. Paris : Armand Colin.

BAUMGARTNER, Emmanuèle (1999). *Chrétien de Troyes. Le Conte du Graal*, Paris : PUF.

BESSON, Anne (2015). *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. Paris : CNRS Éditions.

BESSON, Anne & MANFRIN, Frédéric (2019). *Revue de la Bibliothèque nationale de France*, n° 59 (« World-building »).

BLON Philippe & VENAULT, Philippe (1979). « *Perceval le Gallois*. Rencontre avec Éric Rohmer et Jacques Le Goff », *Ça cinéma* 17, 1979, pp. 3-25.

BOILLAT, Alain (2007). *Du bonimenteur à la voix-over. Voix-attraction et voix-narration au cinéma*. Lausanne : Antipodes.

BOILLAT, Alain (2012). « *Stranger than Fiction* : Métalepse de Genette et quelques univers filmiques contemporains », *Cinéma & Cie. International Film Studies Journal*, n° 18, pp. 21-31.

BOILLAT, Alain (2016). « L'adaptation du *Rouge et le noir* (1954) par Claude Autant-Lara. Procès, processus, procédés », *Écrans*, 1 (5) pp. 135-169.

BOILLAT, Alain (2020). *En cas de malheur, de Simenon à Autant-Lara (1956-1958). Essai de génétique scénaristique*. Genève : Droz.

BOILLAT Alain & ROBERT, Valentine (2016). « Tableau Variation in Early Cinema: *Life and Passion of Christ* (Pathé, 1902-1905) », dans David J. Shepherd (dir.), *The Silents of Jesus in the Early Cinema (1897-1927)*. New York : Routledge, pp. 24-59.

BURCH, Noël (1991). *La Lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique*. Paris : Nathan.

BUSCHINGER, Danielle, LABIA Anne & POIRION Daniel (1987). *Scènes du Graal*. Paris : Stock.

CAÏRA, Olivier (2007). *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*. Paris : CNRS Éditions.

DAGNA, Stella (2007). « Lo straniamento ingenuo. *Perceval le Gallois* di Éric Rohmer », *Doctor Virtualis*, n° 6, pp. 51-64.

DE BAECQUE, Antoine & HERPE, Noël (2014). *Éric Rohmer : biographie*. Paris : Stock.

DE BARONCELLI, Jean (1978). « Le Moyen Âge dans un film d'Éric Rohmer », *Le Monde*, 13.10.1978.

DE LA BRETEQUE, François Amy (2013). « Éric Rohmer et son rapport à l'histoire, en particulier dans ses tragédies de l'Histoire », dans Sylvie Robic et Laurence Schifano (dir.), *Rohmer en perspectives*. Paris : Presses Universitaires de Paris Ouest.

DE LA BRETEQUE, François Amy (2015). *Le Moyen Âge au cinéma : panorama historique et artistique*. Paris : Armand Colin, 2015.

DUBROUX, Danièle (1979). « Le rêve pédagogique », *Les Cahiers du cinéma*, n° 299, pp. 42-43.

DUMONT, Hervé (2018). *Les Chevaliers de la Table Ronde à l'écran. Un mythe à l'épreuve du temps*. Paris/Lausanne : Guy Trédaniel Cinémathèque suisse.

DURAFOUR, Jean-Michel (2011). « L'idiot du filmage. *Les Onze Fioretti de Saint François*

*d'Assise*, Roberto Rossellini (1950), *Perceval le Gallois*, Éric Rohmer (1978) », *Vertigo*, n° 40, pp. 6-16.

FAUVEL, Philippe (2012). « L'homme, les images et le cinéma d'Éric Rohmer », dans *Laboratoire d'Éric Rohmer, un cinéaste à la télévision scolaire*. Paris : CNDP-CRDP.

GAUDREAULT, André & GAUTHIER, Philippe (2011). « De la nouveauté des Passions filmées du cinéma des premiers temps. Ou : comment faire du neuf avec du vieux... », dans Alain Boillat *et alii* (dir.), *Jésus en représentations*. Gollion, Infolio, pp. 173-189.

GAUDREAULT, André & MARION, Philippe (2000). « Un média naît toujours deux fois », *Sociétés & Représentations*, n° 9, pp. 21-36.

GENETTE, Gérard (1972). *Figures III*. Paris : Seuil.

GRISOLIA, Michel, « Les douceurs du Moyen Âge », *Le Nouvel Observateur*, n° 697, 21-26 mars 1978, pp. 66-67.

GUNNING, Tom (1992). « Passion Play as Palimpsest : The Nature of the Text in the History of Early Cinema », dans Roland Cosandey *et alii* (dir.), *Une invention du diable ? Cinéma des premiers temps et religion*. Sainte-Foy/Lausanne : Presses universitaires de Laval / Payot Lausanne, pp. 102-111.

KUNZLE, David (1973). *History of the Comics Strip. Volume 1, The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*. Berkeley and Los Angeles : University of California Press.

LACASSE, Germain (2000). *Le Bonimenteur de vues animées : le cinéma muet entre tradition et modernité*. Québec / Paris : Nota Bene / Méridiens Klincksieck.

LACASSE, Germain *et alii* (2016). *Dialogues avec le cinéma. Approches interdisciplinaires de l'oralité cinématographique*. Montréal : Nota Bene.

MASSUET, Jean-Baptiste (2017). *Le Dessin animé au pays du film : quand l'animation graphique rencontre le cinéma en prises de vues réelles*. Rennes : PUR.

METZ, Christian (2001). *L'Énonciation impersonnelle ou le site du film*. Paris : Méridiens Klincksieck.

MURRAY, Janet (1997). *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York : Simon and Schuster.

NUSSBAUMER, Julia (2013). « Conte et merveille dans *Perceval le Gallois* d'Éric Rohmer », dans Sylvie Robic et Laurence Schifano (dir.), *Rohmer en perspectives*. Paris : Presses universitaires de Paris Ouest, pp. 247-260.

PANDOLFO, Anne-Caroline & RISBJERG, Terkel (2016). *Perceval*. Bruxelles : Le Lombard.

RAYNAULD, Isabelle (1992). « Les scénarios de la Passion selon Pathé (1902-1914) », dans Roland Cosandey *et alii* (dir.), *Une invention du diable ? Cinéma des premiers temps et religion*.

Sainte-Foy/Lausanne : Presses universitaires de Laval / Payot Lausanne, pp. 131-141.

ROHMER, Éric (1998). « Avant-propos », dans *Six contes moraux*. Paris : Cahiers du Cinéma, pp. 7-13.

RYAN, Marie-Laure (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore : Johns Hopkins University Press.

SERCEAU, Michel (2000). *Éric Rohmer : les jeux de l'amour, du hasard et du discours*. Paris : Cerf.

SURGERS, Anne (2000). *Scénographie du théâtre occidental*. Paris : Nathan.

TORTAJADA, Maria (1996), « L'exception médiévale. *Perceval le Gallois* d'Éric Rohmer », *Equinoxe*, n° 16 (« Lire le Moyen Âge ? »), pp. 115-130.

WISE, Naomi (1979-1980). « *Perceval* by Eric Rohmer », *Film Quarterly*, Winter 1979-1980, vol. 33, n°b2, pp. 48-51.

ZUMTHOR, Paul (1980). « Le *Perceval* d'Éric Rohmer : note pour une lecture », *Revue des sciences humaines*, n° 177, pp. 119-124.

ZUMTHOR, Paul (1983). *Introduction à la poésie orale*. Paris : Seuil.

**DE L'ÉCRIT À L'ÉCRAN : ALLER-RETOUR**  
**De quelques considérations sur la circularité intermédiaire des œuvres**  
**contemporaines**

Sonia **CASTAGNET-CAIGNEC**

STIH, Sorbonne Université / INSPE, Un. de Caen

sonia.castagnet-caignec@unicaen.fr

**Résumé :** La contribution se propose de poser les bases d'une réflexion sur l'adaptation, qu'elle soit dans le sens de l'œuvre littéraire vers le film ou du film vers le texte, autrement appelée novélisation. Le problème de la valeur des œuvres y est soulevé au regard des positionnements théoriques et idéologiques qui ont longtemps prévalu concernant la question de l'adaptation. Mais ce problème semble se résoudre à l'aune des phénomènes contemporains de circularité des fictions narratives. Les aller-retour entre les médiums (du texte au film puis du film au texte) permettent en effet d'envisager l'adaptation comme un espace de réécriture et de réappropriation, libérant les objets d'une certaine suspicion sur leur valeur.

**Mots-clés :** adaptation, novélisation, intermédialité, transfictionnalité, valeur artistique

**Abstract :** The contribution proposes to lay the foundations for a reflection on adaptation whether from the literary work to the film or from the film to the text, otherwise known as novelisation. The problem of the value of the works is raised with regard to the theoretical and ideological positions that have long prevailed concerning the question of adaptation. But this problem seems to be resolved in the light of contemporary phenomena of the circularity of narrative fictions. Indeed the back and forth between the mediums (from text to film and then from film to text) allow us to envisage adaptation as a space for rewriting and reappropriation, freeing objects from a certain suspicion about their value.

**Keywords :** adaptation, novelisation, intermediality, transfiction, artistic value.

## Introduction

Pour le dire trivialement, littérature et cinéma font bon ménage ; en attestent les chiffres publiés par la SCELFF, qui annonce que 57% de la production cinématographique française de l'année 2012 était consacrée à l'adaptation<sup>1</sup>. Il est vrai que depuis l'apparition du 7<sup>e</sup> art, on ne compte plus les adaptations filmiques d'œuvres littéraires célèbres qui traversent l'histoire du cinéma, devenant elles-mêmes des classiques par la rupture ou l'audace qu'elles démontrent. On pense bien sûr au film de Robert Bresson, *Le journal d'un curé de campagne*, et aux auteurs de la Nouvelle Vague qui ont nourri nombre de débats et de controverses depuis les années 50, relayés par entre autres par les *Cahiers du Cinéma*. En 1958, *La Revue des Lettres modernes*, dans un numéro simplement intitulé *Cinéma et roman. Éléments d'appréciation*, posait les bases d'une conception de l'adaptation fondée sur la notion de fidélité/infidélité à l'œuvre-source qui perdurera jusqu'à l'émergence du concept d'*intermédialité* (Müller, 2000, 2006). Ce positionnement théorique ouvre de nouvelles perspectives pour réfléchir aux processus de transposition d'une œuvre d'un support à un autre, d'un médium à l'autre. L'*intermédialité* offre ainsi un cadre d'analyse fécond à l'étude de corpus contemporains marqués du sceau de la transposition intermédiatique. Il est en effet très fréquent d'observer aujourd'hui la déclinaison d'une même matrice fictionnelle sur différents supports : livre, film, série, jeu vidéo, spectacle vivant. L'univers Marvell en est un bon exemple mais pour se référer à la littérature française, on peut évoquer *Le Petit Prince*. L'ouvrage célèbre de Saint Exupéry a été adapté sur grand écran mais aussi à la télévision en série animée, elle-même support d'ouvrages de littérature jeunesse en série chez Gallimard, collection Folio Cadet, ceux-ci à nouveau adaptés en BD chez Glénat, et un spectacle musical a également vu le jour en 2002.

Dans cette contribution, nous poserons des éléments théoriques et des jalons historiques ayant trait à la problématique de l'adaptation et de la *transsémiotisation* afin d'identifier les principes qui sous-tendent les processus d'adaptation filmique (du livre vers le film) et de novélisation (du film vers le livre). Cette réflexion générale nous

---

<sup>1</sup> La SCELFF (Société Civile des Éditeurs de Langue Française) a publié en 2014 une étude conséquente sur l'adaptation que l'on peut retrouver sur leur site : *Marché français de l'adaptation cinématographique* (<https://www.scelff.fr/etudes>).

semble un préalable nécessaire à des études de cas ou de corpus, dans la mesure où le phénomène de circularité des œuvres entre les médias s'observe de façon massive dans l'espace culturel contemporain.

### **1. Du texte à l'image, de l'image au texte : adaptation versus novélisation.**

Si l'adaptation cinématographique d'œuvres littéraires est bien connue et reconnue par le public, son pendant, la novélisation, c'est-à-dire l'adaptation livresque d'un discours audio-visuel (film, série, jeu vidéo), est un phénomène plus discret. En reprenant la définition originelle du mot, entré au millésime 1993 du *Petit Robert* qui date son apparition à 1980, on trouve l'idée d'une adaptation inversée : « de l'anglais *novelization*<sup>2</sup> ou *novelisation*, de *novel* 'roman' ; anglicisme : transformation d'un film, d'un scénario de film en roman. Contraire : adaptation. ». Lorsque le terme est enregistré par le *Petit Robert*, cette pratique d'adaptation romancée d'un récit filmique est encore assez peu courante et donc très peu identifiable par les lecteurs quels qu'ils soient, amateurs, érudits, institutionnels, chercheurs. Aujourd'hui encore, le terme *novélisation* souffre d'une certaine méconnaissance et il n'est pas rare d'être interrogé sur ce mot ou sur sa signification, sans doute parce que la novélisation reste le domaine d'un cercle restreint de chercheurs et d'éditeurs, où, symptomatiquement son orthographe s'est dédoublée entre *novélisation* et *novellisation*.

La novélisation émerge quasi-simultanément avec la naissance du cinéma. Elle connaît aujourd'hui un regain, notamment en littérature de jeunesse, rapprochant ainsi les pratiques actuelles d'emprunt et d'échanges entre médias de la circularité des œuvres observée lors des débuts du cinéma qui jouait semblablement de la perméabilité des supports (cinéma, théâtre, feuillets, livres, revues...). On peut citer quelques exemples contemporains : l'album *Loulou* de Grégoire Solotareff (1989), devenu un classique de l'enfance, a été adapté en film d'animation en 2003 par Serge Elissalde, avec le concours de Solotareff. Le court-métrage a lui-même été réadapté en album sous le titre *Loulou et Tom* (2003), ouvrant la voie à deux autres albums, *Loulou plus fort que le loup* (2010) et *Loulou à l'école des loups* (2011), constituant ainsi une série. La série trouve des prolongements dans un second film, *Loulou, l'incroyable secret* (2013), qui

---

<sup>2</sup> La forme *novelization* est utilisée en anglais des États-Unis, la forme *novelisation* en anglais de Grande Bretagne.

devient cette fois le support d'une bande dessinée chez Rue de Sèvres (2013), novélisée par Solotareff et Jean-Luc Fromental à partir du film d'animation de Solotareff et Eric Omond. On se retrouve ici face à une démultiplication de l'univers fictionnel de Loulou dans lequel l'auteur d'origine participe à toutes les étapes. Mais il n'en est pas toujours de même : les réécritures-adaptations peuvent surgir de la volonté de transposition d'un auteur étranger à l'œuvre-source, comme ce fut le cas pour Tanguy Viel qui livre avec son récit *Cinéma* (1999) une novélisation du film *Sleuth (Le limier)* de J. L. Mankiewicz (1972), tout en méconnaissant le genre<sup>3</sup>. Pour dresser un trop rapide tableau de la novélisation, on constate que, depuis le début des années 2000, une production massive de novélisations pour la jeunesse<sup>4</sup> côtoie des expériences esthétiques inédites.

Pour dépasser la dichotomie entre littérature commerciale/paralittérature et novélisation dite « littéraire », nous postulons la proximité de la novélisation avec l'adaptation filmique et envisageons les deux processus dans un mouvement d'ensemble.

## **2. Une écriture de l'adaptation ? La vraie fausse question de la fidélité**

Adaptation cinématographique et novélisation participent des écritures de la reformulation et de la transposition, autrement réunies sous le vocable général *adaptation* qui recouvre cependant des pratiques variées. Farcy (1993) a établi une typologie qui permet de distinguer les *adaptations homosubstantielles trans-* ou *homogénériques* (adaptations d'une œuvre-source littéraire vers une œuvre seconde littéraire du même ou d'un autre genre) des *adaptations transsubstantielles hémilittéraires* (transfert d'un médium à un autre – *changement de substance* –, avec présence à l'un de ses termes, de la littérature). Ces dernières sont celles qui nous intéressent dans le cas de l'adaptation cinématographique et de la novélisation puisque la littérature se place soit en point de départ, comme inspiration du projet artistique et

---

<sup>3</sup> L'ouvrage de Viel a été abondamment commenté (Clerc, 2001 ; Gris, 2012 ; Cléder & Jullier, 2017, etc.). Pour Viel, son entreprise littéraire consistait à la fois en une reprise-citation et en une nouveauté car il était persuadé que jamais un tel livre n'avait été écrit auparavant. Il ignorait la pratique de la novélisation et s'en serait abstenu, affirme-t-il, s'il l'avait connue. Propos rapportés par Noémie Stevens et Lison Noël - *Seconde main (entretien avec Tanguy Viel et Thomas Clerc)* Publié le 12 mai 2011 par recitsentreamis disponible sur : <http://recitsentreamis.over-blog.com/article-seconde-main-entretien-avec-thomas-clerc-et-tanguy-viel-73672781.html>

<sup>4</sup> Notamment, dans les célèbres collections Bibliothèque Rose et Verte chez Hachette, ces dernières s'emparant des séries animées plébiscitées à la télévision.

source d'un film, soit en point final, en tant qu'œuvre écrite inspirée d'une source exogène (le film).

## 2.1. L'adaptation : un concept négligé

Bien que la question des rapports entre cinéma et littérature soit récurrente dans les études critiques<sup>5</sup>, elle est le plus souvent envisagée dans le sens de l'adaptation d'une source littéraire vers le cinéma. Le processus inverse, qui va du film à l'œuvre littéraire, n'occupe que quelques paragraphes dans les ouvrages consacrés à l'adaptation, exception faite des études spécifiques sur la novélisation de Baetens et Lits (2004) ou Carcaud-Macaire et Clerc (1995). Le tropisme observé dans les études francophones se retrouve également dans les études anglo-saxonnes, où fort peu d'études sont consacrées à la novélisation, comme le constate Mahlkecht (2012)<sup>6</sup>.

Pour revenir à la question globale de l'adaptation, selon Jeannelle (2010) et Cléder (2012), elle souffrirait d'un déficit de réflexion théorique qui serait propre aux études critiques françaises, contrairement aux études anglo-américaines plus tournées vers des questionnements épistémologiques : « Sujet ringard au-deçà de la Manche ou de l'Atlantique, débat théorique intense au-delà », avance Jeannelle (2010 : section 2). D'une part, l'adaptation se limiterait à des études de cas – ce que nous pouvons d'ailleurs également signaler au sujet de la novélisation– et d'autre part, elle se focaliserait sur l'examen de la plus ou moins grande fidélité à l'œuvre-source, la condamnant à une sorte de stérilité : « maintenue en périphérie de l'étude des textes eux-mêmes, l'adaptation est une question résiduelle – vouée peut-être, en effet, à la disparition. » (Cléder, 2012 : 134). Ceci dit, les études américaines ne sont pas exemptes d'une approche centrée sur la question de la fidélité, et les positions de Geoffroy Wagner (1975) ou Bluestone (1957) ont aussi durablement marqué les esprits dans une perspective tout à fait identique de fidélité/infidélité (en tant que commentaire) couplée à une démarche de typologisation des œuvres. Un rapide détour historique dans les

---

<sup>5</sup> Preuve en est la bibliographie copieuse consacrée au passage entre le médium cinéma et le médium littérature dans le domaine français, sachant que les références anglo-américaines sont tout aussi pléthoriques.

<sup>6</sup> Nous signalons deux ouvrages anglo-saxons qui complètent l'inventaire dressé Mahlkecht dans son article « The Hollywood Novelization : Film as Literature or Literature as Film Promotion », paru dans *Poetics Today : Adaptations : From Text to Screen, Screen to Text*. Eds. Deborah Cartmell and Imelda Whelehan, Routledge, 1999, et dernièrement *Expandig Adaptation Networks. From Illustration to Novelization*, Kate Newell, Palgrave Macmillan UK, 2017.

relations passionnelles et conflictuelles entre littérature et cinéma permet d'expliquer à la fois ce primat de la question de la fidélité/infidélité et la désaffection pour la question de l'adaptation que déplorent Cléder et Jeannelle – du moins pour ce qui est des études littéraires. La question de la reformulation/transposition est en effet bien investie par la linguistique, la sémiotique, les études cinématographiques ou les sciences de l'information et de la communication.

Les éléments historiques et les positionnements théoriques présentés ci-après sont directement en prise avec l'adaptation cinématographique, objet de l'analyse et de la critique mais ils éclairent forcément la novélisation. Par ailleurs, ils ont influencé les représentations véhiculées sur l'adaptation depuis les années 50. La question de la valeur est-elle seulement liée à la fidélité ou à l'infidélité au récit-source, à l'œuvre-source ? La conception des rapports entre cinéma et littérature – et donc les théories sur l'adaptation – s'est notamment fondée sur ce débat idéologique puisque le cinéma a largement puisé dans le patrimoine littéraire. Des problématiques identiques émergent forcément pour la novélisation, adaptation à l'envers, soumise aux mêmes réticences, aux mêmes allégations.

## **2.2. Le problème avec l'adaptation : origines d'un débat et conséquences fâcheuses**

Ce fut André Bazin qui lança le mouvement en 1951 en défendant les options de Bresson et de son adaptation du *Journal d'un curé de campagne*, avant de rédiger *Pour un cinéma impur*<sup>7</sup> en 1952, étude dans laquelle il revient sur la nécessité d'un cinéma qui adapte les œuvres littéraires. Il fournit alors les bases d'une réflexion sur la fidélité à la lettre ou à l'esprit tout en proposant une taxonomie :

---

7 André Bazin rédige pour les *Cahiers du cinéma* en 1951 l'article sur Bresson. Puis, en 1952, il écrit *Pour un cinéma impur*, publié dans le recueil collectif *Le cinéma, un œil ouvert sur le monde* (La guilde des livres, Lausanne), republié dans *La Revue des Lettres modernes*, numéro 36-38, de l'été 1958, et enfin repris dans son ouvrage *Qu'est-ce que le cinéma ?* (1959, réédité en 1985). Dans cet article, Bazin aspire certes à des œuvres propres, des créations originales au cinéma mais il se fait l'avocat du cinéma qui adapte face à la virulence des attaques portées contre celui-ci. Truffaut avait lancé la charge en 1954 contre Aurenche et Bost (*Une certaine tendance du cinéma français*), charge qui vient se surajouter aux revendications de 1948 d'Astruc et à son manifeste de la caméra-stylo réclamant un cinéma qui invente indépendamment de la littérature et de ses codes. Georges-Albert Astre n'est pas en reste en 1958 : « *Rien n'est plus aberrant dans son principe qu'une 'adaptation' : c'est traiter comme un donné immédiat ce qui est transposé déjà par l'écrivain selon une certaine esthétique, mêler de manière confuse ces deux manières d'aborder le réel, alors qu'il importerait seulement de revenir à la matière non élaborée encore, pour en faire des images filmiques, puis des séquences, qui donneraient une 'œuvre' !* ».

- l’adaptation traduction : le film se substitue à l’œuvre littéraire comme sa traduction esthétique (*dans la meilleure des hypothèses de tels films « valent » le livre qui leur a servi de modèle*) ;
- l’adaptation libre : elle donne naissance à un couple roman-film, la fidélité est une *affinité de tempérament, une sympathie fondamentale du cinéaste pour le romancier*, une réussite supérieure au modèle est possible mais il faut une condition de génie ;
- l’œuvre à l’état second : le roman *multiplié* par le cinéma, *ni film « comparable » ou « digne », un être esthétique nouveau*.

Truffaut réplique et amplifie les principes posés par Bazin dans son article *L’adaptation littéraire au cinéma* paru en 1958 dans *La Revue des Lettres modernes*, numéro-phare consacré aux rapports entre cinéma et littérature.

Aucune règle possible, chaque cas est particulier. Tous les coups sont permis hormis les coups bas ; en d’autres termes, la trahison de la lettre ou de l’esprit est tolérable si le cinéaste ne s’intéressait qu’à l’une ou l’autre et s’il a réussi à faire :

- a) la même chose
- b) la même chose, en mieux
- c) autre chose, de mieux. (Truffaut, 1958 : 243)

Que cette typologie ait marqué l’histoire de la critique et les études littéraires et cinématographiques, c’est un fait. Nous en retrouvons des résurgences dans un ouvrage d’Alain Garcia (1990), qui a eu quelques résonances en son temps et qui est encore convoqué. L’auteur y propose une classification hiérarchisante au sommet de laquelle se trouve évidemment la *transposition écranique* qui est fidèle à la lettre et à l’esprit de l’œuvre-source. Garcia considère que le premier stade est *l’adaptation fidèle* comme calque figuratif ou plagiat imagé ; le deuxième stade, celui de *l’adaptation libre* passive ou active avec ré-emphase et restructuration ; et le troisième stade, celui de *la transposition* avec l’analogie et l’écranisation). Mais Garcia n’est pas le seul à envisager l’adaptation sous l’angle de la fidélité/infidélité, comme nous l’avons indiqué. Ce qui pose problème dans cette approche, ce n’est pas tant d’envisager l’adaptation du point de vue du degré de fidélité ou d’infidélité à l’œuvre-source mais le fait d’accorder un degré de valeur à l’œuvre dérivée, reformulée, adaptée en fonction de son degré de fidélité, au détriment de tout autre critère. Assez rapidement, en toute vraisemblance

sous l'impulsion des propos de Truffaut, une représentation s'est propagée sur l'infidélité comme gage de qualité esthétique.

### **2.3. De l'impossibilité de l'adaptation à la défense de l'appropriation**

L'exigence de fidélité ou son contraire, la valorisation de l'infidélité, sont tout aussi problématiques et certains auteurs vont même jusqu'à refuser l'idée d'adaptation. C'est le cas de Gauter (1958 : 209) : « *Nous appelons œuvre inadaptable une œuvre d'art qui a reçu en SON art SA forme définitive. Nous appelons cette œuvre un chef-d'œuvre autonome.* » (les italiques sont de l'auteur). Il renchérit par un parallèle qui touche à la novélisation, sans le savoir :

Qui veut filmer Virginia Woolf ou Flaubert relève purement et simplement de l'hôpital psychiatrique, à l'instar, d'ailleurs, de qui voudrait écrire Chaplin ou Vigo, les œuvres des uns ne devant leur existence qu'aux seuls mots comme celles des autres ne doivent la leur qu'aux seules images. (Gauter, 1958 : 212)

Le jugement est sans appel et la novélisation condamnée d'avance... L'argument avancé par les critiques qui nient la possibilité de l'adaptation repose essentiellement sur la spécificité des deux langages cinématographique et littéraire et leur irréductibilité. Il peut s'épanouir sur des fondements théoriques que Metz (1966) avait bien instaurés en prouvant la spécificité du langage cinématographique. Ce leitmotiv se déploie sur plusieurs décennies. Astre (1958 : 147) proclame qu' « Il en faut convenir, c'est une évidence : cinéma et roman, en dépit de leurs affinités, et bien qu'ils aient de nombreuses 'fonctions' comparables, sont deux réalités esthétiques parfaitement différentes. ». Propos confirmés bien plus tard dans les années 90 par Gardies (1993 : 7) : « Si le roman (ou la nouvelle) et son adaptation filmique ont en commun la narrativité, ils restent irréductibles quant à leur écriture. ». Cette opinion est partagée également par Maillot :

je pense que l'adaptation d'un roman au film n'est rien moins qu'une ambition stupide. Seuls les arguments commerciaux justifient cette pratique. L'adaptation cinématographique d'une œuvre littéraire est aussi peu utile que la photo d'une peinture. (Maillot, 1989 : 90-91)

Pour une partie de la critique et des théoriciens, il n'y a donc pas d'équivalences possibles entre les deux langages, tout au plus des similitudes, Pasolini (1966) ayant démontré l'irréductibilité des kinèmes aux signes du discours écrit. Ainsi, si les deux arts peuvent raconter et échanger leur fable, ils sont indépendants, à tel point que la traduction d'éléments sémiotiques est compromise. C'est pourquoi, au lieu d'investir l'analyse sémiotique, une partie de la théorie de l'adaptation s'est tournée vers des entrées plus sociologiques, historiques, psychologiques ou sémantiques quant aux reformulations menées par le cinéma, avec toujours en toile de fond la question de la valeur et de la supériorité éventuelle d'une œuvre sur l'autre, ou, disons, la plus-value qu'apporterait le discours cinématographique par rapport au discours d'origine littéraire.

Pour répondre à ces critiques, Vanoye (1991 : 151) évacue de la question de l'adaptation l'idée d'un transfert sémiotique d'un système d'expression à l'autre mais la considère comme une *appropriation* :

L'appropriation désigne donc pour nous le processus d'intégration, d'assimilation de l'œuvre (ou de certains aspects de l'œuvre) adaptée au point de vue, au regard, à l'esthétique, à l'idéologie propres au contexte d'adaptation et aux adaptateurs. Elle peut aller du refus d'interventions sur l'œuvre (mais la neutralité est bien une attitude esthétique et idéologique, dans ce cas au moins) au « détournement » ou au « retournement ». (Vanoye, 1991 : 153)

L'adaptation devient donc le lieu de la ré-appropriation de l'œuvre-source et de l'expression individuelle et personnelle d'un auteur dans un contexte historico-culturel pleinement intégré à la reformulation, ce type d'adaptation étant comprise comme le fleuron du genre. Ce sont notamment les traitements en terme de sélection, de réduction ou d'amplification du *déjà-là* romanesque qui vont être analysés ainsi que les transpositions et libertés prises par rapport au roman. Nous remarquons que c'est souvent l'émancipation du modèle, la liberté voire l'infidélité au *déjà-là* qui semble conférer sa qualité à l'adaptation cinématographique dans la critique (et l'analyse de film), comme si l'imitation, la fidélité au *déjà-là* entachait l'*inventio* du film.

Ces représentations ont la vie dure et véhiculent un certain nombre d'idéologies. Il suffit de consulter les journaux pour prendre conscience que le débat n'a guère évolué depuis les années cinquante... et que la querelle entre adaptations et œuvres originales,

entre adaptations et œuvres-sources n'est toujours ni dépassée ni réglée. Assez récemment le *Huffington Post* titrait : *pourquoi les adaptations de livres au cinéma sont souvent décevantes ?*<sup>8</sup> La réponse résiderait, selon l'auteure de l'article, dans le fait que notre imaginaire est forcément meilleur que la transposition filmique. Voici revenir la vieille rengaine du pouvoir des mots, leur incomparable pouvoir à susciter des images et des représentations qui dépasseraient les images *réelles* du film (au sens *présentielles*) censées représenter l'histoire. Les images du film seraient donc tout à la fois impositives, assertives et expositives, là où celles du livre, qui ne seraient qu'expositives et allusives, autrement dit propositives, laisseraient, elles, libre cours à notre imagination. C'est oublier que le roman, qui lui aussi décrit et raconte tout à la fois, infléchit notre représentation, et que l'adaptation est, au même titre que la lecture silencieuse du sujet individuel, une réinterprétation de l'œuvre-source, une interprétation à laquelle le lecteur peut justement confronter sa propre vision.

Pourtant, dès le début de cette « querelle », Truffaut et Bazin s'étaient bien prémunis contre l'idée d'une illégitimité de l'adaptation, sous prétexte qu'elle constituerait une trahison de la part de celui ou ceux qui reformulent. Rappelons les propos d'origine :

En conclusion, le problème de l'adaptation est un faux problème. Nulle recette, nulle formule magique. Seule compte la réussite du film, celle-ci exclusivement liée à la personnalité du metteur en scène. (...)

Il n'y a donc ni bonne ni mauvaise adaptation. Il n'y a pas davantage ni bons ni mauvais films. Il y a seulement des auteurs de films et leur politique, par la force même des choses, irréprochable. (Truffaut, 1958 : 246)

Quant à Bazin (1951), il concluait laconiquement : « Ne jetons pas la pierre aux imagiers qui 'adaptent' en simplifiant. Leur trahison, nous l'avons dit, est relative et la littérature n'y perd rien. ». L'adaptation, faux problème, fausse question. Elle fait pourtant couler beaucoup d'encre et alimente les controverses sur les œuvres adaptées,

---

<sup>8</sup> Repéré sur <https://www.huffingtonpost.fr/2017/11/28/plonger-pourquoi-les-adaptations-de-livres-au-cinema-sont-souvent-decevantes-a-23288969/> Un article de la rubrique *Culture* par Claire Tervé, mis en ligne le 29/11/2017, à l'occasion de la sortie ce jour-là du film *Plonger* de Mélanie Laurent, adapté du livre éponyme de Christophe Ono-Dit-Biot, Gallimard, 2013.

reformulées. L'argument de Truffaut s'entend : seule compte la liberté créatrice de l'auteur mais il parle de son point de vue de critique, qui est déjà apprenti-réalisateur... La question de l'adaptation a été en partie résolue en France par cette entrée : l'œuvre adaptée doit s'analyser comme une œuvre à part entière, impasse théorique qui évite le sujet. La désaffection française pour l'adaptation que notent Cléder et Jeannelle est liée à cette posture : l'adaptation devient un non-sujet.

#### **2.4. Pour dépasser le conflit : autonomie de l'adaptation et transécriture**

La mise à distance du problème de la fidélité ou de la trahison n'évacue pas celui de la *transsémiotisation* inhérente au passage d'un langage à un autre. Irréductibilité des deux langages ou pas, l'espace culturel est rempli d'œuvres adaptées (dans les deux sens : livre-film ou film-livre) qui ont bel et bien opéré un transcodage. Bazin (1958 : 202) appelle à une réflexion sur ce système d'équivalences, au-delà de la question même de la fidélité : « La fidélité à une forme, littéraire ou autre, est illusoire, ce qui compte c'est *l'équivalence du sens des formes.* »

Aussi, d'autres courants d'analyse de l'adaptation se sont développés à partir de cette idée de recherche d'équivalences. Sans les présenter en détail, nous citerons Michel Serceau (1999) qui envisage les phénomènes d'adaptation selon une visée sémiotique, sémiologique et pragmatique. Serceau s'attache à mettre en évidence les particularités sémiotiques du médium filmique qui impliquent des modifications et des déplacements de l'œuvre-source. Mais ceux-ci doivent être interprétés par le lecteur comme éléments signifiants pris dans le réseau intertextuel que constituent l'œuvre littéraire et sa reformulation filmique, individualité et créativité de l'auteur comprises. L'approche se veut aussi pragmatique car l'adaptation est un travail intertextuel certes, mais tributaire du contexte historique, culturel, artistique, cinématographique dans lequel et par lequel elle est produite.

Carcaud-Macaire et Clerc (1995), outre le fait notable qu'elles consacrent une partie entière de leur étude à l'adaptation dans le sens cinéma-littérature et touchent ainsi le phénomène de la novélisation, optent pour une *lecture socio-critique* de l'adaptation cinématographique. Elles veulent aussi éviter l'écueil de l'évaluation des œuvres en explorant la part d'originalité que le médium, de par ses spécificités sémiotiques, introduit dans le processus de transfert de l'œuvre-source à sa

reformulation. La translation induite par l'adaptation signifie une lecture déconstruction-réécriture de l'œuvre-source et par là, la constitution d'une œuvre nouvelle qui décuple le sens par le jeu de l'intertextualité ainsi que par l'originalité des moyens qui lui sont propres.

Plana (2004, 2015) étudie les phénomènes d'adaptation entre roman, cinéma et théâtre, à partir de cas particuliers qu'elle circonscrit au XX<sup>e</sup> siècle dans sa deuxième livraison de 2015. Elle se situe dans une confrontation et comparaison des arts et des genres pour aboutir à l'idée d'une hybridation des formes artistiques, une influence réciproque des moyens d'expression.

Au travers de ces trois dernières approches, s'esquisse l'*interacting* que Linda Hutcheon (2006) introduit dans sa théorie de l'adaptation, après avoir repris les concepts de *telling* et *showing* de Henry James. L'*interacting*, que l'on pourrait tenter de traduire par *interaction*, a été assez peu investi en France alors que cette notion permet de placer au centre de la réflexion les enjeux de sens entre œuvre première et adaptée.

Le néologisme proposé par Gaudreault et Groensteen (1998) de *transécriture*, à la suite d'un colloque sur l'adaptation à Cerisy-la-Salle en 1993, permet d'abolir les hiérarchisations entre œuvre-source et œuvre adaptée, que l'adaptation soit envisagée en termes de traduction d'équivalences sémiotiques ou d'équivalences sémantiques. En effet, quel que soit l'angle choisi, les analyses critiques en reviennent toujours à poser la question de la valeur entre œuvre-source et œuvre adaptée ou celle de la valeur propre de l'œuvre adaptée envisagée en tant qu'objet autonome. On entrevoit très bien comment les séries télévisuelles animées, perçues comme produits de culture de masse, sont envisagées comme novélisations de masse dans des courts romans de séries et, à l'inverse, comment les novélisations de films d'auteur sont considérées comme des novélisations créatives par les critiques<sup>9</sup>.

L'ouvrage, publié sous la direction de Gaudreault et Groensteen (1998), s'efforce de construire le concept de *transécriture*, moins cloisonnant que le terme

---

<sup>9</sup> Les postures contemporaines font écho à celles des premiers théoriciens : « De même, il n'est pas exclu qu'un jour un romancier de génie trouve un tremplin à son inspiration dans un film, et 'adapte' de telle façon que l'art romanesque s'en trouve enrichi et que le cinéaste crie à la trahison et au scandale », indique Mourlet (1958 : 164) en note de bas de page... D'une part, il doute de l'éclosion de la novélisation mais si celle-ci survenait, l'œuvre adaptée surpasserait le film, ferait œuvre nouvelle, sinon elle ne présenterait aucun intérêt. Autrement dit, l'illustration du film, son imitation, la fidélité à celui-ci ne mérite pas un roman...

*adaptation* selon les auteurs. En effet, la *transécriture* s'appuie sur l'idée du primat du récit et de la perméabilité des frontières entre les différentes formes d'expression. Aussi permet-elle de rendre compte des phénomènes de transformation des systèmes diégétiques et sémiotiques d'un discours à l'autre et de l'adéquation des moyens narratifs d'un média avec l'histoire originelle, *la fable* à raconter et la forme qu'elle adopte dans son support d'accueil. Il semblerait que le concept de *transécriture* supporte donc mieux, voire intègre, les concepts d'*interacting* et d'*intermédialité* que supposent l'adaptation filmique d'une œuvre littéraire ou l'adaptation d'un film en novélisation. Il n'empêche que, dans le même ouvrage, Gaudreault et Marion (1998) développent un parallèle entre la *transécriture* et la *médiatique narrative*. Cette médiatique narrative consiste à réfléchir à la manière dont les éléments narratifs sont inventés et disposés (transversalité de l'*inventio* et de la *dispositio* du matériau narratif à tous les supports-médias) et à la forme expressive spécifique que confère le média à la fable, une narrativité intrinsèque au média, une sorte de *médiagenie* qui achève la réalisation de la fable dans sa forme optimale. Aussi, les deux auteurs concluent sur un nouvel appel à la fidélité puisque la *transécriture* supposerait la recherche *d'une fidélité à l'esprit du média plus que la fidélité à l'auteur ou au sujet, à la fable* (1998 : 52).

### **3. Adaptation : transmédiation, intermédialité et transmédialité**

Le terme de *transécriture* ouvre la voie à l'*intermédialité* et à la *transmédialité* qui font partie intégrante d'une réflexion contemporaine sur l'adaptation. Il nous semble néanmoins nécessaire de clarifier ces concepts, notamment en revenant à la contribution essentielle de Genette. Les travaux de Genette concernant l'intertextualité, et tout particulièrement *Palimpsestes* (1982), ont trouvé des prolongements certains au sein de l'analyse des processus de création et de génération discursives quels que soient les médiums analysés (textes littéraires ou non, films, œuvres picturales, télévision, internet...). Ainsi de multiples disciplines universitaires se sont référées au concept de *transtextualité* et d'*intertextualité* afin de définir les phénomènes d'adaptation, de citation, de co-présence, de ré-agencement, de transformation de formes de discours pré-existantes dans des réalisations nouvelles : productions textuelles, visuelles ou sonores ou productions qui croisent ces trois modes et que nous qualifierons alors de *multimodales*. Les sciences de l'information et de la communication, la linguistique, la

sémiotique, l'histoire des arts, la littérature, les études cinématographiques, la sociologie – pour ne citer que ces quelques disciplines – entendent définir et traiter le concept selon leur orientation et leur appréhension du phénomène. Sont donc apparus dans le paysage théorique et dans les colloques<sup>10</sup> les termes d'*intermédiarité* et de *transmédiarité* pour rendre compte des transferts d'un médium à un autre dans l'espace médiatique complexe que développe notre société et qui engendre des pratiques culturelles mêlant télévision, cinéma, internet, jeux vidéo, presse écrite et numérique, littérature. Les échanges entre médias sont désormais pratique courante et admise, relevant d'une quotidienneté et d'une banalité pour le lecteur-spectateur qui ne les relève même plus ou qui, au contraire, les recherche activement dans une volonté de prolongement du plaisir esthétique ou du pur divertissement.

Ainsi, Müller (2000, 2006) définit le terme d'*intermédiarité* par la co-présence d'œuvres sur des supports différents, impliquant un transfert d'un média à l'autre, instaurant des interférences, des relations entre les deux œuvres. Dans le cas de la novélisation, toutes les conditions semblent requises pour correspondre à l'*intermédiarité*.

Comme indiqué plus haut, les relations entre médias sont extrêmement fréquentes et chacun des médiums s'inscrit dans une sphère d'échange intermédiatique qui n'est plus contestée ; télévision, cinéma, littérature, cyberspace ne sont plus considérés comme des monades isolées mais comme des composantes médiatiques d'un univers scriptural et audio-visuel qui constitue désormais la réalité de l'utilisateur-lecteur. Dans cet espace du XXI<sup>e</sup> siècle, il s'agit de distinguer ce qui ressort de la simple association de médiums appelée *transmédiatisation* (passage d'un médium à un autre ou couplage de deux ou plusieurs médiums au sein d'une production) des phénomènes de *transmédiarité* et d'*intermédiarité*.

Dans le cas de la novélisation, conçue uniquement comme trace du film, nous serions plus en présence d'une *transmédiatisation* que d'une *inter* ou *transmédiarité*. Ce sont les positions défendues Jan Baetens (2004, 2006, 2008) qui qualifie la novélisation d'*anti-adaptation* et d'*anti-rémédiation*.

---

<sup>10</sup> Colloque international *Intermédiarité et transmédiarité dans les pratiques artistiques contemporaines*, Université de Gênes, 13-14 novembre 2015 ; Colloque international *Création, intermédiarité, dispositif*, organisé par LLA Créatis, Université Toulouse 2, Le Mirail, 12-14 février 2014.

Le régime imaginaire que se donne la novellisation est celui du calque, c'est-à-dire du transfert immédiat. (...) A cela s'ajoute que la novellisation ne souhaite visiblement ni faire mieux que le film dont le livre est tiré, ni même faire *aussi bien* que lui, même si quelques rares textes précisent, timidement il est vrai, qu'ils essaient de faire quelque chose de différent. (Baetens, 2008 : 71-74)

Dans les cas évoqués par Baetens, la relation film-texte est certes plutôt univoque, car les processus intermédiatiques ne relèvent pas vraiment de l'interaction mais d'une relation de citation descendante du film au texte. Il s'agit du passage d'un support à l'autre commandé par les enjeux premiers de réception de la novélisation : conserver la trace écrite de l'histoire du film. L'adaptation-novélisation se résume à un transfert de médium mais ne se réalise pas comme une réflexion et une pénétration d'un univers médiatique dans un autre. Nous pourrions alors parler d'une simple *transmédiatisation* (passage d'un médium à un autre) et non d'une *transmédiabilité* qui suppose l'investissement des spécificités médiologiques du support d'accueil par l'œuvre seconde, qui adapte et reformule l'œuvre-source d'un média étranger.

Pendant, si nous reprenons le concept d'intertextualité, nous pouvons imaginer des niveaux plus ou moins importants de dépendance intermédiatique (de l'allusion à l'imitation). La dépendance maximale au média-film dans la novélisation n'exclut pas totalement la *transmédiabilité* qui s'exercerait de fait. Le passage du discours filmique au discours écrit opère forcément une transformation, une mutation du discours premier (le film) à l'intérieur du médium second (la littérature ou para-littérature...) afin de s'adapter à la matérialité du médium, à son format spécifique, à ses contraintes qui déforment et reconfigurent le discours initial. La novélisation, dans la singularité de son système sémiotique, importe, assimile et incorpore des procédés du discours du média-film, elle y est même contrainte de par ce *déjà-là* filmique qui lui est tellement exogène.

Nous ajouterons que le statut de la référence *intermédiaire* (le film et son discours) recouvre au moins trois aspects qui assument des rôles différents dans la production finale (la novélisation) et lui confèrent sa nature *transmédiatique* (et pas uniquement *transmédiatique*) :

– une ressource dans la construction du discours (mobilisation de références *déjà-là* pour construire un discours) ;

- un modèle (le *déjà-là* constitue le canevas de l'œuvre à venir) ;
- une référence commune et partagée entre le lecteur-spectateur et l'auteur dans une complicité plus ou moins patente.

La seule émancipation au modèle initial, à laquelle aspire Baetens pour légitimer les novélisations, ne saurait garantir l'efficacité de processus complexes et intriqués d'assimilation du *déjà-là* dans une perspective de *transmédialité* (trouver des moyens de traduction du *déjà-là* d'un médium à un autre, des équivalences sémiotiques ou des transferts de procédés discursifs d'un médium à l'autre). Nous supposons donc que, même dans une œuvre qui suit fidèlement et linéairement son modèle, c'est-à-dire son *déjà-là intermédial* filmique, des procédures sont recherchées pour assurer l'élaboration d'un discours d'un système médiatique à un autre, pour assumer la *transsémiotisation*.

#### **4. Adaptation et transfictionnalité**

Les deux concepts de *transmédialité* et d'*intermédialité* ainsi définis permettent l'observation et l'analyse du mouvement général d'enrichissement mutuel, d'inspiration transmédiatique de l'espace culturel contemporain. Cette co-présence des *déjà-là* à l'intérieur de discours hétérogènes confirme le postulat d'une impossible création *ex nihilo* quel que soit le médium choisi et justifie, en un sens, la novélisation. La persistance même de certains *déjà-là* qui traversent différents médiums confine parfois à la circularité de substrats initiaux sans cesse renouvelés par la transposition médiatique. Dans la culture actuelle des mass médias, le lecteur-spectateur est emporté dans un flot d'images et de textes, d'œuvres adaptées, réadaptées, de textes réécrits, où les mythes antiques sont revisités par les séries télévisées ou alimentent les jeux vidéo, où des mondes fictionnels passent de l'écrit à l'écran, puis à nouveau à l'écrit pour être ensuite sérialisés et encore adaptés en BD ou en spectacle vivant, à l'instar du *Petit Prince* cité plus haut. Même l'École des Loisirs s'engage dans cette voie en faisant sortir les héros de ses livres par des jeux, *Elmer, le jeu des couleurs*, *Loulou le jeu*, *Tu bluffes Chien pourri*<sup>11</sup> etc.

La novélisation s'inscrit pleinement dans ce processus de circulation proliférante de la fiction, que Saint-Gelais (2011) propose d'appeler *transfictionnalité*, laquelle

---

<sup>11</sup> Voir le catalogue de l'École des Loisirs, 2016, « les héros de l'école de loisirs s'échappent des livres », nouvelle collection de jeux, de cahiers à dessiner, de stickers en partenariat avec PlayBac.

suppose une modalité nouvelle de réception de *fictions transfuges*, au sein d'un espace devenu médiasphère.

Cléder (2012) confirme l'importance du phénomène en mettant l'accent à la fois sur sa dynamique et son fonctionnement en réseau :

Ces opérations contribuaient à inscrire les œuvres, qui sont toutes en cours d'adaptation, dans un réseau évolutif de marques et de signes (image, son, texte, musique, etc., découpage, cadrage, montage, etc.) à l'intérieur duquel la circulation peut s'effectuer et les relais s'articuler de toutes les manières - et dans tous les sens. (Cléder, 2012 : 165)

Qu'il y ait ou non un degré élevé d'accomplissement de l'*intermédiarité*, il y a bel et bien, dans la réception, l'usage et la pratique de la novélisation par l'utilisateur actuel des médias, une circulation d'un média à l'autre, un décroisement de la représentation des univers scripturaux et iconographiques qui lui font sans cesse traverser les sphères de diffusion en passant du livre au film, du film au jeu vidéo, de la série au livre, etc. dans une modalité de réception nouvelle, liée notamment au mode de diffusion sur écran.

La *transécriture* et la *transmédiarité* constantes aujourd'hui rendent relativement obsolète la question de la valeur qualitative, tant il est plus intéressant d'étudier la manière dont les productions sont dérivées les unes des autres, comment elles sont transférées d'un médium à l'autre, comment les interactions naissent entre les productions et nourrissent l'univers fictionnel de l'œuvre-source. L'inflation des phénomènes de *transmédiatisation* (à vocation parfois commerciale) et de *transmédiarité* (à vocation plutôt artistique et créatrice), de mutations intermédiaires multiples permet de pousser la réflexion au-delà de la question de la fidélité ou de l'infidélité. Il ne s'agit plus de comparer une production-reformulation et son modèle ni d'en vanter l'émancipation ou l'affranchissement, mais d'observer la circularité de l'œuvre-source et de son univers fictionnel, d'étudier le dialogue qui s'établit entre les œuvres autour de cet univers fictionnel (nous rejoignons ici le sens genettien de l'intertextualité : le dialogue créé entre les textes par leur co-présence).

La *transfictionnalité* dégage ainsi la novélisation du doute sur sa valeur et sur sa légitimité en l'inscrivant dans le réseau des fictions en régime polytextuel, pour lesquelles Saint-Gelais (2011) préconise d'adopter à la fois une approche par les

théories de la lecture et de la fiction mais aussi par le champ des Cultural Studies. La novélisation participe des fictions transfuges et de la *transfictionnalité* : elle se présente pour le lecteur comme une œuvre non close ; de par sa filiation avec le film qui devient continuité, elle dépasse les cadres de la fiction cinématographique pour réinvestir ceux de la littérature ; elle remplit une incomplétude de la fiction filmique que recherche le spectateur-lecteur. Il n'est pas anecdotique que la novélisation actuelle pour la jeunesse soit prise dans un réseau de produits très diversifiés, un mode *opéra* de la fiction entre films, séries télévisées, romans, albums, BD, spectacles, etc. qui permet au lecteur de se confronter à un univers fictionnel infini, jamais clos. L'imaginaire du lecteur-spectateur se nourrit, se repaît (s'enrichit ?) de la démultiplication de l'univers fictionnel, et souvent de la figure de son héros, sur des supports différents. La *transfictionnalité* comble le goût du public, elle devient même une pratique de loisir dans la recherche et la collection de toutes les occurrences possibles de l'univers de prédilection.

La novélisation s'inscrit d'autant plus dans le processus de *transfictionnalité* qu'il n'est pas assuré qu'elle soit aujourd'hui consommée dans une suite temporelle qui la place après l'œuvre-source. Ce renversement de l'ordre de réception entre le film-source et la novélisation occulte les représentations liées à l'adaptation forcément lacunaire, décevante, trahissant la complexité du langage filmique, simplifiant celui-ci. La novélisation est désormais perçue au cœur d'une circularité de l'univers fictionnel.

Que la novélisation trouve son prolongement dans la pratique amateur d'écriture en ligne des *fanfictions* est tout aussi logique. Ces sites, alimentés par des *aficionados* de séries (ou de films) qui inventent des suites inédites ou des variantes à des épisodes, tout en respectant l'univers de la série, fonctionnent sur le modèle de la *transfictionnalité*. Le principe de la novélisation y est remarquablement présent : renouveler, prolonger le plaisir du film ou de la série – donc du langage filmique – au travers d'un discours écrit. Le *déjà-là* filmique, l'univers fictionnel est la source du texte, son inspiration, voire son mobile. Les *fanfictions* complètent l'univers fictionnel, avec une ré-appropriation de celui-ci au sein d'une sphère culturelle et discursive où la *transécriture* n'interdit ni ne juge les passages d'un médium à un autre, où la communauté n'évalue pas l'œuvre adaptée à un étalon quelconque de l'œuvre-source et où la dilution de la notion d'auteur légitime des pratiques d'auteurs amateurs (Octobre, 2014).

### **5. Le mot de la fin à André Bazin, pour couper court aux débats stériles**

Pour conclure cette analyse de la novélisation-adaptation et du faux débat sur la valeur de la novélisation comme adaptation mais de la vraie question de la nature de l'adaptation-reformulation, il est assez logique de laisser la parole à celui qui a inauguré la réflexion. En effet, André Bazin, dès 1948, dans un article visionnaire intitulé *Le cinéma comme digeste* paru dans la revue *Esprit*, posait les bases d'une dialectique des arts, à savoir les prémisses de l'*interacting*, de l'interaction entre le roman et son adaptation et donc par ricochet, du film et de son adaptation, la novélisation :

Il n'est pas même interdit d'imaginer que nous allions vers un règne de l'adaptation qui détruit sinon la notion d'auteur, du moins celle de l'unicité de l'œuvre. Si le film tiré de *Mice an Men (des Souris et des Hommes)* avait été réussi (il pouvait l'être bien plus facilement que l'adaptation des *Raisins de la colère*) le critique (littéraire ?) de l'an 2050 se trouverait en présence non pas d'un roman dont auraient été « tiré » une pièce et un film, mais d'une œuvre en trois arts, d'une sorte de pyramide artistique à trois faces dont rien ne l'autoriserait à préférer l'une à l'autre : « l'œuvre » ne serait plus qu'un point idéal au sommet de ce volume lui-même idéal. L'antériorité chronologique d'un aspect sur l'autre ne serait pas un critère plus esthétique que celui qui détermine le droit d'aînesse chez les jumeaux.

Dans cette conclusion à son article, Bazin anticipait le mode de réception et de « consommation » du récit et de la fiction dans nos sociétés contemporaines, mais aussi les modes de création et de développement des fables, et il ne se trompait guère que de quelques décennies...

### **6. Du côté du public : à la recherche de la trace du film (ou de celle du livre...)**

Si l'adaptation filmique vient compléter la lecture d'une œuvre, la novélisation est une entreprise de fixation à l'écrit de l'évanescence des images du film. Le lecteur de novélisation peut se plonger à loisir dans le livre tandis qu'il ne peut retenir le déroulé de la bande image-son du film au cinéma ou de la série animée à la télévision (exception faite des systèmes actuels de visionnage sur plate-forme).

Ainsi, si l'on en croit Kamilla Elliott (2003), le livre et le film forment l'équivalent d'un « *picture-book* » que le public consomme aujourd'hui comme il consommait auparavant les livres illustrés : les films au XX<sup>e</sup> siècle servent en quelque sorte d'illustrations romanesques. La novélisation dans ce cadre s'intégrerait dans ce processus car, selon la chercheuse, les consommateurs ne distinguent pas les différents arts, mais ils les considèrent comme complémentaires : la séparation entre les deux médiums par souci de purisme relève d'un discours élitiste, véhiculé le plus souvent par les artistes ou les universitaires. Elle prend pour exemple la relance des ventes des livres suite aux adaptations filmiques. Elle rappelle ainsi qu'au cours de l'année qui suivit l'adaptation du roman d'Emily Brontë, *Les Hauts de Hurlevent* en 1939, il se vendit plus de copies du roman qu'en près de cent ans entre la publication du roman et la sortie du film. Elle ajoute qu'une enquête de 1985 montre que 46% des spectateurs avaient acheté ou emprunté le livre comme résultat direct du visionnage de l'adaptation télévisuelle. Le phénomène est confirmé en France puisque le public est friand d'adaptations<sup>12</sup> mais surtout les adaptations relancent les ventes des livres, à en croire les éditeurs et journalistes :

De fait, le livre et le film entrent ainsi dans un cercle vertueux : le deuxième puise chez le premier, et le succès du film fait à nouveau vendre le livre. C'est le joli sort qu'a connu Philippe Pozzo di Borgo, dont le récit autobiographique a tiré profit de l'extraordinaire triomphe du film *Intouchables*. Ce n'est pas étonnant : au Livre de Poche, on rappelle que les adaptations d'un roman au cinéma et à la télévision peuvent multiplier les ventes par dix<sup>13</sup>.

---

<sup>12</sup> La France produit plus d'adaptations que les autres pays : entre 2006-2013, elle caracole en tête avec 36% de sa production consacrée à l'adaptation contre 34% pour la production américaine et 21% pour la production européenne avec un pic jusqu'à 57% en 2012 (Source SCELF, *Marché français de l'adaptation cinématographique*, publié en 2014, page 18). La production s'adapte visiblement à une demande du public français puisque les chiffres recueillis démontrent que près de 40% des films totalisant plus de 500 000 entrées en salles en France sont des adaptations, avec un pic en 2012 à 42%, et une part qui reste assez stable autour de 38% depuis quatre ans. Ainsi, si le nombre annuel d'adaptations n'a pas véritablement varié depuis huit ans, en revanche, leur succès en salles s'est accru depuis 2010. Par ailleurs, si l'on restreint le champ d'investigation aux 15 films ayant totalisé le plus d'entrées en salles en France (supérieures à 2 millions), plus de la moitié résulte d'adaptations littéraires. (Étude SCELF, 2014 : 24).

<sup>13</sup>URL : <http://www.lefigaro.fr/livres/2014/04/04/03005-20140404ARTFIG00212-cinema-et-romans-les-liaisons-heureuses.php> : « Cinéma et romans : les liaisons heureuses » par [Mohammed Aïssaoui](#), publié le 04/04/2014.

La politique éditoriale qui veut qu'aujourd'hui, la novélisation sorte avant le film participe de ce phénomène de *picture-book*, tel qu'il est traité par Kamilla Elliot : le public peut lire le livre novélisé avant d'aller voir le film ou, inversement – peu importe – comme s'il s'agissait du circuit habituel de l'adaptation filmique. Le public dispose, dans tous les cas, de l'illustration animée du livre *via* la novélisation. Ainsi *Ma vie de courgette*, l'album du film aux Éditions Glénat, est sorti en librairie le 12 octobre 2016, et le film en salle le 19 octobre 2016... Il est à noter que le film d'animation de Claude Barras est lui-même une adaptation du roman de Gilles Paris *Autobiographie d'une courgette*. Nous sommes bien ici en présence d'une circularité de la fiction et d'un aller-retour entre texte-film-texte qui bouleverse encore l'ordre dans lequel le lecteur-spectateur peut découvrir chacun des objets qui constituent le circuit de l'œuvre initiale adaptée. Quoi qu'il en soit, la novélisation s'inscrit dans ce type de processus de complémentarité qui permet de fixer le film, d'en conserver la trace. Le film illustre le livre (dans le sens *adaptation*) ou le livre illustre le film (*novélisation*) mais les deux se complètent pour former une entité : dans l'esprit des consommateurs dont parle Elliot, nous avons bien affaire à un échange *transmédiat* et pas seulement à une *transmédiatisation*. Est-ce cela qui a motivé la démarche des concepteurs, créateurs, auteurs ? Peut-être pas, mais les lecteurs-spectateurs se ressaisissent des deux objets, des deux discours, pour les faire dialoguer et donc exercer une *transmédiatité* dans la réception conjointe qu'ils ont du film et du livre. Là encore, c'est la pratique socio-culturelle qui légitime les rapports entre les deux médias, qui les institue, plus que ce que les concepteurs avaient réellement programmé (rentabilité, imitation et *transmédiatisation* simple, par exemple).

Ainsi la fonction de *fixation* nous apparaît-elle comme l'espace dans lequel peuvent s'épanouir les virtualités de la novélisation contemporaine, celle qui laisse la liberté à l'appropriation mais aussi à l'interprétation de l'*intertexte filmique*. Cette appropriation et interprétation, dont découle une part inéluctable de subjectivité et de créativité personnelles des auteurs mais aussi des lecteurs-spectateurs, se retrouvent dans l'origine même du mot *adaptation* et, par là, dans son processus. Cléder et Jullier (2017 : 369-373) achèvent leur ouvrage consacré à l'analyse des adaptations par quelques pages utiles sur l'étymologie du terme *adaptation*. Ils nous en rappellent judicieusement les deux acceptions : *approprier, ajuster* puis, à la fin du XIX<sup>e</sup>, dans le

domaine de la biologie, en fonction du milieu ou de la situation, *modifier*. Aussi, ce mode de la transformation, de la transformabilité, rejoint la méthode de l'appropriation et de l'interprétation dans l'adaptation littéraire (qu'elle soit du film vers le texte ou du texte vers le film) : pour les artistes, il s'agit bien de rendre l'objet créé « convenable », *adapté* au médium choisi (cinéma/littérature) dans une langue riche, stylisée et personnelle qui le *fixe* durablement, artistiquement parlant.

### Références bibliographiques

ASTRE, Georges-Albert (1958). Les deux langages. *La Revue des Lettres modernes*, n° 36-38, pp. 135-149.

BAETENS, Jan (2004). « La novellisation, un genre contaminé ? », *Poétique*, vol.2, n° 138, pp. 235-251.

BAETENS, Jan, LITS, Marc (2004). *La novellisation. Du film au roman = Novelization : from film to novel*. Leuven : Leuven University Press.

BAETENS, Jan (2006). « La novellisation contemporaine en langue française ». *Fabula LHT*, n°2, <URL : <http://www.fabula.org/lht/2/baetens.html>> [consulté le 22/VI/ 2012].

BAETENS, Jan (2008). *La novellisation. Du film au roman. Lectures et analyses d'un genre hybride*. Bruxelles : les Impressions nouvelles.

BAZIN, André (1948). « L'adaptation ou le cinéma comme digeste », *Esprit*, n° 7, non pag.

BAZIN, André (1951). « 'Le journal d'un curé de campagne' et la stylistique de Robert Bresson », *Cahiers du cinéma*, non pag.

BAZIN, André (1958). « Pour un cinéma impur », *La Revue des Lettres modernes*, n° 36-38, pp. 196-201.

BLUESTONE, George (1957). *Novels into Film*. Berkeley, Los Angeles, London : University of California Press.

CLÉDER, Jean (2012). *Entre littérature et cinéma : les affinités électives : échanges, conversions, hybridations*. Paris : A. Colin.

CLÉDER, Jean, JULLIER, Laurent (2017). *Analyser une adaptation : du texte à l'écran*. Paris : Flammarion.

CLERC, Jeanne-Marie, CARCAUD-MACAIRE, Monique (1995). *Pour une lecture sociocritique de l'adaptation cinématographique : propositions méthodologiques*.

Montpellier : Éditions du CERS.

CLERC, Jeanne-Marie (2001). « Où en est le parallèle entre cinéma et littérature ? », *Revue de littérature comparée*, n° 298, pp. 317-326.

FARCY, Gérard-Denis (1993). « L'adaptation dans tous ses états », *Poétique*, n° 96, pp. 387-414.

[ELLIOTT, Kamilla \(2003\). \*Rethinking the Novel/Film Debate\*. Berkeley, Cambridge : Cambridge University Press.](#)

GARCIA, Alain (1990). *L'adaptation de roman en film*. Paris : Dujarric.

GARDIES, André (1993). *Le récit filmique*. Paris : Hachette.

GAUDREAU, André (dir.), GROENSTEEN, Thierry (dir.) (1998). *La Transécriture. Pour une théorie de l'adaptation. Littérature, cinéma, bande dessinée, théâtre, clip. Colloque de Cerisy*. Québec : Nota bene / Angoulême, Centre national de la bande dessinée et de l'image.

GAUTEUR, Claude (1958). « Éloge de la spécificité », *La Revue des Lettres modernes*, n° 36-38, pp. 208-242.

GENETTE, Gérard (1982). *Palimpsestes : la littérature au second degré*. Paris : Seuil.

GRIS, Fabien (2012). *Images et imaginaires cinématographiques dans le récit français (de la fin des années 1970 à nos jours)*, Thèse de doctorat : Littératures : Saint-Etienne : Université Jean Monnet.

HUTCHEON, Linda (2006). *A Theory of Adaptation*. New York and London : Routledge.

JEANNELLE, Jean-Louis (2010). « Rouvrir le débat sur l'adaptation : Kamilla Elliott et les rapports entre le roman et le cinéma », *Acta fabula*, vol. 11, n° 4, <URL : <http://www.fabula.org/revue/document5632.php>> [consulté le 01/VII/2018].

MAHLKNECHT, Johannes (2012). « The Hollywood Novelization : Film as Literature or Literature as Film Promotion ? », *Poetics Today*, vol. 33, n° 2, pp. 137-168.

MAILLOT, Pierre (1989). *L'écriture cinématographique*. Paris : Meridiens-Klincksieck.

METZ, Christian (1966). « La grande syntagmatique du film narratif », *Communications*, n° 8, pp. 120-124.

MÜLLER, Jürgen Ernst (2000). « L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision ». *Cinémas*, vol. 10, n° 2-3, pp. 105-134. <URL :

<https://www.erudit.org/fr/revues/cine/2000-v10-n2-3-cine1881/024818ar/>

MÜLLER, Jürgen Ernst (2009). « Vers l'intermédialité Histoires, positions et options d'un axe de pertinence », *MédiaMorphoses*, n°16, pp. 99-110

< URL : <http://documents.irevues.inist.fr/handle/2042/23499> > [consulté le 12/X/2015]

OCTOBRE, Sylvie (2014). *Deux pouces et des neurones : les cultures juvéniles de l'ère médiatique à l'ère numérique*. Paris : Ministère de la culture et de la communication, Secrétariat général, Département des études, de la prospective et des statistiques : la Documentation Française.

PARIS, Gilles (2003). *Autobiographie d'une Courgette*. Paris : J'ai lu.

PASOLINI, Pier Paolo (1966). « Le scénario comme structure tendant vers une autre structure », *Cahiers du cinéma*, n° 185, pp. 76-83.

PLANA, Muriel (2004/2015). *Roman, théâtre, cinéma : adaptations, hybridations et dialogue des arts*. Paris : Bréal.

SAINT-GELAIS, Richard (2011). *Fictions transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*. Paris : Seuil.

SOLOTAREFF, Grégoire (1989). *Loulou*. Paris : L'École des loisirs.

SOLOTAREFF, Grégoire, FROMENTAL, Jean-Luc (2003). *Loulou et Tom : d'après le film réalisé par Serge Elissade*. Paris : L'École des loisirs.

SOLOTAREFF, Grégoire (2010). *Loulou. Plus fort que le loup*. Paris : L'École des loisirs.

SOLOTAREFF, Grégoire (2011). *Loulou. À l'école des loups*. Paris : L'École des loisirs.

SOLOTAREFF, Grégoire, FROMENTAL, Jean-Luc (2013). *Loulou, l'incroyable secret*. Paris : Rue de Sèvres.

SERCEAU, Michel (1999). *L'adaptation cinématographique des textes littéraires : théories et lectures*. Liège : Éditions du CÉFAL.

TRUFFAUT, François(1954). « Une certaine tendance du cinéma français », *Cahiers du cinéma*, n°31, pp. 15-29.

TRUFFAUT, François (1958). « L'adaptation littéraire au cinéma », *La Revue des Lettres modernes*, n° 36-38, pp. 243-246.

VANOYE, Francis (1991). *Scénarios modèles, modèles de scénarios*. Paris : Nathan.

VIEL, Tanguy (1999). *Cinéma*. Paris : Minuit.

WAGNER, Geoffrey (1975). *The Novel and the Cinema*. Madison (N.J.) : Fairleigh Dickinson University press.

**LE JEU VIDÉO *REMEMBER ME* ET LE ROMAN *LES FURTIFS*  
Deux dystopies de la surveillance dans l'œuvre d'Alain Damasio**

Christophe **DURET**

Un. de Montréal

christophe.duret@usherbrooke.ca

**Résumé :** Cet article porte sur l'intermédialité formelle qui unit entre eux le jeu vidéo *Remember Me* et le roman *Les furtifs*, d'Alain Damasio. Les deux fictions travaillent une même configuration de relations écuménales (c'est-à-dire les relations techniques et symboliques qui unissent un individu à son environnement et à autrui) – un même habiter – en fonction de leurs spécificités médiatiques propres et d'une mise en tension homologue des discours dystopique et eutopique. Cela donne lieu à une critique de l'habiter contemporain dans le cadre d'une société algorithmique émaillée par la surveillance et la présence d'enclaves sociales, de même qu'un habiter alternatif.

**Mots-clés :** dystopie critique, habiter, intermédialité formelle, société algorithmique, surveillance.

**Abstract:** This paper examines the formal intermediality relationship between the videogame *Remember Me*, and the novel *Les furtifs*, by Alain Damasio. The two fictions work on the same configuration of ecumenal relations (that is to say the technical and symbolic relations which unite an individual to his environment and to others) – the same inhabiting – according to their own media specificities and a homologous tensioning of dystopian and eutopian discourse. This gives rise to a critique of contemporary inhabiting within an algorithmic society punctuated by the surveillance and presence of social enclaves, as well as an alternative inhabiting.

**Keywords:** algorithmic society, critical dystopia, formal intermediality, inhabiting, surveillance.

## Introduction<sup>1</sup>

Nombre d'œuvres de la culture de genres contemporaine, en particulier dans la science-fiction et la *fantasy*, relèvent moins de l'art de la mise en récit que de « l'art de la création de mondes » (Jenkins, 2006 : 114) et donnent lieu à des « fictions écouménéales » (Duret, 2019), soit à des fictions dans lesquelles sont représentés des mondes détaillés constituant, avec l'habiter qui les caractérise, l'objet central du récit en tant qu'entité au sein de laquelle s'interpénètrent les réalités chimico-physiques (un environnement), organiques (une faune et une flore) et, surtout, écouménéales (des milieux humains). Par *écoumène*, il faut entendre l'ensemble des milieux humains vus comme les relations techniques et symboliques – c'est-à-dire les *relations écouménéales* – qu'une société entretient avec son environnement (Berque, 2000), mais aussi avec autrui. Les relations écouménéales sont constitutives de milieux humains et de leur *habiter*<sup>2</sup>.

Les fictions écouménéales, qu'elles soient réalistes ou fantaisistes, se veulent en prise directe sur l'imaginaire et les discours de leur temps, en particulier en ce qui concerne la représentation que l'on se fait de l'habiter. C'est notamment le cas des fictions écouménéales relevant de l'utopie<sup>3</sup>, entendue ici en termes de rhétorique spatiale comme la « matérialisation d'un principe d'appréciation négative et d'un principe amélioratif de la conjoncture présente qui les a vues naître dans un espace-temps autre » (Duret, 2019 : 70), qu'il soit question d'eutopie (utopie positive) ou de dystopie (utopie négative) (Sargent, 2005).

Si les Temps modernes et le XIX<sup>e</sup> siècle ont été favorables à l'eutopie (d'*Utopia* à *News From Nowhere*) – cet espace-temps meilleur où se veut garanti le bonheur de

---

<sup>1</sup> Les recherches dont rend compte cet article ont été effectuées grâce au soutien financier du Fonds de recherche du Québec – Société et culture.

<sup>2</sup> Qu'est-ce que l'habiter ? Une caractéristique fondamentale de l'être de l'humain (Heidegger, 1993) et le produit de la relation de l'humain à la terre (Dardel, 1990), laquelle comprend à la fois un ensemble de pratiques et une conscience singulière de la nature et de l'espace (Dupont, 2008). Ce phénomène de nature « onto-géographique » rend également compte des actes par lesquels on s'approprie l'espace, c'est-à-dire des *pratiques habitantes* (Rosselin, 2002) entendues comme des manières – comportements, fréquentations et usages – d'être aux lieux (Fries-Paiola et De Gasperin, 2014). Enfin, l'habiter est également un *co-habiter*, en ce sens qu'il est question d'être ensemble dans l'espace, ce qui met en lumière la dimension spatiale de la socialité. Si « [l']espace est une *catégorie* qui définit une *relation de coexistence* entre les éléments du réel » (Lévy, 1993 : 121, l'auteur souligne), le *co-habiter* se rapporte alors aux configurations des relations de coexistence des individus en société, l'espace social étant entendu comme un être ensemble dans et en fonction d'un milieu humain.

<sup>3</sup> Le terme « utopie » est pris au sens de Sargent (2005), c'est-à-dire comme une catégorie au sein de laquelle figurent les eutopies et les dystopies.

chacun –, le XXe siècle a présenté, quant à lui, des visions sombres du futur avec la dystopie et ses récits de sociétés cauchemardesques œuvrant au malheur du plus grand nombre. Parmi ces récits figurent la dystopie classique (*Mbi*, *Brave New World*, 1984...), mais aussi, dans les années 1980-1990, la dystopie critique (Sargent, 1994), cette dernière se distinguant de la précédente en ce qu'elle esquisse dans les limites même de ses œuvres un horizon eutopique.

Les œuvres romanesques et vidéoludiques de science-fiction de l'écrivain français Alain Damasio (1969-) répondent bien à la dystopie critique. Elles mettent en scène des sociétés autoritaires marquées par la dérive sécuritaire et des villes émaillées de dispositifs de surveillance et de traçage caractérisées par un recul de la *res publica* au profit de la privatisation des espaces de l'en-commun et de technologies plongeant les usagers privilégiés dans le confort, l'hébertude et l'hyperindividualisme des « technococons », pour reprendre l'expression de l'auteur. Mais au sein de ces dystopies figurent des enclaves eutopiques autogouvernées qui demandent à faire tache d'huile et à mettre un terme à la dysphorie en proposant de nouvelles manières de créer de l'être-ensemble, mais aussi d'habiter le monde.

Les dystopies critiques de Damasio matérialisent l'appréciation négative de la conjoncture présente – que l'on pourrait qualifier de « société algorithmique » (Paquette, 2018) – en en grossissant les traits jusqu'à la rendre insoutenable sous la forme d'un espace-temps dystopique tout en matérialisant dans le même souffle une organisation sociale alternative (eutopique) répondant à l'amélioration de cette même conjoncture et de l'habiter qui la caractérise.

Dans le cadre de cet article, nous nous intéresserons aux relations intermédiaires qui unissent le jeu vidéo *Remember Me* et le roman *Les furtifs*, deux dystopies de Damasio au sein desquelles les critiques de l'habiter contemporain et les propositions d'habiter alternatifs s'avèrent homologues tout en s'exprimant en fonction des spécificités propres à leur médium respectif. Lorsque l'on compare le jeu et le roman, on constate moins une relation d'adaptation à l'œuvre qu'un phénomène d'intermédialité formelle visible dans la simulation et la mise en récit de relations écrouménéales (un habiter) homologues, dépeintes par le biais de rhétoriques spatiales affines. Nous verrons toutefois, à la toute fin de l'article, que *Remember Me* offre une certaine résistance médiatique face aux critiques de la société algorithmique proposées

par Damasio, menant à un « échec politique » auquel échappe *Les furtifs*.

### 1. Résumé de *Remember Me* et *Les furtifs*

Alain Damasio est l'auteur des romans de science-fiction *cyberpunk* *La zone du dehors* (1999) et *Les furtifs* (2019), du roman de *fantasy* *La horde du Contrevent* et du recueil de nouvelles *Aucun souvenir assez solide* (2012). Il est également le cofondateur du studio de développement de jeux vidéo Dontnod Entertainment, dans le cadre duquel il a participé à la création de *Remember Me* et de *Life is Strange*.

*Remember Me* (Dontnod Entertainment, 2013) (ci-après, *ReM*) est un jeu de plateforme à la troisième personne sorti en 2013, alliant des séquences de combat, de piratage et de parkour. Il se déroule en 2084, alors que le réchauffement climatique a provoqué de nombreux désastres et crises politiques, sociales et économiques à l'échelle mondiale. Une guerre civile a déchiré l'Europe et, parmi ses victimes, figure Paris, détruite par un bombardement. Sur ses ruines est fondée Néo-Paris, Cité-État dans un monde où les gouvernements nationaux se sont effondrés tour à tour. Hors des enceintes des villes ne demeurent que des *no man's land* inhospitaliers foulés par les migrants en quête d'un refuge.

Dans une société où règnent la surveillance et la sécurité privée, un dispositif appelé « *Sensen* » tient lieu de média socionumérique. Technologie produite par la multinationale Memorize, il permet la conservation, l'effacement et le partage des souvenirs, des sensations et des émotions de ses usagers par le biais d'un implant cérébral, de même que l'affichage de la réalité augmentée. Malgré sa popularité, le *Sensen* ne fait pas l'unanimité. Parmi ses détracteurs figure un groupe de résistants appelés « *erroristes* », auquel appartient Nilin, le protagoniste incarné par le joueur. L'une des conséquences négatives du *Sensen* est la création des *leapers*, des individus dégradés au rang de sous-humains en raison d'une surconsommation de souvenirs distribués par Memorize, habitants des égouts et bidonvilles de Néo-Paris.

Lorsque le jeu débute, Nilin est prisonnière à la Bastille. Ses souvenirs ont été effacés pour la durée de son incarcération, résultat d'une condamnation pour sa participation au groupe des *erroristes*, pour lequel elle agit à titre d'*hacker* de mémoire. Elle possède en effet la capacité de pirater le *Sensen* des usagers et de remixer leurs souvenirs. Edge, le fondateur des *erroristes*, prend contact avec elle et l'aide à s'évader.

S'ensuit une série de missions conduites sous ses ordres à travers les différentes sphères de Néo-Paris : les bidonvilles de Deep-Paris, les quartiers haussmanniens augmentés de touches futuristes de Mid-Paris et les luxueuses tours de High-Paris. Les actions de Nilin permettent à Edge et aux erroristes de commettre une série d'attentats visant à renverser l'autocratie instaurée par Memorize, ses forces de sécurité et la technologie *Sensen*.

Recouvrant graduellement la mémoire au fil du jeu, Nilin réalise qu'elle est la fille des PDG de Memorize. Après avoir remixé leur mémoire, elle obtient de ses parents qu'ils l'aident à entrer dans H3O, le serveur central de la multinationale, afin de le détruire. Elle prend conscience qu'Edge est en réalité le serveur en question, une intelligence artificielle créée à partir des souvenirs douloureux et volontairement oblitérés des usagers du *Sensen*. Edge lui demande de le détruire afin que les souvenirs soient restitués à la population, considérant que la mémoire ne devrait pas être ouverte à tous et que les souvenirs pénibles devraient être vécus par les usagers plutôt que retirés.

Le roman *Les furtifs* (Damasio, 2019), quant à lui, est paru en 2019. Son intrigue se déroule en 2041 dans une France dystopique marquée par le recul de l'État au profit des grandes sociétés qui ont graduellement privatisé les communes. La surveillance numérique et les dispositifs de réalité augmentée (ou « réalité ultime ») y sont omniprésents.

Un drame familial sert de fil conducteur au récit. Tishka, la fille de Lorca et Sahar Varèse, a disparu du jour au lendemain, sans laisser de traces. Lorca soupçonne qu'elle a rejoint les furtifs, des êtres capables de se métamorphoser à volonté en s'hybridant avec les objets et êtres vivants de leur environnement. Ils cohabitent avec les humains et sont passés maîtres dans l'art d'échapper à leur regard et aux dispositifs de surveillance. Pour retrouver sa fille, Lorca intègre le Récif, une unité de l'armée chargée d'étudier les furtifs. Cette quête familiale se double d'un projet eutopique, alors que des collectifs libertaires reprennent les territoires privatisés pour en faire des zones autogouvernées. Leur lutte se verra fortement inspirée par les furtifs, dont l'existence, d'abord largement inconnue, est révélée à la population alors que l'on découvre que Tishka, toujours vivante, s'est hybridée avec eux.

## 2. Les relations intermédiales entre *Remember Me* et *Les furtifs*

Au cours des dernières décennies, les récits transmédiatiques (Jenkins, 2006) se sont multipliés au sein de la culture de genres, donnant lieu à des mondes fictionnels co-construits à travers une pluralité de médias, du roman au cinéma, en passant par la bande dessinée et le jeu, à l'instar des franchises *Matrix* et *Star Wars*. Il est alors possible de parler de transfictionnalité, un « [p]hénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction, que ce soit par reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'univers fictionnel » (Saint-Gelais, 2011 : 7). Plus précisément, il est question de transfictions construites sur plusieurs plateformes que l'on pourrait alors qualifier de transmédiatiques. Ou plutôt, parce que la construction d'un monde à travers plusieurs supports médiatiques implique des contradictions, des discontinuités et des impossibilités narratives liées à leur matérialité (voir Besson, 2014), il serait plus approprié de parler de « transfictions intermédiales » (Duret, Intermédialités).

Prise dans son acception large, l'intermédiarité s'intéresse aux relations entre les médias en considération de leurs caractéristiques techniques et matérielles, soit dans l'optique d'une intermatérialité, et désigne un ensemble de configurations relevant de la traversée des frontières entre les médias (Besson, 2014).

Parmi les manifestations de l'intermédiarité, la culture de genres contemporaine accorde une place conséquente à l'adaptation : novélisation de jeux vidéo, de jeux de rôle sur table et de films, adaptations de bandes dessinées et de romans sous forme de séries télévisées, etc.

Lorsqu'il est question de la relation entre *ReM* et *Les furtifs*, il n'est ni question de transfictionnalité intermédiaire, ni d'adaptation à proprement parler, dans la mesure où chaque œuvre propose une intrigue, des personnages et un monde fictionnel distincts. Il est plutôt question d'un phénomène d'intermédiarité formelle. Catégorie proposée par Schröter (2011), cette dernière se fonde sur l'idée de structures formelles non spécifiques à un médium en particulier, mais présentes dans plusieurs, telles que la sérialité et l'immersion. Les concepts et principes de cette structure sont séparés de la base matérielle du média, relativement autonomes malgré le fait qu'ils s'actualisent à l'intérieur d'un substrat médiatique. Il y a là en jeu des homologies formelles et structurales entre différents dispositifs transmédiatiques.

Quelles structures formelles unissent les deux œuvres à l'examen ? Une configuration de relations écouménaes qui sous-tend chacun de leur monde fictionnel et son habiter, d'une part. Un « espace théétique » (Duret, 2017), d'autre part, soit la projection des stratégies propres à la rhétorique utopique de ces œuvres, qui confèrent aux relations écouménaes simulées ou mises en texte leur dimension axiologique dans une mise en tension entre un habiter dystopique au sein d'une société algorithmique et un habiter alternatif, eutopique.

Cette configuration de relations écouménaes et cet espace théétique figurant au cœur du jeu *ReM* et du roman *Les furtifs* retravaillent en fonction des spécificités propres à leur médium respectif un même cotexte<sup>4</sup> sur la base duquel se donne à voir un diagnostic de la conjoncture actuelle, appréciée négativement et marquée par la surveillance numérique et l'imposition de nouvelles enclaves sociales dans le cadre d'une société algorithmique. En ce qui a trait au principe amélioratif de la rhétorique utopique, les deux œuvres proposent une alternative à la société algorithmique en simulant ou en mettant en texte une « pratique signifiante » (Kristeva, 1974), le parkour qui, dans son rapport à la ville, constitue également une pratique habitante.

### 3. La société algorithmique

La configuration des relations écouménaes de *ReM* et *Les furtifs* et leur espace théétique reposent sur le re-travail d'un cotexte commun, sur lequel nous allons nous attarder maintenant.

Les œuvres à l'analyse figurent toutes deux une organisation sociale marquée par un nouveau paradigme de la surveillance s'inscrivant à la suite des sociétés disciplinaires (Foucault, 1975) et des sociétés de contrôle (Deleuze, 1990); une organisation que l'on pourrait qualifier, après Paquette (2018), de *société algorithmique*.

Les sociétés disciplinaires désignent des organisations sociales où, à partir de la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle et jusqu'au milieu du XX<sup>e</sup>, une surveillance panoptique répond « au problème de l'entière visibilité des corps, des individus, des choses, sous un regard centralisé » (Foucault, 1994 : 190) et contribue à une forme « d'orthopédie sociale »

---

<sup>4</sup> Cotexte : ensemble des textes et discours auxquels un texte fait référence. Il se distingue de l'extra-texte (la réalité à laquelle le texte se réfère), dans la mesure où il est de nature sémiotique. Ainsi, ce qui s'incorpore dans une œuvre, ce qui passe par des médiations collectives (l'imaginaire social, par exemple), c'est un ensemble de signes plus large qui englobe le texte (Duchet et Maurus, 2011).

(Lefranc, 2013 : 54) dans un cadre où s'articulent intimement savoir et pouvoir. À l'époque où Foucault met au jour ce dispositif, il voit déjà se manifester les signes d'un nouvel agencement de la surveillance que Deleuze (1990) désignera plus tard sous le nom de « sociétés de contrôle », alors que les procédures disciplinaires tendent de plus en plus à se « diffuser, à partir non pas d'institutions fermées [prisons, hôpitaux, casernes militaires, usines, etc.], mais de foyers de contrôle disséminés dans la société » (Foucault, 1975 : 247).

Selon Deleuze (1990), les technologies de l'information et de la communication ont mis un terme au cloisonnement disciplinaire et favorisent la connexion des flux de biens, de personnes et d'informations qui traversent les sociétés, de même que leur libre-circulation. Elles en permettent la régulation. Dans une société de contrôle, chaque individu est traçable et identifiable en permanence et l'on passe d'un pouvoir transcendantal à un pouvoir immanent. La surveillance ne s'y exerce plus à partir d'un centre. Tout le monde contrôle ce que fait autrui et s'autorégule lui-même, suivant une logique de « microphysique du pouvoir » (Foucault, 1975) désormais généralisée.

Des chercheurs ont interprété la multiplication, l'automatisation et le raffinement des dispositifs de surveillance dans les dernières années comme le signe de l'émergence d'une nouvelle forme d'organisation sociale. C'est le cas, notamment, de Paquette (2018), qui envisage un déplacement de la société de contrôle vers une société algorithmique. Elle écrit : « nous assistons à la mise en place d'un dispositif spécifique engendrant de nouveaux agencements et de nouvelles formes d'individualités basées sur les profils (...), [un] phénomène sociétal (...) engendré par les algorithmes » (para. 1). Cette nouvelle organisation sociale de la surveillance accorde une place centrale à une logique de profilage dans laquelle l'analyse automatisée des données massives (*Big data*) permet d'exercer un tri social de plus en plus pointu (Paquette, 2018), de sorte que le traitement que chacun reçoit (en tant que consommateur et citoyen) varie en fonction de son profil (Bennet *et al.*, 2014).

Si la société de contrôle met à bas toutes les divisions, la société algorithmique instaure pour sa part de nouveaux cloisonnements (Paquette, 2018). Paradoxalement, dans un monde où fleurissent les villes globales (Sassen, 1991), marquées par l'hypermobilité et fortement connectées aux flux d'une économie mondialisée, aussi ouvertes soient-elles, de nombreuses divisions se créent au plan de l'habiter qui se

donnent à voir dans ce que McKenzie (1996) appelle la « privatopie », une tendance à la multiplication des enclaves privées que l'on retrouve principalement dans les villes américaines. Elle se manifeste notamment dans les quartiers résidentiels fermés (*gated communities*). Ces enclaves sécuritaires volontaires en engendrent d'autres forcées, des zones de non-droit en milieux défavorisés qui se ghettoïsent sur la base d'un même profil ethnoculturel ou socioéconomique. Elles entraînent aussi la réduction de l'espace public et un transfert du pouvoir au profit de la surveillance privée. Il y a alors dissolution de la société civile et de la sphère privée au sein d'un monde prétendument mobile et sans frontières, un monde de divisions sociales inégalitaires (Hardt et Negri, 2000). En bref, le tout-à-la-circulation et l'hypermobilité s'accompagnent, de manière paradoxale, d'un recul de la mixité sociale sous le coup d'une volonté de démarcation et de séparation spatiales et une privatisation de la vie publique, non seulement dans un esprit individualiste, mais également dans une logique d'exclusivisme, de clubisation (Mongin, 2013), en vertu de laquelle les individus se regroupent et habitent en fonction d'affinités électives : même niveau socioéconomique, mêmes loisirs, etc.

Pour Paquette (2018), s'appuyant sur Hardt et Negri (2000), il est question d'une architecture de forteresse en voie de se généraliser grâce à la logique de profilage exacerbée par *Big data*. Celui-ci, en effet, restreint l'accès des individus à une pluralité d'opinions et de contenus culturels. Il limite la mixité sociale en accentuant les effets de l'homophilie (une tendance à se regrouper en fonction de valeurs partagées) et crée de nouvelles divisions au sein d'une société réputée ouverte. Cela se fait au détriment de l'en-commun, car sous couvert de personnalisation (des offres d'information, des services, des produits...), le profilage algorithmique appuyé sur les données massives opère une

colonisation de l'espace public par une sphère privée hypertrophiée (...) Le danger étant que les nouveaux modes de filtrage de l'information aboutissent à des formes d'immunisation informationnelles favorables à une radicalisation des opinions et à la disparition de l'expérience commune (...), sans même évoquer la tendance à la captation systématique de toute parcelle d'attention humaine disponible au profit d'intérêts privés (l'économie de l'attention), plutôt qu'au profit du débat démocratique et de l'intérêt général (Paquette, 2018 : 167).

Il convient d'ajouter à ces caractéristiques la tendance de la société algorithmique à l'hypercartographie, soit au monitoring en continu, en temps réel et algorithmiquement

assisté des flux qui l'animent, c'est-à-dire des objets, des personnes et de l'information qui la traversent, leurs positions et trajectoires actuelles, mais également, dans une optique prédictive, les positions et trajectoires à venir, sachant que, comme le soulignent Bonenfant *et al.* (2014), la société algorithmique considère l'incertitude et l'indétermination comme néfastes. Dès lors, bien davantage que de surveillance ou de contrôle (d'autorégulation), comme le souligne Sadin (2009), il est aujourd'hui question de suivi ou de traçage, soit de localisation des corps en temps réel, sans rupture de faisceaux, et de cartographie précise des personnes et de leurs relations (entre elles et avec les objets) afin d'anticiper les dangers (du côté des États) et les potentialités d'achat (du côté du marketing). Il n'est plus uniquement question de vérification et de conformité, de modeler et d'orienter les individus monitorés, mais de prédire leur comportement par le biais d'un « traçage à tendance précognitive » (*idem*: 80).

Quessada (2010) propose le néologisme *sousveillance* pour rendre compte de la transformation de la surveillance au sein de la société contemporaine. Le concept témoigne, notamment, du passage d'une surveillance exercée par le regard à une surveillance axée sur le calcul et les prédictions. Il est alors question de *dataveillance*, soit de « la surveillance systématique de personnes ou de groupes par le biais de systèmes de données personnelles dans le but de réguler ou de gouverner leur comportement » (Clarke, 1988: 499). Enfin, la sousveillance marque le passage de la visibilité et de la position centrale de la tour panoptique à l'invisibilité, c'est-à-dire à l'opacité des algorithmes à l'origine du traitement informatique des données et des prédictions permises par ce dernier (Quessada, 2010).

Pour finir, la société algorithmique, en proposant un « agencement surveillant » (Haggerty et Ericson, 2000), canalise et stabilise les pulsions et énergies libres des citoyens-consommateurs, qui trouvent désormais à s'exprimer dans les désirs de sécurité, de profit et de divertissement, ce qui fait dire à Thrift (2011) qu'au complexe militaro-industriel succèderait aujourd'hui le complexe de la sécurité-divertissement.

#### **4. Une société d'enclaves**

De cette société algorithmique, *ReM* et *Les furtifs* donnent une appréciation négative en en grossissant tous les traits. Dans *ReM*, une série de catastrophes a entraîné la fin de l'interconnexion des villes globales en réseau pour donner lieu à un partage entre Cités-

États et no man's land. Seule persiste la mobilité conférée par les technologies numériques, présentes sous la forme du *Sensen*.

Néo-Paris incarne la privatopie avec son architecture de forteresse. La présence de Memorize, l'entreprise exploitant le *Sensen*, si elle favorise la construction de Néo-Paris sur les vestiges de la Ville lumière post-catastrophique, entraîne également des divisions au sein de la population et de l'espace de l'en-commun en raison de sa privatisation, visible dans l'opposition entre Deep-Paris, d'une part, et Mid-Paris et High-Paris, d'autre part. Les salariés des entreprises de haute-technologie et leur famille sont logés dans les quartiers cossus de Mid-Paris et High-Paris, composés de résidences fermées appelées *conforteresses*. Leur accès est interdit au tout-venant – les déshérités étant relégués aux bidonvilles de Deep-Paris – et gardé par des forces de sécurité privée et des robots (principaux antagonistes lors des séquences de combat du jeu), des dispositifs de surveillance composés de drones et de caméras, et des sas interdisant l'accès aux non-résidents – ces derniers offrant l'opportunité au joueur de s'adonner à des séquences de jeu axées sur le piratage du *Sensen* de leurs habitants.

Le *Sensen* découle d'une vision techno-optimiste qui voit l'interconnexion de tous par le biais des technologies de l'information et de la communication comme une alternative à la violence et à la barbarie qui ont marqué le XXI<sup>e</sup> siècle, faisant écho à l'eutopie de la communication issue de la cybernétique (Breton, 1992). Toutefois, c'est sous les traits d'une dystopie qu'elle se réalise. La libre-circulation des mémoires des usagers sous la forme d'un réseau global d'information que permet le *Sensen* engendre les *leapers*, des hordes d'individus dégradés au rang de sous-humains en raison de leur assuétude aux souvenirs distribués par Memorize. S'ils proviennent de toutes les strates de la société, leur condition les amène à vivre dans ses marges, soit dans les égouts et les bidonvilles de Néo-Paris. Ajoutons au compte des fractures sociales engendrées par la technologie les « NoSens », immigrants illégaux, réfugiés climatiques, sans abri et démunis à qui le *Sensen* est refusé. Enfin, le décloisonnement des mémoires donne lieu à la violation du dernier bastion de l'intimité, comme en témoigne la nouvelle Bastille – une prison explicitement désignée en tant que Panopticon dans le jeu –, où les détenus voient leurs souvenirs effacés tout au long de leur incarcération, et donc dépouillés de leur personnalité. La nouvelle donne technologique décloisonne la société en mettant à bas les entraves à la libre-circulation de l'information, mais crée dans le même souffle

de nouvelles ségrégations spatiales établies sur la base du profilage des habitants et de leur position au sein de l'économie de l'information.

La figure la plus visible de la clubisation au sein d'une société algorithmique où s'amenuise l'en-commun est sans doute la confortesse de Mnémopolis. Résidence fermée située au cœur de High-Paris, elle propose une expérimentation axée sur une symbiose sociale totale à travers le partage de la mémoire de ses habitants, donnant lieu à une communauté mémorielle. La logique de clubisation réside dans le fait qu'elle ne réunit que les cadres de la multinationale Memorize, des résidents au statut socioéconomique élevé dont le style de vie commun est basé sur le confort, le luxe, la sécurité, la tranquillité et la liberté. Avatar de la privatopie, Mnémopolis est habitée par des « citoyens » de Memorize, et non de Néo-Paris.

Dans *Les furtifs*, la privatopie se manifeste par la « libération des villes ». Les villes libérées naissent « de la faillite [des] commune[s] asphyxiée[s] par les banques (...) [et] en rupture de paiement » (Damasio, 2019: 41). Elles sont soustraites à la gestion publique, désormais détenues et gérées par des entreprises privées qui leur donnent leur nom : Paris devient LVMH, Cannes, Warner, Lyons, Nestlé, etc.

Comme dans *ReM*, la ségrégation s'opère sur la base de la privatisation des espaces de l'en-commun. L'accès aux lieux et services publics comme les parcs et les routes est régi en fonction des différents forfaits citoyens contractés, comme le résume Lorca : « un forfait privilège pour les citoyens aisés et leur famille, un forfait premium pour les classes moyennes et un forfait standard pour les plus démunis. Et à ceux qui ne pouvaient pas payer le forfait standard, ils ont proposé de partir » (*idem*: 47).

Les dispositifs de traçage (systèmes biométriques, senseurs, capteurs, drones d'identification, système de géolocalisation) contribuent à cette ségrégation en gérant les accès à la ville en fonction du forfait de chacun. Les forces de sécurité privée, quant à elles, assurent la pérennité du système en éliminant toute forme d'habiter interstitiel, soit les occupations illégales des résidences fermées par les sans-toits, les migrants et les groupes de résistance de mouvance libertaire.

Parmi les technologies de traçage figure la *bague*, pendant futuriste du téléphone intelligent. Elle tient lieu de carte d'identité et sert également d'interface pour accéder aux réseaux en ligne et à la réalité ultime, successeur de la réalité augmentée. À l'instar des NoSens de *ReM*, les sans-bague sont des marginaux : « Pour les drones, un sans-

bague valait par défaut un standard... Surtout, un sans-bague étant au mieux un anar, plus sûrement un migrant ou un clodo, tu avais droit à un suivi personnalisé presque systématique » (*idem*: 333).

La ségrégation spatiale se donne ensuite à voir dans les *conforteresses*. Comme dans *ReM*, cette figure de l'habiter enclavé s'élabore autour du désir de sécurité, pris en charge par une « litanie sécurituelle » (*idem*: 271). Elle donne lieu à des copropriétés fermées, soudées autour des capteurs d'intrusion, transformant les immeubles en « boucliers anti-nuisibles qui neutralisaient au taser automatique aussi bien les rats que les chats non répertoriés, les drones de cambriolage que les démarcheurs sans bague » (*idem*: 204).

Le roman retravaille toutefois la figure de la *conforteresse* pour l'inscrire dans celle, plus large, du *technococon*, emblème d'une société d'enclaves où sont articulés plus nettement la fermeture à l'altérité et le désir de confort et de divertissement par une prise en charge technologique personnalisée. Dans *Les furtifs*, le concept est attribué à Varech, un philosophe qui alimente la résistance libertaire et épouse la cause des furtifs.

De la quête du « [c]ontrôle panique et raisonné de l'altérité » (*idem*: 525) menée de tout temps par l'humanité en vue d'atteindre la sérénité, le technococon constitue le dernier stade :

On a rapproché les dispositifs de contrôle de nos corps et de nos esprits, oui. On en a fait des armures individuelles et plus finement que ça, des membranes et des filtres paramaîtrables pour conjurer les violences toujours possibles. Surtout, on a cherché des espaces où l'on serait irrémédiablement à l'abri. Présent mais hors d'atteinte (*idem*: 525).

Le technococon, c'est l'intelligence ambiante qui permet un « monde bienveillant, attentif à nous. Un monde (...) qui nous protège et nous choie, nous aide et corrige nos erreurs, qui nous filtre l'environnement et ses dangers (...) pour notre bien-être » (*idem*: 351).

Le prix à payer est non seulement que l'intelligence ambiante « en profite pour nous espionner jusqu'au slip et pour nous manipuler jusqu'à la moelle » (*idem*: 351) dans le cadre d'une obsession hypercartographique, mais également qu'elle enferme ses usagers dans une « bulle autour de [leur] solitude », une solitude vécue par l'absence croissante de lien social en face à face, dans une coupure d'avec l'altérité, une absence menant à plus de relations tissées avec les objets connectés et à plus de solitude, de sorte

que le « réseau social est un tissu de solitudes reliées. Pas une communauté » (*idem*: 351). Les dispositifs de communication en réseau du technococon sont devenus « [l]’hyperlien des hyper-îliens » (*idem*: 527), et ses interfaces ont « fait naître l’alter ego, cette intelligence amie qui a permis de forclure l’altérité cruciale du rapport à nos pairs pour nous offrir, à la place, un miroir empathique et en réalité purement esclave de nos désirs » (*ibidem*). Enfin, le social y est désormais « en morceaux, éparpillé en tessons incompatibles. Une cosmosaïque où chacun est bienheureux debout sur sa tesselle – mais qui ensemble ne forme plus aucune figure solidaire » (*idem*: 525). Cet enfermement sur soi engendre une « déshumanisation relationnelle et empathique qui confine à la misanthropie molle (...) et rend improbable la rencontre avec ce qui n’est pas nous » (*idem*: 804).

Ainsi, non seulement l’espace de l’en commun est-il colonisé par la privatisation de la ville, mais le *technococon* en vient à disloquer le vivre-ensemble dans la société algorithmique du roman, créant du repli sur soi algorithmiquement assisté.

## 5. Renouer avec l’en-commun, retisser le social

À la logique de la privatopie et de son architecture de (con)forteresse, dépeinte sous le jour de la dystopie, *ReM* oppose une pratique habitante apte à réduire les fractures sociales et à décroquer les espaces clivés, soit une forme de parkour allié à la stégophilie. *ReM* accorde une large place, dans sa mécanique de jeu, à la simulation de ces pratiques ludosportives urbaines.

Le parkour met « en scène des mouvements de liberté dans une corporéité typiquement urbaine et adaptés aux mobiliers urbains » (Lebreton, 2015: 32). Il exige de ses adeptes, appelés *traceurs*, qu’ils reconquièrent la rue et autres espaces publics à grand renfort de sauts, de bonds et de courses (*idem*: 32). La stégophilie, quant à elle, désigne l’exploration des toits par le biais de l’escalade urbaine.

Non seulement une telle pratique revêt un intérêt en termes de jouabilité, mais elle s’inscrit dans une culture de dissidence en proposant une nouvelle perspective sur l’habiter urbain. En distinguant les espaces striés et lisses de Deleuze et Guattari, la pratique parkouriste peut être qualifiée d’

acte de franchissement des lignes horizontales et des plans verticaux des espaces striés du pouvoir [du travail, de l’argent et de l’influence] (...) un mouvement vers la création (...) [d’un]

« espace lisse », un acte de mouvement continu, de vitesse et de variation à l'intérieur de l'espace strié de la ville. L'espace lisse comprend des corps en libre mouvement qui résistent et échappent continuellement aux forces de l'espace strié (Ortuzar, 2009: 54).

Selon Ortuzar (2009), dans le cadre des villes globales marquée par des espaces homogènes, aliénants, déshumanisés et générateurs de fragmentation sociale, le traceur recompose les fragments de la ville dans le mouvement, en propose une nouvelle lecture et remet en question les limites qui enclosent les lieux.

Dans le cadre de *ReM*, le parkour confère à Nilin la liberté d'action nécessaire pour surmonter les divisions marquant Néo-Paris. En escaladant furtivement corniches, enceintes, toits et façades, elle rallie les différents quartiers ségrégués de Néo-Paris, condition nécessaire à l'accomplissement des missions qui lui sont confiées et qui surmontent les divisions sociales et spatiales. Ce faisant, elle déjoue les dispositifs de surveillance des espaces striés du pouvoir et passe de la position passive d'individu tracé à celle, active, de traceuse. Nilin ne se contente donc pas uniquement de pirater les mémoires, mais elle devient également une « hacker de lieux » exploitant les failles dans l'architecture de la ville (corniches, toitures, etc.) pour accéder aux espaces à accès restreint, subvertir les dispositifs du complexe de la sécurité-divertissement et reprendre ses droits sur la ville dans un contexte où cette dernière est devenue une enclave à la disposition des seuls nantis (Garrett, 2013).

Qui plus est, dans *ReM*, le parkour favorise un regard transversal sur Néo-Paris, et ce en passant des bidonvilles aux *conforteresses*, en déjouant les dispositifs de surveillance et les forces de sécurité, en pénétrant dans les enceintes et en reliant dans une même trajectoire des mondes sociaux fermés, étrangers les uns aux autres. Cette perspective, qui s'inscrit en faux contre les dispositifs de surveillance assurant le maintien d'une privatopie, fait apparaître la ville dans toute sa totalité organique et outrepasser les clivages et la ségrégation spatiale qui en compromettent la communalité. Dès lors, il devient possible de concevoir le milieu urbain non plus à travers une perspective « îlienne » (Damasio, 2019) – propre à chacun des mondes sociaux qui composent la mégapole –, mais un regard qui, par-delà les enclaves, fait apparaître les habitants comme une communauté. À cet effet, le jeu se conclut par un regard surplombant porté sur Néo-Paris par Nilin. Sa dernière mission l'a amenée à détruire les serveurs de Memorize contenant les souvenirs douloureux des usagers du *Sensen* qui

ont été volontairement éliminés par eux. Une fois les souvenirs restitués, de même que la peine qui les accompagne, Nilin prend conscience qu'elle a devant elle « [u]n monde blessé. Un monde à apaiser ». Un vivre-ensemble débordant les anciens clivages apparaît alors : une communauté établie dans le pâtre – un compatir – au sein de laquelle naît la possibilité, pour tous les habitants, de surmonter ensemble la souffrance.

*ReM* simule la pratique habitante du parkour. Ce faisant, il inscrit dans sa mécanique de jeu l'exigence de furtivité propre au genre vidéoludique de l'infiltration<sup>5</sup>. Cela permet à la fois d'échapper à la surveillance et de désenclaver la ville. En d'autres termes, la furtivité prend pleinement part à l'expérience ludique et permet de construire un discours eutopique promouvant l'ouverture à l'altérité, opposé à la dystopie d'une société algorithmique enclavée.

*Les furtifs* accorde lui aussi une large place au parkour et à la stégophilie dans ses lignes, mais en insistant plus fortement sur leur dimension politique. Les traceurs et stégophiles forment des communautés intentionnelles de mouvance libertaire dont les pratiques ludosportives se doublent d'un habiter alternatif. D'une part, il s'agit de refaire la ville hors des contraintes architecturales initiales, soit de lisser les espaces striés et leurs frontières imposées : « Quand tu tires des tangentes par les toits, tu suis plus leurs rues. T'en traces d'autres, en biais ! Et au sol, t'es debout sur le truc où ils s'assoient, tu cours sur le mur qui les sépare et voilà, tu les réunis ! Tu casses leurs frontières » (*idem*: 316). D'autre part, il s'agit de créer des habitats dans les interstices de l'architecture de forteresse, soit entre les immeubles et sur les toits. C'est ce que font les membres de l'Inter, des « anarchitectes » qui « partent du principe que la ville doit être redonnée, réofferte. D'abord aux sans-abris, aux migrants, à tous ceux qui ne peuvent même pas se payer le forfait standard » (*idem*: 279), ce qu'ils font en créant des habitats rapides dans les enclaves premium et privilège. Le but est alors de « permettre que des gens se mélangent (...) [de] brasse[r] des niveaux d'habitation et des populations qui ne se croiseraient normalement jamais » (*idem*: 279) et, donc, de favoriser la mixité sociale mise à mal par la logique de clubisation.

Par la suite, reprendre les villes privatisées ne suffira plus et l'eutopie interstitielle cèdera le pas à un mouvement de libération : prise d'un immeuble et d'une

---

<sup>5</sup> Dans les jeux d'infiltration, le joueur doit accomplir les missions qui lui sont confiées – s'emparer d'un objet, éliminer un individu, pénétrer dans un lieu prédéterminé ou le quitter, etc. – en demeurant furtif, c'est-à-dire sans se faire repérer par ses ennemis.

île de villégiature privilégiés, suivie d'un mouvement de fond qui fera tomber une à une les villes, de Nantes à Marseille, pour en faire des villes autogouvernées et restaurer l'en-commun.

Dans ce mouvement de fond, c'est moins la figure du traceur qui se veut significative que celle du furtif. Les furtifs sont des êtres en constante métamorphose, sans identité de forme et s'hybridant sans cesse avec les êtres organiques et les objets qu'ils rencontrent. Habitant les interstices des milieux humains sans être vus, à l'image des communautés intentionnelles habitant les interstices de la société algorithmique, « [l]'angle mort est leur lieu de vie » (*idem*: 11) et ils sont passés maîtres dans l'art d'échapper aux dispositifs de surveillance. Dans une « société de traces, contrôlée jusqu'à l'obscène, où le moindre vêtement, la moindre semelle de chaussure, le moindre doudou, une trottinette rouillée, (...) un banc public, les pavés même, émettent de l'information » (*idem*: 298), comme le résume Sahar, les furtifs, au même titre que les traceurs, échappent au traçage.

Des affinités unissent les furtifs, d'une part, et les zones autogouvernées des groupes libertaires, dont la Cité des Métaboles, construite dans les interstices de la ville libérée d'Orange. Comme l'affirme Lorca, la Cité est conçue pour évoluer et muter et « [l]'ensemble sonnait pluriel et baroque, métamorphique et instable » (*idem*: 497), qualités qui siéent aussi bien aux furtifs. Ces affinités sont telles que Lorca voit les Métaboles comme un repère potentiel pour les furtifs, tant elles leur sont adaptées :

la prolifération des volumes et des recoins, des décharges et des matériaux stockés, en faisait un temple possible pour les furtifs – un site en tout cas où on les imaginait parfaitement s'épanouir dans cette foultitude de caches involontaires laissées, en creux, par les habitants (*idem*: 497).

Les groupes libertaires associent aux furtifs leur lutte contre la surveillance et la reprise des villes libérées, figure de proue des victimes de la ségrégation spatiale :

Dans (...) [leurs] discussions, on sent potentiellement un pont politique se faire entre les furtifs et (...) [la] lutte sociale. Le furtif, dans les représentations qui émergent, c'est le clandestin, l'insaisissable, le migrant intérieur. Celui qui assimile et transforme le monde (*idem*: 501).

Apparaissant d'abord aux yeux de Sahar comme une légende urbaine répondant à l'imaginaire d'une société *hypertracée* et à son fantasme « de pouvoir disparaître, de devenir invisibles, de pouvoir fuir quand toute notre société crève d'être sous contrôle »

(*idem*: 86), leur présence, qui allégorise la lutte contre une société de traçage, est rapidement avérée et inspire les projets eutopiques des mouvances libertaires qui déboucheront sur les premières villes autogouvernées. Toutefois, les furtifs constituent davantage que les simples figures de proue de mouvements de lutte. Ils allégorisent également l'ouverture à l'altérité et la mixité sociale en vertu de leur capacité à s'hybrider avec les humains et les autres formes du vivant. Il s'agit d'une manière radicale de briser les enclaves entre soi et l'autre.

L'hybridation est non seulement associée à une ouverture radicale face à l'altérité, mais également à l'ouverture d'un champ des possibles et, par là même, à la capacité d'entrevoir des alternatives afin de transformer la société. Ainsi, lorsque Lorca s'hybride avec les furtifs, il manifeste des capacités lui permettant de se soustraire à la traque des autorités, mais il s'agit de la conséquence d'une capacité plus générale, soit celle de voir le monde au « conditionnel futur » et d'entrevoir un champ des possibles qui ne lui apparaîtrait pas autrement :

(Sahar) Tu sens le monde comme eux [les furtifs] à certains moments (...). Quelque chose te parle? Ou tu te sens comme guidé?

(Lorca) Pas vraiment, non. J'ai juste l'impression de me parler au conditionnel (...) Je dérive parmi le possible, l'alternative (...)

(Sahar) Tu sais comment on appelle cette forme verbale en littérature? (...)

(Lorca) Le conditionnel?

(Sahar) L'irréel. C'est une conjugaison qui exprime une hypothèse irréaliste, irréalisable. Le latin distingue l'irréel – l'irréel du présent, l'irréel du passé – et le potentiel. Ces trois formes sont rendues en français par le conditionnel, oui, tu as raison (*idem*: 357).

Cette forme verbale, c'est le langage même de l'utopie entendue comme « exercice ou jeu sur les possibles latéraux à la réalité » (Ruyer, 1950 : 9). Ainsi, les furtifs ne se limitent pas à allégoriser les aspirations d'une société à échapper au traçage généralisé ni à promouvoir un habiter interstitiel, mais ils permettent d'entrevoir les possibles latéraux à la réalité sans tomber dans l'irréel, capacité qui donne ultimement lieu à la réalisation de l'eutopie des villes autogouvernées et à la restauration de l'en-commun.

### **Conclusion : le caractère politique de la forme dans *ReM* et *Les furtifs***

En guise de conclusion, nous voudrions apporter ici quelques considérations sur le

caractère politique de la forme dans l'œuvre damasienne. Dans *Les furtifs*, la restauration de l'en-commun ne se limite pas au contenu du récit. Au même titre que le parkour, au plan de la mécanique du jeu, permet au joueur de déjouer la surveillance et de franchir les frontières qui divisent la société de Néo-Paris, la composition du roman relie entre eux subjectivités et mondes sociaux à l'aide d'une narration polyphonique qui échappe à la surveillance exercée par un point de vue omniscient. La composition du roman alterne en effet entre les perspectives à la première personne de protagonistes aux horizons, aux aspirations et aux perceptions diverses. Comme l'affirme Damasio (2018), la forme est politique et il ne pouvait être question pour le narrataire de demeurer captif d'un narrateur omniscient qui occupe, selon lui, une position de pouvoir, que l'on peut concevoir comme une réitération de la sousveillance au sein d'une société algorithmique.

Si, comme nous l'avons vu jusqu'ici, les deux œuvres analysées travaillent une même configuration de relations écouménales et produisent un espace théatique homologue en fonction de leurs spécificités médiatiques propres, *ReM* s'avère quelque peu problématique au plan formel. Tout jeu vidéo peut être vu comme un système (Salen et Zimmerman, 2003) dont l'ensemble des configurations possibles est fini et prédéterminé. Ainsi, la capacité du joueur à agir sur le monde qui lui est proposé se voit limitée par le système de règles et de procédures – les algorithmes – du jeu. En d'autres termes, l'agentivité du joueur émerge, pour reprendre Duflo (1997), dans « l'invention d'une liberté par et dans une légalité » (*idem*: 57), une liberté réglée qu'il qualifie de « légaliberté » (*idem*: 88). *ReM* propose alors au joueur un système qu'il ne peut transformer que dans les limites dessinées par ses algorithmes. Si *Les furtifs* propose sur la base d'un champ des possibles ouvert par un langage exprimé au conditionnel futur un habiter alternatif, libéré de l'emprise de la société algorithmique, *ReM*, pour sa part, n'offre au final qu'une liberté conditionnelle au sein d'un système qu'il reconfigure en fonction de ses actions sans jamais être en mesure de le transformer. Dès lors, le jeu se limite à la simulation d'un habiter dystopique, et la perspective eutopique d'une société libérée de ses technologies aliénantes et la création d'une communauté désenclavée – une communauté dans le pâtre – se voit simplement évoquée dans la cinématique<sup>6</sup> conclusive, là où le projet libertaire du roman *Les furtifs* est pleinement mis en récit.

---

<sup>6</sup> Cinématiques : séquences animées et non interactives adoptant le langage cinématographique afin de transmettre au joueur un contenu d'ordre narratif.

Enfin, on peut ajouter que les contraintes liées à la production d'un jeu vidéo triple A<sup>7</sup> comme *ReM* (voir Jacques, 2015) ont quelque peu limité l'ambition de Damasio de rendre compte des spécificités de la surveillance contemporaine. Initialement, dans le monde de Néo-Paris, les déplacements de la population sont contrôlés en fonction des virus et maladies dont celle-ci est ou non porteuse et des portiques munis de détecteurs idoines déterminent sur la base de critères socio-sanitaires qui les franchit ou non (Jacques, 2015). La simulation d'un tel dispositif aurait réaffirmé la centralité du traçage sur celle du regard panoptique des sociétés disciplinaires, désormais obsolètes, et il aurait fait en sorte, également, que le joueur quitte le jeu en se disant : « Ouais, c'est vrai que je me suis éclaté, mais ce qu'on m'a raconté là, ce que j'ai vécu là, c'est ce qui se passe aujourd'hui, et putain ce techno-cocon intrusif qu'on nous met en place et qui nous construit, il faut que je m'en méfie » (Damasio, cité dans Gaultier, 2015, document non paginé). Mais l'équipe de concepteurs de Dontnod Entertainment, malgré les protestations de Damasio, a préféré opter pour des caméras de surveillance : « Pour moi, la société de contrôle du futur, ce n'est pas cela : les gens ont des puces implantées en eux, ils sont tracés directement et on n'a plus besoin de les filmer » (*idem*: document non paginé). S'il s'est agi de rendre plus aisément visible pour le joueur le caractère dystopique de la surveillance contemporaine – l'œil de la caméra ressuscitant celui, bien connu, de Big Brother, comme l'année 2084 évoque 1984 –, un autre effet aura été d'occulter la nature même du contrôle algorithmique contemporain.

En effet, selon Galloway (2006), le médium vidéoludique témoigne d'une capacité à mettre en lumière le pouvoir politique contemporain exercé sur la base du contrôle informatique, ceci en raison de la nécessité dont fait preuve le joueur d'intérioriser les algorithmes du jeu (ses règles et procédures) : « Gagner signifie connaître le système. Et, donc, d'*interpréter* son algorithme (*idem*: 91, l'auteur souligne). Les jeux vidéo proposent ainsi, toujours selon Galloway, une allégorie du contrôle, soit un « allgorithme », qu'ils étalent au grand jour. Or, en focalisant sur le pouvoir omniregardant des caméras, *ReM* distrait le joueur des caractéristiques de la sousveillance contemporaine qui, elle, repose sur la base d'algorithmes opaques, invisibles. En d'autres termes, il détourne le joueur de la rhétorique allégorique du médium vidéoludique, en même temps qu'il lui fait perdre l'opportunité d'expérimenter

---

<sup>7</sup> C'est-à-dire les jeux vidéo grand public à fort potentiel commercial.

le contrôle algorithmique contemporain. Ce faisant, *ReM*, à l'aune du roman *Les furtifs*, peut être vu en partie comme un échec politique, car au-delà de la dimension subversive de la simulation du parkour et du piratage de mémoire, les « mécanismes de jeu n'étaient pas structurellement politiques » (Damasio, cité dans Gaultier, 2015, document non paginé) et ne se sont pas montrés suffisamment adéquats « pour pousser le joueur au recul, au choc réflexif » (*idem*: document non paginé) à l'égard de la surveillance et du pouvoir dans une société algorithmique. Au sujet de cet échec politique, Damasio affirme, deux ans après son implication dans *ReM*, avoir surévalué les capacités de la grammaire médiatique du jeu vidéo à articuler de manière appropriée sa critique de la conjoncture actuelle :

croire que je pourrais développer une pensée politique dans ce cadre [une production triple A] était une naïveté de débutant – ou pire : l'aveuglement d'un romancier qui n'a pas compris le média qu'on lui offre, qui veut l'investir avec des contenus pour lesquels il n'est pas fait. C'est l'expérience de jeu qui doit être réflexive par elle-même, dissonante cognitivement par elle-même – pour susciter ces éclats de pensée dont je rêvais (*idem*: document non paginé).

On peut alors voir *Les furtifs* comme un retour du refoulé, alors que Damasio y saisit à bras-le-corps la société algorithmique – qu'il qualifie de « société de traces » (Soucheyre, 2019) – et ses dispositifs de surveillance là où *ReM* et les mécanismes vidéoludiques le lui défendaient en raison d'une sorte de résistance médiatique.

### Références bibliographiques

- BENNET, Colin J., Kevin D. HAGGERTY, David LYON, et Valerie STEEVES (2014). *Vivre à nu, la surveillance au Canada*. Edmonton: Athabasca University Press.
- BERQUE, Augustin (2000). *Écoumène : Introduction à l'étude des milieux humains*. Paris: Belin.
- BESSON, Rémy (2014). « Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité », « Cinémadoc » <URL: <http://culturevisuelle.org/cinemadoc/2014/04/29/prolegomenes>> [consulté le 2/IV/2017].
- BONENFANT, Maude, André MONDOUX, Marc MÉNARD, Maxime OUELLET, et Fabien RICHERT (2014). « 'Big Data', gouvernance et surveillance », *Cahiers du CRICIS*, vol. 2014, n° 1, pp. 1-62.
- BRETON, Philippe (1992). *L'utopie de la communication*. Paris: La Découverte.

- CLARKE, Roger (1988). « Information Technology and Dataveillance », *Communications of the ACM*, vol. 31, n° 5, pp. 498-512.
- DAMASIO, Alain, Julie DELBOUILLE, Björn-Olav DOZO et Lison JOUSTEN (2018). « Interview d'Alain Damasio », *Res Futurae*, n° 12, <URL: <http://journals.openedition.org/resf/2185>> [consulté le 15/VIII/2020].
- DAMASIO, Alain (2019). *Les Furtifs*. Clamart: Éditions La Volte.
- DARDEL, Éric (1990). *L'Homme et la Terre : Nature de la réalité géographique*. Paris: Éditions du CTHS.
- DELEUZE, Gilles (1990). *Pourparlers*. Paris: Les éditions de Minuit.
- Dontnod Entertainment (2013). *Remember Me* [Xbox 360], Osaka, Capcom.
- DUCHET, Claude et MAURUS, Patrick (2011). *Un cheminement vagabond : Nouveaux entretiens sur la sociocritique*. Paris: Honoré Champion.
- DUFLO, Colin (1997). *Jouer et philosopher*. Paris: PUF.
- DUPONT, Louis (2008). « De la géographicité et de la médiance », *Géographie et cultures*, n° 63. <URL: <http://gc.revues.org/1592>> [consulté le 11/VIII/2018].
- DURET, Christophe (2017). « Défense et subversion de la thèse de l'ordre naturel au sein de la communauté goréenne de *Second Life* : Quand la transtextualité rencontre la rhétorique procédurale », *Loading...*, vol. 10, n° 16, pp. 129-148.
- DURET, Christophe (2018). « Une cartographie des relations intermédiaires entre le jeu vidéo et les autres médias dans le cadre des franchises transmédias », *Intermédiatités*, n<sup>os</sup> 30-31, 25 p.
- DURET, Christophe (2019). *Le goût pour le Moyen Âge dans les fictions post-catastrophiques contemporaines : Une lecture mésocritique*, « *Savoirs UdeS* » <URL: <https://savoirs.usherbrooke.ca/handle/11143/16057>> [consulté le 21/VII/2020].
- FOUCAULT, Michel (1975). *Surveiller et punir*. Paris: Gallimard.
- FOUCAULT, Michel (1994). « L'œil du pouvoir. Entretien avec J.-P. Barou et M. Perrot », dans *Dits et écrits III (1976-1979)*. Paris: Gallimard, pp. 190-207.
- FRIES-PAIOLA, Cécile, et Axelle DE GASPERIN (2014). « Introduction : Les pratiques habitantes au cœur de la recherche contemporaine sur les 'lieux de la ville', *Revue Géographique de l'Est*, vol. 54, n°3-4, pp. 1-14.
- GALLOWAY, Alexander R. (2006). *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

GARRETT, Bradley (2013). *Explore Everything: Place-Hacking the City*, New York: Verso.

GAULTIER, Pierre (2015). « Alain Damasio, un écrivain se prend au jeu », <URL: <https://www.poptronics.fr/Alain-Damasio-un-ecrivain-se-prend>> [consulté le 10/XII/2020].

HAGGERTY, Kevin D., et Richard V. ERICSON (2000). « The Surveillant Assemblage », *British Journal of Sociology*, vol. 51, n° 4, pp. 605-622.

HARDT, Michael et Antonio NEGRI (2000). *Empire*. Cambridge: Harvard University Press.

HEIDEGGER, Martin. (1993). « Bâtir, habiter, penser », in *Essais et Conférences*. Paris: Gallimard, pp. 170-193.

JACQUES, Emmanuelle (2018). « Dérives postmodernes du jeu vidéo AAA Remember Me », *Jeu vidéo et santé psychosociale: Journées recherche du Montpellier In Game 2015*, 16 p. <URL: <https://zenodo.org/record/1247287>> [consulté le 14/VI/2020].

JENKINS, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Londres, New York: NYU Press.

KRISTEVA, Julia (1974). *La Révolution du langage poétique*. Paris: Éditions du Seuil.

LEBRETON, Florian (2015). « Les sports urbains au service de la médiation éducative : Activités éduco-sportives et cultures urbaines », *Les Cahiers Dynamiques*, n° 65, pp. 30-39.

LEFRANC, Clément (2013). « Microphysique du pouvoir », *Petite bibliothèque*, pp. 53-56.

LÉVY, Jacques (1993). « A-t-on encore (vraiment) besoin du territoire? », *Espaces Temps*, n° 51-52, pp. 102-142.

McKENZIE, Evan (1996). *Privatopia: Homeowner Associations and the Rise of Residential Private Government*. New Haven: Yale University Press.

MONGIN, Olivier (2013). *La ville des flux : l'envers et l'endroit de la mondialisation urbaine*. Paris: Fayard.

ORTUZAR, Jimena (2009). « Parkour or l'art du déplacement: A Kinetic Urban Utopia », *TDR/The Drama Review*, vol. 53, n° 3, pp. 54-66.

PAQUETTE, Julie (2018). « De la société disciplinaire à la société algorithmique : considérations éthiques autour de l'enjeu du Big data », *French Journal For Media Research*, n° 9. <URL: <https://frenchjournalformediaresearch.com:443/lodel->

1.0/main/index.php?id=1439> [consulté le 19/VI/2020].

QUESSADA, Dominique (2010). « De la sousveillance : la surveillance globale, un nouveau mode de gouvernementalité », *Multitudes*, n° 40, pp. 54-59.

ROSSELIN, Céline (2002). « Pratiques habitantes dans des logements d'une seule pièce », *Communications*, n° 73, pp. 95-112.

RUYER, Raymond (1950). *L'utopie et les utopies*. Paris: Presses universitaires de France.

SADIN, Éric (2009). *Surveillance globale : Enquête sur les nouvelles formes de contrôle*. Paris: Climats Éditions.

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

SALEN, Katie, et Eric ZIMMERMAN (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.

SARGENT, Lyman T. (1994). « The Three Faces of Utopianism Revisited », *Utopian Studies*, vol. 5, n° 1, pp. 1-37.

SARGENT, Lyman T. (2005). « Pour une défense de l'utopie », *Diogène*, n° 209, pp. 10-17.

SASSEN, Saskia (1991). *The Global City: New York, London, Tokyo*. Princeton: Princeton University Press.

SCHRÖTER, Jens (2011). « Discourses and Models of Intermediality », *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, vol. 13, n° 3, pp. 2-7.

SOUCHÉYRE, [Aurélien](#) (2019). « On est à l'état de société humaine la plus contrôlée de toute notre histoire », *L'Humanité*. <URL: <https://www.humanite.fr/alain-damasio-est-letat-de-societe-humaine-la-plus-controlee-de-toute-notre-histoire-672993>>

[consulté le 19/VI/2020].

THRIFT, Nigel (2011). « Lifeworld Inc And What to Do About It », *Environment and Planning D: Society and Space*, n° 29, pp. 5-26.

## UN CAS DE TRANSMÉDIALITÉ : L'ŒUVRE DE JULES VERNE EN JEUX VIDÉO

### Entre fidélité et imagination

Alexis HASSLER

UPE2A - Collège Pasteur, La Celle-Saint-Cloud, 78)

hassleralexis@gmail.com

**Résumé :** Afin d'aborder l'adaptation d'œuvres littéraires en jeux vidéo, le présent article propose une étude de cas, à savoir le diptyque lunaire de Jules Verne (*De la Terre à la Lune* et *Autour de la Lune*) et son adaptation vidéoludique (*Voyage au cœur de la Lune*). S'intéressant autant au texte, aux scènes cinématiques, au *level design* (architecture des niveaux) qu'au *gameplay* (manière de jouer), nous observerons comment les développeurs de *Kheops Studio* se sont emparés de l'œuvre originelle pour la transposer mais surtout la dépasser grâce à un travail de réécriture dans l'esprit vernien où le didactisme est plus que jamais au cœur du projet.

**Mots-clés :** Transmédiabilité, réécriture, jeux vidéo, Verne

**Abstract:** In order to tackle the question of adapting literary works into video games, this article will propose a case study about the lunar diptych written by Jules Verne (*From the Earth to the Moon* and *Around the moon*) adapted as a video game created by Kheops Studio called *Voyage : Inspired by Jules Verne*. Focusing on the texts, the cutscenes, the level design and the gameplay, we will look at how the game developers grabbed the original material to transpose it but above all propose a rewrite of the novels, conserving Verne's spirit, where didacticism is still at the heart of the project.

**Keywords:** Transmediality, rewriting, video games, Verne

Si l'on définit le jeu vidéo, à l'instar d'Espen Aarseth, comme une « littérature ergodique » (Aarseth, 1997), soit une matrice permettant plusieurs parcours et expériences, comment l'adaptation d'une œuvre littéraire, linéaire et exclusivement textuelle, tel un roman se fait-elle dans un média profondément interactif et imprévisible du fait de la présence d'un joueur ? Pour répondre à cette question, nous nous focaliserons sur une étude de cas portant sur un diptyque de deux romans de Jules Verne (*De la Terre à la Lune* et *Autour de la Lune*) et une adaptation vidéoludique : *Voyage au cœur de la Lune* de Kheops Studio. Pour traiter ce phénomène de transmédialité, nous nous concentrerons autant sur les scènes cinématiques (non jouables), le texte, les éléments du *level design* (la construction et élaboration des niveaux à parcourir) que le *gameplay* (les règles pour jouer, la façon de jouer) afin de comprendre la logique des développeurs et l'impact de ces spécificités du jeu vidéo sur l'œuvre originelle.

### **Jules Verne, source d'inspiration**

Selon l'Unesco, et son outil de statistiques *Index Translationum*, Jules Verne serait le second auteur le plus traduit au monde avec un total de 4751 traductions. Traversant les pays, et les médias, pensons aux nombreuses adaptations cinématographiques, il n'est pas étonnant de le retrouver également à la base de plusieurs jeux vidéo. Adeptes des récits de genre, proposant un canevas connu et attendu des lecteurs, il créera en 1865 *De la Terre à la Lune* où le lecteur fait la rencontre d'Impey Barbicane et de son objectif fou d'envoyer des hommes sur la Lune par l'intermédiaire d'un missile; puis, en 1869, *Autour de la Lune* viendra clore le diptyque du périple lunaire de Nicholl, Barbicane et Michel Ardan.

Considéré parfois comme un des pères de la science-fiction, le romancier français aime surtout s'emparer du roman d'aventures et de ses sous-genres littéraires. Le diptyque de la Lune serait à rattacher au sous-genre du roman d'anticipation. Au croisement du roman d'aventures, de l'utopie et du voyage imaginaire, ce type de récit s'intéresse autant aux périples d'aventuriers qu'aux hypothèses scientifiques permettant d'entrevoir le futur. Si *L'An deux mille quatre cent quarante* de Louis-Sébastien Mercier, en 1771, marque le début de ce genre littéraire, Jules Verne sera définitivement un des pionniers avec son projet lunaire.

Dans *De La Terre à la Lune*, Impey Barbicane, président du *Gun.Club* de Baltimore, décide après la guerre de Sécession aux États-Unis de mener une expédition jusqu'à la Lune. Au final, trois hommes se dévoueront : Barbicane, Nicholl et le journaliste français Michel Ardan. À bord d'un missile géant, ils seront propulsés vers l'astre lunaire. *Autour de la Lune* terminera ce diptyque en narrant la fin du voyage ramenant tout le monde sur Terre sans avoir pu se poser sur le fameux astre.

### **Récit enchâssé, récit vidéoludique**

Il est difficile de parler de « récit » lorsque l'on aborde le cas du jeu vidéo, si tant est que l'on veuille y plaquer une conception héritée de la littérature. Pour saisir au mieux toutes les spécificités de ce média dans ce domaine, nous partirons donc de deux concepts théorisés par Dominic Arsenault, chercheur spécialisé dans la narration au sein du jeu vidéo. Ce dernier affirme la coexistence d'un double récit à l'intérieur du média vidéoludique ; soit le « récit enchâssé » et le « récit vidéoludique » (Arsenault, 2006: 81). Le premier correspondant au récit imaginé en amont par les développeurs, que le joueur découvrira au fur et à mesure de ses pérégrinations ; le second étant le récit unique de chaque joueur, autrement dit le parcours singulier fait d'expérimentations et d'échecs.

Dominic Arsenault choisit comme exemple pour illustrer ces concepts en action le jeu vidéo iconique *Super Mario Bros*. Lorsque nous jouons à *Mario*, le récit enchâssé est toujours le même : il faut sauver la princesse. À chaque fois que le joueur arrivera dans un château, un autre personnage de l'univers Nintendo, en l'occurrence Toad, nous expliquera que la princesse n'est pas ici mais dans un autre endroit. Si tout un chacun vivra le même récit enchâssé, le récit vidéoludique sera lui bien différent entre celui réussissant du premier coup et celui mourant un nombre incalculable de fois.

### **Cadre réutilisé, réécriture et *level design***

Partons du récit enchâssé. *Voyage au cœur de la Lune* de Kheops Studio se veut une adaptation des deux romans verniens évoqués précédemment, mais nous sommes ici loin d'une adaptation stricte puisque les développeurs proposent une réelle réécriture de l'œuvre originelle avec une expédition lunaire de Michel Ardan. Le début du jeu se veut une adaptation rigoureuse. Le joueur à l'intérieur du missile collectera des vignettes

légendées au gré de ses actions lui permettant ainsi de retracer le fil de l'histoire vernienne. La première vignette pose le cadre spatio-temporel lisible dans le premier roman : « Baltimore, 5 octobre 1865 » (Verne, 1865: 14).

En lisant *De La Terre à la Lune*, le lecteur découvre en effet une lettre d'Impey Barbicane avisant ses collègues du Gun.Club d'une séance le 5 octobre pour une grande annonce : « Baltimore, 3 octobre. Le président du Gun-Club a l'honneur de prévenir ses collègues qu'à la séance du 5 courant il leur fera une communication de nature à les intéresser vivement. En conséquence, il les prie, toute affaire cessante, de se rendre à l'invitation qui leur est faite par la présente » (Verne, 1879: 13). Le reste du récit, du moins jusqu'à l'atterrissage sur la Lune, se déroule dans l'obus aussi bien dans le roman que dans le jeu.

*Voyage au cœur de la Lune* distille ainsi via ses scènes cinématiques, ses dialogues et son *level design* des éléments de *De La Terre à la Lune* servant de source d'inspiration. Par des éléments non-interactifs comme les vignettes évoquées précédemment, composées d'images fixes doublées par un acteur incarnant Michel Ardan, le joueur assiste des images un à cinq à un rapide résumé du premier roman. Par exemple, la troisième vignette souligne la rivalité entre Nicholl et Barbicane : « Le capitaine Nicholl, spécialiste des blindages, est connu pour sa rivalité avec Barbicane l'artilleur (...) Nicholl prétend le projet du Gun-Club irréalisable. Barbicane furieux le provoque en duel! » (Kheops Studio, 2006).

Concernant la fidélité esthétique, les développeurs ont fait également un très gros effort de vraisemblance dans la modélisation des différents protagonistes. Les illustrations d'Henri de Montaut pour l'édition Hetzel, tout autant que le texte de Verne, ont servi de support pour la création des personnages en trois dimensions. La description chapitre 17 dans *De la Terre à la Lune* est très proche de la réalisation vidéoludique de Michel Ardan :

C'était un homme de quarante-deux ans, grand, mais un peu voûté déjà, comme ces cariatides qui portent des balcons sur leurs épaules. Sa tête forte, véritable hure de lion, secouait par instants une chevelure ardente qui lui faisait une véritable crinière. Une face courte, large aux tempes, agrémentée d'une moustache hérissée comme les barbes d'un chat et de petits bouquets de poils jaunâtres poussés en pleines joues, des yeux ronds un peu égarés, un regard de myope, complétaient cette physionomie éminemment

féline. Mais le nez était d'un dessin hardi, la bouche particulièrement humaine, le front haut, intelligent et sillonné comme un champ qui ne reste jamais en friche. Enfin un torse fortement développé et posé d'aplomb sur de longues jambes, des bras musculeux, leviers puissants et bien attachés, une allure décidée, faisaient de cet Européen un gaillard solidement bâti, « plutôt forgé que fondu », pour emprunter une de ses expressions à l'art métallurgique. Les disciples de Lavater ou de Gratiolet eussent déchiffré sans peine sur le crâne et la physionomie de ce personnage les signes indiscutables de la combativité, c'est-à-dire du courage dans le danger et de la tendance à briser les obstacles ; ceux de la bienveillance et ceux de la merveillesité, instinct qui porte certains tempéraments à se passionner pour les choses surhumaines ; mais, en revanche, les bosses de l'acquisivité, ce besoin de posséder et d'acquérir, manquaient absolument. Pour achever le type physique du passager de l'*Atlanta*, il convient de signaler ses vêtements larges de forme, faciles d'entournures, son pantalon et son paletot d'une ampleur d'étoffe telle que Michel Ardan se surnommait lui-même « la mort au drap », sa cravate lâche, son col de chemise libéralement ouvert, d'où sortait un cou robuste, et ses manchettes invariablement déboutonnées, à travers lesquelles s'échappaient des mains fébriles. On sentait que, même au plus fort des hivers et des dangers, cet homme-là n'avait jamais froid, pas même aux yeux. (Verne, 1879: 181-183).

En plus de ces éléments visibles et lisibles, mais non manipulables, *Kheops Studio* propose également une modélisation intégrale du fameux missile. Suivant la vision d'Henry Jenkins, évoquant dans son article « Game design as narrative architecture » l'élément-clé permettant de rendre un jeu vidéo narratif : la spatialité, les développeurs de *Kheops Studio* vont donc disséminer au sein des niveaux des bribes du récit vernien que le joueur découvrira du fait de ses interactions avec les lieux parcourus et les divers objets rencontrés.

Jenkins parlait de « narrative architects » dans son article, aujourd'hui il est courant dans les équipes de développement de jeux vidéo de retrouver le *level designer* (élaborant les niveaux, les zones à explorer) travaillant de pair avec le *narrative designer* (dont le rôle consiste à trouver les procédés les plus immersifs permettant de conduire une narration et développer un récit). Le tout est de pousser le joueur à l'exploration, parfois en lui forçant un peu la main pour qu'il se dirige dans la bonne direction.

Incarnant Michel Ardan, le joueur peut au début du jeu se balader dans l'étrange moyen de transport et faire ainsi l'expérience de ce projet fou décrit par Verne dans le roman. Il ne s'agit plus de lire des légendes ou observer des vignettes résumant l'aventure vernienne, mais de parcourir le missile volant en ouvrant les tiroirs, en tournant les valves disposées ici et là, sans oublier les possibles interactions avec les autres personnages : Nicholl et Barbicane.

### **Réécriture de la mythologie vernienne**

Au-delà de cette transposition parcellaire par l'espace ou les scènes cinématiques (images fixes et textes), les développeurs s'amuse également à réécrire la mythologie vernienne en proposant un voyage différent. Dans le roman *De la Terre à la Lune*, Barbicane et son équipage ratent de peu l'alunissage et se trouvent contraints, dans la suite *Autour de la Lune*, de trouver un moyen pour revenir sur Terre en contournant l'astre lunaire.

Là où le lecteur de Verne pouvait être frustré de ne pas voir Barbicane et sa bande explorer la Lune, dans le jeu vidéo Michel Ardan atterrit parfaitement sur l'astre et fait même la rencontre des sélénites, un peuple autochtone. Afin de retourner sur Terre, le joueur devra explorer la Lune, sa montagne et son cratère, rassembler des minerais, comprendre leur utilité, utiliser une machine complexe pour entrer en contact avec la planète bleue, et donc savoir décoder le langage du peuple lunaire. Autant d'épreuves absentes de l'œuvre de Jules Verne mais mettant tout de même en scène un des protagonistes du diptyque et conservant l'esprit du roman d'aventures et d'anticipation.

Si, dans le roman, la narration est prise en charge par un narrateur externe ou omniscient, rapportant les paroles des différents protagonistes, le jeu de *Kheops Studio* choisit une narration en focalisation interne. Nous incarnons et contrôlons le personnage de Michel Ardan. Des problèmes dans l'obus au retour sur Terre une fois débarqué sur la Lune, le contrôle du personnage est total. Le joueur décide des déplacements du protagoniste mais également des actions à accomplir, dans la limite des manœuvres permises par les développeurs. La vue est subjective et panoramique, chaque déplacement se fait en cliquant sur une flèche indiquant une direction et permettant de changer de tableau. Lors de certains passages, ou durant des échanges avec d'autres

protagonistes, le joueur entend le personnage de Michel Ardan doublé par un acteur français.

Ce choix de changer la prise en charge de la narration est doublé par un récit non linéaire. Là où la littérature impose un sens de lecture et un chapitrage progressif déroulant de façon linéaire l'aventure, *Voyage au cœur de la Lune* permet au joueur, à l'instar d'autres jeux de Kheops Studio, de réaliser certaines actions quand il le souhaite et de visiter les différents endroits accessibles dans l'ordre qu'il se fixera. Le fameux « récit vidéoludique » d'Arsenault prend alors tout son sens car chaque joueur vivra l'expérience lunaire de Michel Ardan différemment. Si l'objectif demeure de retourner sur Terre, soit le récit enchâssé, les chemins empruntés pour y arriver seront variés.

### **Le didactisme vernien par le *gameplay***

Si l'on constate que le récit vernien est adapté et parfois réécrit, via son *level design* disséminant des éléments ici et là, l'usage de cinématiques ou de dialogues, le tour de force des développeurs de Kheops Studio est surtout de traduire vidéoludiquement parlant la spécificité des romans de Verne. Destinés à un public jeune, l'objectif principal des romans d'aventures du romancier français était de proposer une œuvre didactique soutenue par un récit haletant. Apprendre en s'amusant ou l'éducation par l'exemple. C'est le but de Jules Hetzel, éditeur qui publiera les *Voyages Extraordinaires* de Verne : « Son but est, en effet, de résumer toutes les connaissances géographiques, géologiques, physiques, astronomiques, amassées par la science moderne, et de refaire, sous la forme attrayante et pittoresque qui lui est propre, l'histoire de l'univers » (Hetzel, 1866: 2).

Comme le précisera Daniel Compère, spécialiste du roman populaire et maître de conférence à l'université Sorbonne-Nouvelle à Paris :

L'art de Jules Verne est de glisser l'éducation dans l'action romanesque. On remarquera que souvent s'établit entre les personnages une relation d'enseignant à élève (...) Mais ce savant qui est prêt à partager son savoir est aussi en position de recevoir des leçons : ses connaissances lui permettent de tirer les leçons des événements auxquels il est confronté. En effet, la leçon est souvent provoquée par le contexte: on n'apprend pas en restant assis sur un banc d'écolier, mais en voyageant dans des pays lointains ou dans des lieux inexplorés. On n'aborde jamais un pays sans avoir une idée de sa géographie

ni quelques lumières sur son histoire. Dans la plupart des cas, ces explications ne sont pas plaquées dans le texte romanesque : l'auteur cherche autant que possible à les fondre dans l'intrigue (Compère, 2003 : 173-174).

*Voyage au cœur de la Lune* s'inscrit dans le genre vidéoludique du *point and click*, soit « pointer et cliquer » en français littéral. Dans ce type de jeu vidéo, le joueur doit, en effet, via un avatar, interagir avec un environnement en s'emparant de certains objets pour les utiliser avec d'autres, parfois les combiner, le tout pour surmonter des problèmes. Tandis que certains jeux appartenant à ce genre offraient une logique pour le moins absurde, pensons aux jeux *Lucasart* comme *Maniac Mansion*, les productions de Kheops Studio se veulent, elles, très rationnelles et logiques.

Le joueur incarnant Michel Ardan devra trouver des solutions pour réparer sa fusée-missile comme le hublot en collectant et assemblant les matériaux adéquats, gérer la pesanteur pour récupérer des bulles de potasse évadées grâce à un bidon affublé d'un entonnoir, réaliser des compotes avec les fruits lunaires donnant des habilités spécifiques ou encore passer des obstacles comme l'énigme de la nécropole en trouvant le code demandé grâce à des connaissances en arithmétique et géométrie.

Gérant également un inventaire, le joueur devra collecter des éléments pour les combiner. Le principe du jeu est celui des associations d'objets. Les items collectés peuvent donc connaître plusieurs combinaisons, ces dernières offriront à Michel Ardan des capacités spéciales ou conduiront tout simplement à la création d'objets. Ainsi, on obtiendra de la poudre en associant le couteau aux cartouches ou de la nourriture en mettant en lien l'ouvre-boîte et la conserve fermée, sans oublier des associations plus « lunaires » justement comme le concentré de Zübröo et la sécrétion visqueuse pour obtenir un amalgame graisseux de Zubdssik. Idéal pour réaliser une sorte de joint afin de colmater un trou.

Ces situations de survie que nous avons plaisir à lire dans les romans d'aventures, en se demandant comment les personnages vont surmonter tel ou tel problème, se traduisent dans le jeu par le *gameplay*, ou « manière de joueur », faisant la part belle à la logique et dans une certaine proportion au libre arbitre du joueur. Cette idée d'un jeu non-linéaire, plus basé sur l'exploration et la résolution pragmatique des problèmes que la marche plus ou moins forcée dans un sentier prédestiné, était un vœu de Benoît Hozjan, un des fondateurs de *Kheops Studio* : « Definitely. In *Return to*

*Mysterious Island*, there were different ways of doing almost everything and several optional parts, and so that made the game appear twice as short as if it had been completely linear » (Hozjan, 2006: 2). Ce qui est annoncé ici pour *Retour sur l'île mystérieuse* (autre jeu vidéo adapté de Jules Verne) s'applique également au *Voyage au cœur de la Lune*.

Cette relative liberté dans l'ordre du traitement des problèmes renforce l'expérience de survie du joueur et son apprentissage par l'essai, car il est libre de tenter des approches et de les modifier en cas d'échec. Par exemple, pour éloigner certaines créatures végétales agressives vivant sur la Lune, le joueur collectera plusieurs objets comme des fruits ou du terreau. L'ordre pour ramasser les trois fruits nécessaires (Strangulica, Mephitia et Voracia) n'est pas imposé. Nous sommes libres de commencer par l'un ou l'autre, au gré de nos pérégrinations lunaires; de créer et tester des associations de fruits et de terreau sur telle ou telle créature bloquante pour apprendre par l'exemple.

Cette possibilité de construire sa propre survie, et donc d'utiliser de façon cohérente et intelligente les éléments proposés, constitue toute la force de ce *Voyage au cœur de la Lune*. Le didactisme cher à Jules Verne se traduit ici par une interaction entre le joueur et son environnement. Il ne s'agit plus de lire les ingéniosités des protagonistes du roman mais de faire l'expérience de la survie en milieu hostile. Au joueur de faire preuve d'engagement et d'inventivité. Quoi de mieux pour rendre Jules Verne, cent quinze ans après sa disparition, un auteur toujours moderne et actuel.

### **Références bibliographiques**

AARSETH, Espen (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore et Londres: John Hopkins.

ARSENAULT, Dominic (2006). *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*. Université de Montréal: Mémoire en Histoire de l'art et études cinématographiques.

COMPÈRE, Daniel (2003). *Les Voyages extraordinaires de Jules Verne*. Paris: Pocket, « Les guides Pocket classiques ».

HETZEL, Jules (1866). « Avertissement de l'éditeur », *Voyage et aventures du capitaine Hatteras*. Paris: Hetzel.

JENKINS, Henry (2004). « Game design as Narrative Architecture », pp.118-130, *in*

WARDRIP-FRUIN Noah et Harrigan Pat (dirs.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press.

VERNE, Jules (1865). *De la Terre à la Lune*. Paris: Hetzel.

VERNE, Jules (1869). *Autour de la Lune*. Paris: Hetzel.

### **Sitographie**

BNF, « Gallica », <URL:<https://gallica.bnf.fr/accueil/fr/content/accueil-fr?mode=desktop>> [consulté le 28/07/2020]

UNESCO, « Index Translationum »,

<URL:<http://www.unesco.org/xtrans/bsstatexp.aspx?crit1L=5&nTyp=min&topN=50>>

[consulté le 28/07/2020]

WALTER, Johann, « Kheops Studio - Benoît Hozjan », *adventuregamers.com*,

<URL:<https://adventuregamers.com/articles/view/17997/>> [consulté le 28/07/2020]

### **Ludographie**

KHEOPS STUDIO (2006). *Voyage au cœur de la Lune*. Paris: The Adventure Company.

## ADAPTER EN CONTRECHAMP

### Bertrand Bonello lecteur de *Sueurs froides (D'entre les morts)* et spectateur de *Vertigo*

Marie KONDRAT

Un. Paris 3 Sorbonne Nouvelle, CERC - EA 172 / Un. de Genève  
marie.kondrat@sorbonne-nouvelle.fr

**Résumé :** À l'origine du célèbre film d'Alfred Hitchcock, *Vertigo*, se trouve un roman policier signé Boileau-Narcejac, *Sueurs froides : D'entre les morts*, et dont l'intrigue se déroule en France durant l'Occupation. En reprenant certains éléments du roman, Bertrand Bonello propose, avec *Madeleine d'entre les morts*, de revisiter le film pour examiner conjointement les mécanismes de représentation cinématographique et littéraire. De Hitchcock à Bonello, la critique du regard semble constituer le moteur de l'adaptation, qui se concrétise avec des opérations d'intensification, de réécriture et de déplacement. En analysant l'engrenage intermédial qui en résulte, l'article éclaire les causes du *retour* au mode d'expression verbal et les motifs du *détour* par le dispositif visuel, tels qu'ils constituent la pratique d'adaptation de Bonello.

**Mots-clés :** adaptation, Bertrand Bonello, regard, réécriture, *Vertigo*

**Abstract:** Alfred Hitchcock's famous film, *Vertigo*, originates from a detective novel written by Boileau-Narcejac, entitled *From Among the Dead*, the plot of which takes place in France during the Occupation. By taking up some elements of the novel, Bertrand Bonello intends, with *Madeleine From Among the Dead*, to revisit the film in order to examine the mechanisms of both cinematographic and literary representation. Critiques of the gaze have driven the adaptation process, from Hitchcock to Bonello, realized by such operations as intensification, rewriting and transfer. By analyzing this intermedial gear, this article sheds light on the causes of *return* to verbal expression and the reasons of *detour* through visual device in Bonello's practice of adaptation.

**Keywords:** adaptation, Bertrand Bonello, gaze, rewriting, *Vertigo*

À l'origine du célèbre film d'Alfred Hitchcock, *Vertigo*, il y a bien un texte littéraire d'expression française : un roman policier écrit par Pierre Boileau et Thomas Narcejac, *D'entre les morts*, paru en 1954, puis réédité sous le titre *Sueurs froides*. Lorsque Bertrand Bonello propose une « variation » (Bonello, 2014b: 133) du film, il reprend certains éléments du texte original, notamment les prénoms de personnages, tout en portant une attention particulière aux mécanismes propres au dispositif cinématographique. En 2014, le projet intitulé *Madeleine d'entre les morts* a vu le jour sous trois formes différentes : un court métrage muet projeté lors d'une exposition au Centre Pompidou, une création radiophonique diffusée sur *France Culture* et un scénario publié dans un recueil de projets cinématographiques inaboutis, *Films fantômes*, actuellement épuisé. De l'écran à l'écriture — et plus précisément au texte enregistré et au texte publié — Bonello déplace radicalement le point de vue narratif dominant dans le film de Hitchcock. D'une part, l'adaptation de Bonello donne à interroger les limites proprement sémiotiques d'une telle écriture « en contrechamp » ; d'autre part, et surtout, elle met en lumière la manière spécifique dont chaque médium, écrit et visuel, prend en charge la question du regard.

### **Du roman au film : adapter pour intensifier**

Aujourd'hui méconnu, le roman de Boileau-Narcejac avait fait date dans l'histoire du genre policier, tout comme leurs autres textes qui avaient inspiré de nombreux films, comme *Maléfices* adapté au cinéma par Henri Decoin, ou *Celle qui n'était plus*, qui a été réédité sous le titre *Les Diaboliques* après la sortie de l'adaptation réalisée par Henri-Georges Clouzot (Boileau, Narcejac, 2016). De même, la plupart des films de Hitchcock sont basés sur des textes littéraires, comme par exemple *Rebecca* adapté du roman éponyme de Daphné du Maurier ou *Fenêtre sur cour* réalisé d'après une nouvelle de William Irish. Par ailleurs, Hitchcock avait déjà manifesté son intérêt pour l'œuvre de Boileau-Narcejac avant d'acheter les droits de *D'entre les morts* pour l'écriture du scénario de *Vertigo* (Belton, 2017: 40). Dans ses entretiens avec le réalisateur, François Truffaut lui soumet une hypothèse sur l'intention préalable de Boileau-Narcejac d'écrire un roman destiné à être adapté par Hitchcock, ce que celui-ci réfute (Truffaut, 1985: 243). Il n'empêche que *Vertigo* s'inscrive à plus d'un titre dans une tradition adaptative parmi les mieux établies, celle de la littérature à l'écran.

L'histoire du roman, qui se déroule à Paris durant l'Occupation au début des années 1940, est transposée par Hitchcock à San Francisco et ses environs. La plupart des lieux clés de l'intrigue et des événements qui y sont associés trouvent ainsi leurs équivalents dans le décor californien : la scène de la noyade sous le pont, la chambre d'hôtel où Madeleine fait semblant de rendre hommage à son ancêtre, sans oublier la tour du monastère avec son escalier vertigineux. Les noms de protagonistes ont été également anglicisés dans le film : Paul Gévigne devient Gavin Elster, Roger Flavières devient John Ferguson ou Scottie, Renée Soulange devient Judy Barton. Seul le prénom de Madeleine ne change pas. Le personnage du psychiatre qui suit Flavières dans le roman, est transformé en celui de Marjorie Wood, amie de Scottie dans le film : c'est à elle qu'il confie régulièrement ses phobies, mais sans dévoiler autant de détails que lors des consultations médicales. Du roman au film, l'opération de l'adaptation ne se limite pas à une « traduction intersémiotique » (Jakobson, 1963: 79) de l'œuvre, mais se déroule aussi comme une série de modifications orientées vers ce nouvel environnement spatio-temporel.

À ceci s'ajoute un travail d'intensification de l'intrigue mené par le maître du suspense : les spectateur·trices de *Vertigo* apprennent l'implication de Judy dans le meurtre de Madeleine plus tôt que ne le découvrent les lecteur·trices de Boileau-Narcejac. Dans les pages consacrées à l'adaptation, Umberto Eco souligne le caractère inévitable de telles modifications, dans la mesure où « la transmutation de la matière ajoute des signifiés » (Eco, 2007: 385). Or, dans le cas de *Vertigo* c'est tout le dispositif qui se trouve transformé lors du passage du récit écrit au récit filmique. Ce qui semblait être une simple surprise dans le roman devient, dans le film, un véritable suspense, un état de tension dû à l'attente et au désir des spectateur·trices d'en savoir plus. Par conséquent, la charge dramatique du dénouement final se trouve elle aussi intensifiée, d'autant plus que Hitchcock en modifie le lieu et la méthode. Dans le roman, Flavières étrangle Renée dans leur chambre d'hôtel, tandis que dans le film les deux personnages se rendent à la tour du monastère, soit sur le lieu de la « première » (aux yeux de Scottie) mort de Madeleine. Judy y fait une chute accidentelle du clocher : c'est la « seconde » mort de Madeleine.

Le passage de la narration écrite à la narration cinématographique — elle, plus proche du récit scénique, d'où le terme de « monstration » employé par certains

théoriciens (Gaudreault, 1999) — induit également un changement dans la réception du récit. Dans le film, les événements sont représentés aussi bien par les moyens verbaux que par les moyens visuels, mais la plupart sont montrés du point de vue du personnage de James Stewart, avec des plans subjectifs. C'est ainsi qu'un des socles narratifs du roman s'accroît encore plus dans le film : il s'agit de la narration en focalisation interne de Flavières, utilisée dans les scènes où il surveille Madeleine d'un regard voyeuriste, quand il culpabilise et dans d'autres moments d'introspection. Par exemple, l'une des premières apparitions de Madeleine (dans le chapitre II de *Sueurs froides*) est reliée à l'ancienne aspiration artistique de Flavières, ce qui en fait un personnage d'autant plus actif, un sujet à part entière :

Et soudain, elle parut sur le trottoir. Flavières abandonna son journal, traversa l'avenue. Elle portait un tailleur gris, très pincé à la taille, et tenait sous son bras un sac noir. Elle regarda autour d'elle, achevant d'enfiler un gant. Une mousse de dentelle tremblait sur sa gorge. Son front et ses yeux se dérobaient sous une courte voilette qui la masquait gracieusement, et il songea : la femme au loup. Il aurait aimé peindre cette mince silhouette que le soleil cernait d'un trait brillant, sur un fond très pâle de maisons rococo. Il avait manié le pinceau, lui aussi, autrefois. (Boileau, Narcejac, 2016)

La caméra subjective fait ressortir encore plus la prééminence de Scottie même si, comme je le montrerai dans la suite, ce procédé participe tantôt de l'identification spectatorielle avec le regard du personnage, tantôt au contraire de la prise de distance critique, mettant en avant l'ambivalence foncière du regard dans *Vertigo*. Dans le cadre de l'approche intermédiaire de ce film, la question du point de vue est d'autant plus importante que, d'une part, elle a déjà fait objet d'un commentaire centré sur le médium cinématographique autour de la notion de *male gaze* et, d'autre part, elle a servi de point pivot à la réécriture du film proposée par Bonello, son œuvre étant étendue sur plusieurs médias y compris cinématographique. Avant d'examiner le déplacement du point de vue opéré par Bonello dans son adaptation de *Vertigo*, il faudrait donc s'attarder d'abord sur le rôle du regard dans la mise en scène hitchcockienne.

### ***Vertigo* : la critique du regard**

Comme la plupart des films de Hitchcock, *Vertigo* repose sur une composition visuelle scrupuleuse et une pluralité de niveaux interprétatifs phénoménale. Éric Rohmer en parlait en termes de film « de construction » en raison de l'abondance de motifs d'architecture et d'environnement urbain, et surtout du ressort de l'action constitué « par un processus abstrait, mécanique, artificiel, extérieur » (Rohmer, 1989: 267-268). La forme géométrique de l'hélicoïde — dessinée dans le générique, puis matériellement incarnée dans la boucle des cheveux de Kim Novak, tout comme dans plusieurs éléments du décor — participe directement de la densité de la mise en scène. « Poésie et géométrie, loin de se briser, voguent de conserve », conclut Rohmer (*idem*: 272). Gilles Deleuze observe ce même caractère très travaillé de l'esthétique hitchcockienne au niveau du cadrage : « le cadre opère un 'enfermement de toutes les composantes' [en donnant lieu à un] système clos, même très refermé » (Deleuze, 1996: 28). La figure de la spirale cristallise ainsi l'ensemble des traits hermétiques du film, puisque ce motif fait figurer un mouvement discipliné autour d'une ligne droite, et qui se déploie à l'infini sans laisser, à première vue, aucune ouverture.

Dans un système visuel et narratif aussi clos, il paraît logique que le point de vue du personnage de Scottie ait pu être interprété comme parfaitement implacable et dominateur. Dans son essai consacré au concept de *male gaze*, Laura Mulvey prend *Vertigo* comme un cas paradigmatique pour illustrer sa thèse sur la prédominance du regard masculin au cinéma :

Dans un monde gouverné par l'inégalité entre les sexes, le plaisir éprouvé à regarder s'est trouvé divisé entre l'actif/masculin et le passif/féminin. Le regard masculin, déterminant, projette ses fantasmes sur la figure féminine, laquelle est façonnée en conséquence. (Mulvey, 2017)

Le concept de *male gaze* sert donc à dénoncer l'exhibition du corps féminin en tant qu'objet du regard, tout comme il vise à remettre en cause le dispositif qui dicte la manière dont ce corps devrait être regardé par le spectateur ou la spectatrice, quel que soit son sexe. Mulvey décrit ainsi le personnage de Scottie comme possédant « tous les

attributs du surmoi patriarcal » (*ibidem*)<sup>1</sup>.

Néanmoins, la critique reconnaît aussi un paradoxe dans l'approche hitchcockienne du regard : cherchant à faire coïncider le point de vue du personnage avec celui du spectateur ou de la spectatrice, le réalisateur aurait voulu montrer la face perversie d'une telle identification, amenant « les spectateurs à adopter sans réserve la position [du héros], leur faisant partager son regard anxieux » (Mulvey, 2017). L'analyse de Mulvey s'arrête cependant au constat de cet étonnement éprouvé par le spectateur·trice face à « l'ambiguïté morale » (*ibidem*) de son propre regard, sans que cette observation ne soit approfondie davantage<sup>2</sup>. Pourtant, il suffirait de se tourner vers le personnage de Kim Novak pour comprendre qu'il n'est pas destiné à nous entraîner dans le processus d'identification, et encore moins de pulsion scopophile. De ce fait, Madeleine/Judy échappe aux fonctions traditionnellement accordées au personnage féminin hollywoodien telles qu'elles sont énumérées par Mulvey : capter le regard et jouer avec lui pour signifier le désir masculin (*ibidem*). Sans être dépourvu d'érotisme, le personnage de Kim Novak ne gèle pas l'action : il est aussi porteur de nouveaux tournants dans l'intrigue du film, alors même que celle-ci concerne en majeure partie le personnage de James Stewart et sa fascination fétichiste pour la figure féminine. Dans *Vertigo*, deux moments au moins peuvent témoigner de l'intention de Hitchcock de déstabiliser le regard spectatorial : un flash-back du point de vue de Judy une demi-heure avant la fin du film et un regard-caméra de Kim Novak dans la scène de l'achat de vêtements. Certes, Madeleine/Judy reste l'objet dans les mains tantôt d'un homme tantôt de l'autre, et jamais une instance narrative à part entière, mais classer *Vertigo* du côté du *male gaze* serait réduire cette ambivalence du statut du personnage féminin, entre moteur de l'intrigue et voix silencieuse.

---

<sup>1</sup> Il faut rappeler que l'essai de Mulvey, dont le titre original est « Visual pleasure and narrative cinema », a été publié pour la première fois en 1975, dans une revue britannique *Screen*, n° 16, soit en plein Mouvement de libération des femmes. Pour cette raison, Teresa Castro, dans son introduction à la traduction française de l'essai, appelle à le lire aussi comme « un produit de son temps », en tenant compte du contexte militant de son écriture (Castro, 2017).

<sup>2</sup> Sur ce point, voir l'article « A Closer Look at Scopophilia: Mulvey, Hitchcock, and *Vertigo* » qui met justement en relief les inachèvements dans la démonstration de Mulvey (Keane, 2009).



*Illustration 1. Kim Novak dans Vertigo. Le regard-caméra est devenu un procédé emblématique de la remise en cause de l'illusion réaliste et un moyen de transgression des conventions du cinéma hollywoodien.*

On devrait, au contraire, reconnaître que le film de Hitchcock propose une critique du regard à l'intérieur de lui-même, tout en engageant les spectateur·trices. En outre, *Vertigo* révèle l'ambivalence en question déjà présente, de façon implicite, dans le roman de Boileau-Narcejac, comme par exemple dans la scène où Flavières observe Madeleine devant la tombe de son arrière-grand-mère, Pauline Lagerlac :

Le visage de Madeleine ne manifestait ni exaltation ni égarement. Il avait, au contraire, une apparence reposée, paisible, heureuse. À quoi pensait-elle ? (...) De nouveau, elle ressemblait à un portrait, à l'une de ces femmes que le génie d'un artiste a immortalisées. Elle était toute retirée en elle-même, figée dans quelque contemplation intérieure. Le mot d'extase se présenta à l'esprit de Flavières. Était-ce là l'espèce de crise dont avait parlé Gévigne ? Madeleine était-elle atteinte du délire mystique ? (Boileau, Narcejac, 2016)

Ce passage témoigne lui aussi, comme les scènes du film précédemment évoquées, d'une attention — certes exceptionnelle — portée au personnage féminin, à cette différence près que dans le roman cette attention est restreinte au foyer narratif de Flavières, soit au partage binaire être sujet du regard et objet du regard. Dans ces conditions, on peut admettre que la critique du regard élaborée par Hitchcock concerne

aussi bien de la représentation cinématographique que de la représentation littéraire. Avec *Madeleine d'entre les morts*, Bonello ne ferait donc que prolonger l'entreprise de la déstabilisation du point de vue, déjà entamée par Hitchcock dans son adaptation de Boileau-Narcejac.

### **L'adaptation, ou les doubles de doubles**

« C'est toi qui dois savoir ce qu'elle est devenue », lance Gévigne à Flavières lors d'une rencontre qui suit la « première » mort de Madeleine (Boileau, Narcejac, 2016). « Qu'est-elle devenue ? » c'est le titre d'un chapitre qui précède immédiatement le texte « *Madeleine d'entre les morts. Variation sur Vertigo* » dans le recueil *Films fantômes*, tout comme la phrase « À quoi pensait-elle ? » (tirée de l'extrait cité ci-dessus) qui figure dans le corps du même chapitre (Bonello, 2014b: 131). Sans qu'on puisse confirmer s'il s'agit d'une citation directe ou d'une référence intertextuelle libre, la réécriture de Bonello manifeste clairement une attention particulière au personnage de Madeleine qui se traduit ici par sa transformation en une instance narrative autonome. Pour analyser cette « variation » sur *Vertigo*, il me paraît crucial de distinguer un élément qui la déclenche et un élément qui la constitue, les deux étant présents aussi bien dans le roman de Boileau-Narcejac que dans le film de Hitchcock : le motif du double d'une part et la question du point de vue d'autre part. Leur considération conjointe me permettra d'identifier les rouages précis de l'adaptation de Bonello, y compris son idée de revenir au système sémiotique verbal mais en passant d'abord par celui visuel (du film), puis en multipliant son texte sur des supports distincts (enregistrement sonore et scénario imprimé).

Le motif du double était déjà au centre des tourments de Flavières dans la seconde partie du roman de Boileau-Narcejac, comme en témoignent les extraits suivants (dans l'ordre de l'apparition dans le texte) :

Ce n'était pas un sosie.

(...)

C'était une autre Madeleine, mais c'était bien la même Madeleine. La même !

(...)

Il avait créé une sorte de monstre, qui n'était ni Madeleine ni Renée.

(...)

Renée était Madeleine, et pourtant Madeleine n'était pas tout à fait Renée.

(...)

Oui, je l'aime toujours. Toi aussi, je t'aime... et c'est le même amour.

(...)

Renée... Madeleine... Pauline... À quoi bon l'interroger encore ? (Boileau, Narcejac, 2016)

Chez Hitchcock, le motif du double signalé par le mouvement de la spirale, atteint son apogée avec les métamorphoses du personnage de Kim Novak, tels les *doubles de doubles* (Burdeau, 2014: 298). Comme le note Rohmer dans son article sur *Vertigo*, le personnage féminin est « renvoyé d'une apparence à une apparence », pendant que Scottie est « amoureux non d'une femme, mais de l'idée d'une femme » (Rohmer, 1989: 269). Il est vrai que Judy ne cesse d'endosser les rôles d'une copie tout au long du film : d'abord une copie de Madeleine conçue par Gavin, supposée d'imiter son arrière-grand-mère Carlotta, puis une copie de Madeleine selon l'imagination de Scottie, lorsqu'il cherche à ramener « d'entre les morts » la femme qu'il croyait aimer en essayant de transformer Judy. Dans le cadre de son adaptation, Bonello s'approprie aussi ce motif :

Cette femme qui est aimée uniquement lorsqu'elle est une autre, horreur absolue, film d'horreur absolu, film sur le double qui ne donne qu'une envie, *en faire un double*, ni *remake*, ni *spin off*, *sequel* ou *prequel*, simplement un faux jumeau, un simple changement de point de vue, un film *sampling*, qui reprendrait certaines scènes dans un autre axe et puis qui, au lieu de suivre l'homme, suivrait la femme, du tragique à l'implacable, de la copie à l'original, de l'image à la chair, la chair de Madeleine (...). (Bonello, 2014b: 132)

Le motif du double — tout aussi transversal et tout aussi fondamental que les motifs hitchcockiens de la spirale et du vertige — encourage donc à lui seul la reprise du film<sup>3</sup>. Il donne à penser l'adaptation comme une forme de répétition et de changement, pour reprendre la formule de Linda Hutcheon : « With adaptations, we seem to desire the

---

<sup>3</sup> Par ailleurs, *Vertigo* avait déjà fait objet d'une adaptation très libre par W. G. Sebald dans son roman *Vertigo* (1990), où l'écrivain s'inspirait du mécanisme visuel de la spirale du film, présente notamment dans plan subjectif du vertige de Scottie pris en travelling compensé, pour créer une instance narrative dédoublée (Kilbourn, 2014).

repetition as much as the change » / « Avec l'adaptation, nous désirons autant la répétition que le changement » (Hutcheon, 2006: 9, ma traduction). Pour la théoricienne, l'adaptation constitue de ce fait une réponse au besoin anthropologique fondamental de concilier la répétition et le changement, la familiarité et la nouveauté (*idem*: 114). Bonello s'exprime à ce sujet avec des mots identiques, en citant d'abord Gilles Deleuze, « répéter, c'est faire exister à nouveau », puis Brian Eno, « la répétition est une forme de changement » (Bonello, 2014b: 132). L'alliance de la répétition et du changement constitue un modèle pertinent pour décrire le rapport entre le roman de Boileau-Narcejac et le film de Hitchcock, mais aussi le rapport entre le film de Hitchcock et le projet *Madeleine d'entre les morts*, ainsi que les liens entre les trois versions de celui-ci.



Illustration 2. *Madeleine d'entre les morts* dans sa version de court-métrage propose à la fois son propre making of et un remake de *Vertigo* de Hitchcock

Car *Madeleine d'entre les morts* est, d'abord, un film muet en couleur de 19 minutes, avec Isild Le Besco et Alex Descas, qui faisait partie d'une installation *Films fantômes* dans le cadre de l'exposition *Bertrand Bonello, Résonances* au Centre Georges Pompidou en automne 2014<sup>4</sup>. La projection en boucle de ce court métrage avait pour

---

<sup>4</sup> Extrait de la présentation du film dans la brochure de l'exposition : « *Par amour, Renée accepte par deux fois de se faire transformer pour les désirs de deux hommes. Pour l'un, elle participe à une*

bande son des extraits des *Ateliers de la création radiophonique*, la deuxième version de cette œuvre<sup>5</sup>. Enfin, une version imprimée a été publiée sous forme de scénario dans un recueil *Films fantômes*, avec d'autres projets de films de Bonello dont ceux qui n'avaient pas abouti à des formes audio-visuelles.

Ce texte, intitulé « *Madeleine d'entre les morts. Variation sur Vertigo* », représente pour Bonello un film « fantasmé, écrit, travaillé, rêvé jusqu'à l'épuisement », puis remanié régulièrement « en attendant un tournage qui ne viendra pas » (Bonello, 2014b: 7-8), soit un « film fantôme »<sup>6</sup>. Or cette issue n'est pas tant due à une contrainte matérielle qu'à un choix auctorial assumé : comme le souligne Jean-Louis Jeannelle, « on peut voir un signe fort dans le fait qu'un réalisateur au sommet de son activité comme Bertrand Bonello choisisse de livrer au public des projets longtemps caressés, alors même que l'aboutissement de ces projets était encore possible » (Jeannelle, 2014a). De son côté, le réalisateur motive ce geste par le besoin de préserver la multiplicité des possibles de l'écriture : « [l]es films fantômes sont évidemment les plus beaux parce qu'ils ne sont pas ratés » (Bonello, 2014b: 9). Cette triple variation sur *Vertigo* nous rappelle par ailleurs que le film fantôme peut se matérialiser dans d'autres systèmes sémiotiques que celui dont relève l'œuvre réalisée, à la différence du texte fantôme qui désigne avant tout une autre version textuelle d'une œuvre existante<sup>7</sup>.

---

*machination meurtrière ; pour l'autre, elle satisfait une obsession malade. Elle mourra de n'être jamais aimée pour elle-même./Voici une autre manière de raconter Vertigo. Le raconter non pas du point de vue de Scottie mais de celui de René/Madeleine. Il s'agissait dans ce film de l'incarner, de lui donner sa vie propre, de montrer, de l'intérieur, ce que c'est que d'être une femme utilisée comme une image, une femme que l'on fait mourir, que l'on fait ressusciter, et que l'on fait mourir à nouveau. C'était un film totalement différent de Vertigo, un film que l'on aurait arraché à Scottie pour le rendre à Madeleine ; quelque chose que l'on ferait comme un geste d'amour, pour qu'enfin existe pleinement ce magnifique personnage de femme. » (Bonello, 2014a: 7)*

<sup>5</sup> « Les films fantômes de Bertrand Bonello - 2<sup>ème</sup> épisode - Madeleine d'entre les morts », avec Bertrand Bonello, Clotilde Hesme et Mathieu Amalric, *Ateliers de la création radiophonique*, prod. Florence Colombani, réal. Céline Ters, *France Culture*. <URL : <https://www.franceculture.fr/emissions/atelier-de-la-creation-14-15/acr-les-films-fantomes-de-bertrand-bonello-2eme-episode>> [consulté le 9/XI/ 2020].

<sup>6</sup> Dans ses travaux consacrés aux films « inadvenus », faute de réalisation ou de diffusion, Jean-Louis Jeannelle met systématiquement en avant la spécificité matérielle de l'industrie cinématographique qui représente à elle seule une condition non négligeable de la réussite d'un projet. L'exigence élevée du cinéma en termes de coût de production fait que l'« inadvenue » peut être considérée comme « un phénomène structurel, constitutif de l'identité même de cet art » (Jeannelle, 2014b).

<sup>7</sup> La notion de « texte fantôme » a pour origine une réflexion de Julien Gracq sur « les fantômes de livres » (Gracq, 1967: 27), invitant à reconnaître qu'à chaque fois qu'un écrivain faisait tel ou tel choix, une autre version du même texte a dû être rejetée. Tout texte qui nous est parvenu doit donc son existence

La propension du film fantôme à s'incarner par fragments dans des supports multiples s'avère donc directement corrélée à l'aspiration de Bonello à revisiter le dispositif hitchcockien du regard. En effet, si le court métrage, dépourvu de bande son originale (dans l'exposition, il était accompagné de la création radiophonique), reste dans le domaine visuel et l'enregistrement sonore dans le domaine audio, ils forment ensemble le mode d'expression habituel de Bonello-cinéaste. Mais contrairement au texte publié, ces deux versions sont plus éphémères car diffusées dans les cadres limités de l'exposition et de l'émission radio, respectivement. Certes, la version du scénario publié garde un lien générique avec le domaine audio-visuel ; néanmoins, cette situation intermédiaire reste flottante même dans la version écrite, car la restriction au langage verbal et au support papier marque un refus du langage visuel et constitue un choix fort de la part du cinéaste. C'est donc à la fois pour son aspect définitif et sa forme écrite que j'ai retenu la version scénariste de *Madeleine d'entre le mort* pour analyser les mécanismes du déplacement du point de vue dans l'adaptation de Bonello.

### **Champ-contrechamp : déplacer le point de vue**

Le texte de « *Madeleine d'entre les morts. Variation sur Vertigo* » se veut un « contrechamp », paradoxalement, non visuel de *Vertigo*. Il prend comme point de départ le dialogue de la dernière scène du film, dans laquelle Scottie interroge Judy sur l'élaboration du plan de Gavin. Écrit en forme de scénario, ce texte reconstitue donc le projet de Paul (Gévigne dans le roman, Gavin dans le film) souhaitant se débarrasser de sa femme à l'aide de sa maîtresse, Renée, et de présenter le meurtre comme un suicide. Les dialogues de « *Madeleine d'entre les morts...* » correspondent soit aux rendez-vous entre Renée et Paul, soit aux répétitions de Renée de son rôle de Madeleine sous la supervision autoritaire de Paul. Bonello n'adapte donc pas, à proprement parler, des éléments présents dans le film de Hitchcock, mais il en propose une réécriture à partir des éléments absents, exclus ou peu développés. Par ailleurs, dans le roman de Boileau-Narcejac, le récit n'est jamais présenté en focalisation interne de Renée, mais du point

---

à un texte non réalisé, un texte fantôme. Ces incitations de Gracq à pluraliser le texte ont connu une postérité notable avec les travaux de Michel Charles, en particulier ses prolongements méthodologiques vers la notion de « texte possible ». Cette approche appelle à considérer conjointement les « possibles de l'écriture » et les « possibles de la lecture » (Charles, 1995: 108), pour penser les textes absents comme un lieu de rencontre entre le projet de l'écrivain·e et l'activité du lecteur·trice, un lieu virtuel mais descriptible.

de vue du narrateur omniscient et, parfois, du point de vue de Flavières. C'est ainsi que Bonello fait ressortir — indirectement, par l'intermédiaire du film de Hitchcock — les impensés dans la matrice du texte original, en imaginant d'autres possibles d'écriture. En ce sens, Bonello s'empare pleinement du concept de « fantôme », car pour lui adapter revient à reconnaître les lacunes du film existant (et, rétroactivement, du roman) et de valoriser son instabilité, en créant une nouvelle œuvre qui en dérive. La réécriture se présente dans cette perspective comme une opération d'autant plus légitime qu'elle échappe à la dichotomie de l'original et de la copie, et concrétise l'idée de l'arbitraire qui est au fondement de la théorie des textes possibles. Ce geste de réécriture nous indique, par ailleurs, que tout adaptateur-créateur était d'abord lecteur ou spectateur, et inversement, que toute interprétation est déjà une forme de réécriture, entre réception et créativité.

Dans son texte, Bonello reprend volontairement certains dialogues de *Vertigo* pour les compléter : les citations directes y sont en italique, à l'exception de celles qui sont « tellement déplacées de leur contexte original qu'elles appartiennent totalement à ce film [fantôme nouveau] » (Bonello, 2014b: 136). L'auteur précise également que certaines scènes originales de son texte intègrent des répliques de *Vertigo*, et inversement : les scènes reprises du film peuvent contenir « une phrase originale, un plan de plus, qui la fait relire différemment, et qui nous fera ressentir le trajet émotionnel de Madeleine » (*ibidem*). Les variations typographiques entre le gras, l'italique et les majuscules permettent de marquer des éléments à statut ou à origine différents. Enfin, les points de contact entre les deux œuvres sont signalés par les titres des chapitres et parfois commentés par l'auteur en notes de bas de page. Par exemple :

### **III Le trajet de Madeleine - 1<sup>4</sup>**

(...)

4. Ici, le trajet que Madeleine fait dans *Vertigo* est intégralement repris, mais nous ne sommes plus dans la vision de Scottie. Nous sommes collés à elle. Lorsque dans *Vertigo*, Scottie la perdait des yeux, on lui invente ici le parcours manquant, qu'il soit émotionnel ou actif. (*idem*: 168)

Cet aller-retour vers les scènes et les répliques de *Vertigo*, et à travers le point de vue de Renée, s'apparente à la technique cinématographique du champ-contrechamp, le terme

de « contrechamp » étant employé par Bonello lui-même pour qualifier sa démarche. L'auteur se souvient ainsi du moment de la conception de son projet : « Un film qui m'a obsédé au point de vouloir en faire son contrechamp. Plus on le voit, plus cette spirale infinie rend fou, comme le regard que Stewart jette sur Novak lorsqu'elle sort de la salle de bain, comme la partition de Herrmann » (Bonello, 2014a: 12).

Dans le vocabulaire cinématographique, le contrechamp désigne « une figure de découpage qui suppose une alternance avec un premier plan alors nommé 'champ'. Le point de vue adopté pour le contrechamp provient (imaginativement) du champ précédent, et la suite de ces deux plans prend le nom de 'champ-contrechamp' » (Aumont, Marie, 2016: 63). Selon Marie-José Mondzain, cette relation n'est pas dépourvue de tension : la philosophe y entrevoit un « écart infranchissable qui sépare deux sites inconciliables et qui partagent un même espace » (Mondzain, 2018: 337). Pensé comme une portion du montage, le contrechamp correspond également à un élément structurel du film, inscrit dans ses interstices sensorielles et narratives, soit ce lieu de porosité où l'opération de réécriture devient concevable et sa réalisation possible.

Qu'en est-il alors du *contrechamp écrit* du film, tel qu'il est revendiqué par Bonello ? S'agit-il d'une métaphore permettant de spécifier le type de l'adaptation en question, ou d'un principe formel qui guide en amont le processus de la création ? Le changement de perspective opéré par Bonello nous fait comprendre que l'exclusion ou l'inclusion du personnage concernent avant tout l'intégration, ou non, de son point de vue dans la structure narrative. Inversement, le personnage exclu n'est pas celui qui est simplement marginalisé ou manipulé au sein de l'intrigue, mais celui dont le point de vue se trouve toujours hors-champ, soit à l'extérieur de la dynamique du champ-contrechamp. Modifier le point de vue narratif représente aussi un moyen radical, bien qu'indirect et peu imposant, de déplacer les leviers mêmes de la représentation cinématographique.

L'idée de refaire les scènes en version écrite, en dehors du support visuel, apparaît comme un parti pris d'autant plus fort de la part d'un cinéaste : ce choix laisse admettre une certaine priorité accordée à l'écriture, comme si la critique du regard ne pouvait être menée qu'aux moyens de la parole. En plus de poser un obstacle matériel à la scopophilie et à l'identification par le biais de la vue, le médium écrit permet de

réaffirmer que l'effacement d'un regard n'entraîne pas nécessairement la prédominance d'un autre, et contourner ainsi les écueils du révisionnisme de l'histoire du cinéma à travers le prisme du genre. Le texte de Bonello, tout en étant fondé sur l'idée du double et sur le principe formel de la réécriture, n'est ni redondant par rapport à *Vertigo*, ni parasitant pour l'interprétation. Au contraire, il permet d'apprécier ce *pluriel*<sup>8</sup> dont le film était fait, y compris le pluriel de sa genèse intermédiaire.

### Références bibliographiques

- AUMONT, Jacques, MARIE, Michel (2016). *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, 3<sup>e</sup> éd. Malakoff: A. Colin.
- BARTHES, Roland (1970). *S/Z*. Paris: Seuil.
- BELTON, Robert J. (2017). *Alfred Hitchcock's Vertigo and the Hermeneutic Spiral-Springer*. Cham: Springer International Publishing.
- BOILEAU Pierre, NARCEJAC, Thomas (2016). *Sueurs froides (D'entre les morts)*, édition électronique. Paris: Gallimard.
- BONELLO, Bertrand (2014a). *Brochure de l'exposition « Bertrand Bonello. Résonances. 19 septembre - 26 octobre 2014 »*. Paris: Centre Georges Pompidou.
- BONELLO, Bertrand (2014b). *Films fantômes*. Paris: Les Prairies ordinaires.
- BURDEAU, Emmanuel (2014). « Bonello est là », *Films fantômes*. Paris: Les Prairies ordinaires, pp. 296-311.
- CASTRO, Teresa (2017). « Introduction », *Au-delà du plaisir visuel. Féminisme, énigmes, cinéphilie*, édition électronique. Paris: Mimésis.
- CHARLES, Michel (1995). *Introduction à l'étude des textes*. Paris: Seuil.
- DELEUZE, Gilles (1996). *Cinéma I. L'Image-mouvement*. Paris: Minuit.
- ECO, Umberto (2007). *Dire presque la même chose : expériences de traduction*, traduit de l'italien par Myriem Bouzaher. Paris: B. Grasset.
- GAUDREAULT, André (1999). *Du littéraire au filmique. Système du récit*. Paris: A. Colin.
- GRACQ, Julien (1967). *Lettrines*. Paris: J. Corti.
- JAKOBSON, Roman (1963). « Aspects linguistiques de la traduction », *Essais de linguistique générale*, traduit de l'anglais et préfacé par Nicolas Ruwet. Paris: Éditions de Minuit, pp. 78-86.
- JEANNELLE, Jean-Louis (2014a). « Pour une histoire du cinéma au négatif », *Acta fabula*,

---

<sup>8</sup> J'emprunte ce terme à Roland Barthes : « Interpréter un texte, ce n'est pas lui donner un sens (plus ou moins fondé, plus ou moins libre), c'est au contraire apprécier de quel pluriel il est fait » (Barthes, 1970: 11).

vol. 15, n° 9, « La bibliothèque des textes fantômes ». <URL : <https://www.fabula.org/revue/document8964.php>> [consulté le 9/XI/2020].

JEANNELLE, Jean-Louis (2014b). « ‘Toutes les histoires des films qui ne se sont jamais faits’ : modalités de l’inadvenue au cinéma / ‘All the stories of films which were never made’: modalities of non-happening in cinema », *Fabula-LhT*, n° 13, « La Bibliothèque des textes fantômes ». <URL : <https://www.fabula.org/lht/index.php?id=1422>> [consulté le 9/XI/2020].

HUTCHEON, Linda (2006). *A theory of adaptation*. New York: Routledge.

KEANE, Marian E. (2009). « A Closer Look at Scopophilia: Mulvey, Hitchcock, and *Vertigo* », Marshall Deutelbaum, Leland Poague ed., *A Hitchcock Reader*. Malden: Wiley Blackwell, pp. 234-249.

KILBOURN, Russell (2014). « The Second Look, the Second Death. W. G. Sebald’s Orphic Adaptation of Hitchcock’s *Vertigo* », Mark Osteen ed. *Hitchcock and Adaptation: On the Page and Screen*. Lanham: Rowman & Littlefield, pp. 227-243.

MONDZAIN, Marie-José (2018). « L’image *zonarde* ou la liberté clandestine » (postface inédite), *Le Commerce des regards*. Paris: Seuil, pp. 319-338.

MULVEY, Laura (2017). « Plaisir visuel et cinéma narratif », *Au-delà du plaisir visuel. Féminisme, énigmes, cinéphilie*, édition électronique, traduit de l’anglais par Florent Lahache et Marlène Monteiro. Paris: Mimésis.

ROHMER, Éric (1989). « Alfred Hitchcock. *Vertigo*. *Sueurs froides* », *Le Goût de la beauté*. Paris: Flammarion, pp. 266-273.

TRUFFAUT, François (1985). *Hitchcock*, revised edition, with the collaboration of Helen G. Scott. New York: Simon & Schuster.

## LE CONCEPT DE RÉVOLTE COMME UNE RÉPONSE DE LA NATURE HUMAINE D'APRÈS CAMUS

Ana Maria ALVES

IPBragança - CLLC –Un. de Aveiro  
amalves@ipb.pt

**Résumé:** Pour Camus, il n'est pas question de renoncer face à l'absurdité de la vie. La révolte, notion développée par Camus dans *L'Homme révolté* en 1951 est une réponse à l'absurde. Nous nous proposons de développer ce concept comme une réponse de la nature humaine. Nous vérifierons que pour l'auteur, il s'agit de dépasser l'absurde avec des moyens purement humains, sans chercher le secours d'une quelconque transcendance (par exemple, dans la religion) ou d'une quelconque idéologie (par exemple, le marxisme ou l'existentialisme). Nous observerons que Camus ne propose pas de solution préétablie, mais considère que cette révolte doit prendre la forme d'une action collective où l'homme est pleinement conscient de sa condition. « Je me révolte donc nous sommes », dira-t-il dans *L'Homme révolté*.

**Mots-clefs:** homme, conception, révolte, absurde, vie

**Abstract:** For Albert Camus it is not a matter of renouncing to the absurd in life. The revolt, concept developed by Camus in *The Rebel* (1951) is an answer to absurdity. We propose to develop his perception of revolt as a response of the human nature. We verify that for Camus it is necessary to surpass the absurdity through human means, without searching the support of any transcendence or ideology. We will perceive that Camus does not propose a pre-set «ready solution», but considers that revolt has to assume the shape of a collective action, where men are entirely conscientious of their condition « Je me révolte donc nous sommes » [« I am rebelling, therefore we are »], reflects Camus in *The Rebel*.

**Keywords:** Men, concept, revolt, absurdity, life

*Je me révolte, donc nous sommes*

(Camus, 1951 : 38).

La révolte, conception défendue par Camus dans *L'Homme révolté*, apparaît comme une réponse que l'auteur porte face à lui-même, face au *Mythe de Sisyphe*, axé sur le thème de l'absurde. Cet essai représente pour Camus une tentative d'aller au-delà de l'absurde sans avoir recours à l'idée d'une quelconque religion, d'une quelconque idéologie s'attaquant ainsi à l'aveuglement du totalitarisme. Or, d'après Camus, l'individu devra opposer à l'absurde, la révolte et celle-ci devra paraître comme action collective où il se montre tout à fait conscient de sa condition, c'est pourquoi il lancera son crédo « je me révolte donc nous sommes » (Camus, 1951: 38).

La révolte, aspiration légitime, naît donc de l'absurde duquel elle se détache :

L'absurde comme le doute méthodique, a fait table rase. Il nous laisse dans l'impasse. Mais, comme le doute, il peut, en revenant sur lui orienter une nouvelle recherche. Le raisonnement se poursuit alors de la même façon. Je crie que je ne crois à rien et que tout est absurde, mais je ne puis douter de mon cri et il me faut au moins croire à ma protestation. La première et la seule évidence qui me soit ainsi donnée, à l'intérieur de l'expérience absurde, est la révolte. (...) La révolte naît du spectacle de la déraison, devant une condition injuste et incompréhensible (*idem*: 23).

De la sorte, l'absurde renvoie à la révolte et celle-ci prétend la recherche de l'ordre, de l'unité, et du sens devant le désordre, devant la diversité chaotique du monde et du non-sens de la vie. La révolte « est un affrontement perpétuel de l'homme et de sa propre obscurité » (Camus, 1942: 52). Il s'agit pour Camus de dépasser l'absurde par la révolte qui est pour lui une expression spontanée de la liberté, « un mouvement même de la vie » (Camus, 1951: 380).

Qu'est-ce qu'un Homme révolté ? Un homme qui dit non. Mais s'il refuse il ne renonce pas : c'est aussi un homme qui dit oui, dès son premier mouvement. Un esclave, qui a reçu des ordres toute sa vie, juge soudain inacceptable un nouveau commandement. Quel est le contenu de ce « non » (*idem*: 27).

La révolte apparaît donc de forme spontanée dès que l'être humain se sent opprimé ou bien désavoué. C'est ce que Camus appelle la révolte métaphysique, qui « est le mouvement par lequel un homme se dresse contre sa condition et la création tout entière » (*idem*: 41). Cette révolte naît de la rébellion contre la condition qui est faite à l'homme par la société. C'est une protestation contre le mensonge et le crime. Ce qui amène l'auteur à tisser des considérations sur la dimension historique de la révolte, celle qui s'attaque à l'organisation politique et sociale de la société. La difficulté consiste à mettre en pratique une théorie, une idéologie. Dans la révolte historique, « nous retrouvons (...) tous les thèmes de la révolte métaphysique » (*idem*: 198). D'après Camus, l'homme n'existe que par sa révolte, qui peut prendre des formes différentes - poétique, philosophique, politique, historique – le monde reste ainsi provocateur et l'homme tourmenté : « les théocraties totalitaires du XX<sup>e</sup> siècle, la terreur de l'État sont ainsi annoncées. Les nouveaux seigneurs et les grands inquisiteurs règnent aujourd'hui, utilisant la révolte des opprimés, sur une partie de notre histoire » (*idem*: 224). La question que se pose Camus est de comprendre s'il est possible, aujourd'hui, d'agir dans l'histoire sans faire référence à une doctrine meurtrière. Par l'illustration de la révolte de Spartacus, les déicides ou encore les régicides que l'homme a pu commettre, Camus observe que la révolte n'est pas un principe abstrait mais l'action de la nature humaine. D'une part, son indignation naît de l'existence et de la multiplication des crimes raisonnés qui suscitent aussi sa réflexion.

D'autre part, cette réflexion peut se traduire par une série d'interrogations telles que: Quelles sont les arguments que présentent les idéologies meurtrières pour légitimer le crime? Est-il possible d'opposer des raisons ou des valeurs à ces justifications ? Si oui, celle-ci peuvent fonder une conduite humaine, ou une morale adaptée à notre temps ? Un homme peut-il tuer pour le bien futur de l'humanité ? Camus ajoute encore :

l'histoire d'aujourd'hui, par ses contestations, nous force à dire que la révolte est l'une des conditions essentielles de l'homme. Elle est notre réalité historique. A moins de fuir la réalité, il nous faut trouver en elle nos valeurs. Peut-on, loin du sacré et des valeurs absolues, trouver la règle d'une conduite? Telle est la question posée par la révolte (*idem*: 37).

Ainsi, nous nous proposons d'analyser les propos d'Albert Camus dans *L'Homme révolté*

ayant en considération trois axes : sa description de l'explication du crime, son refus de celui-ci, puis « la règle d'une conduite » (*ibidem*) que propose l'auteur.

Pour ce qui est de l'explication du crime, les doctrines qui justifient le crime ne sont intelligibles qu'en référence à une histoire des idées dont elles sont la conséquence. C'est pourquoi Camus, afin de résoudre la problématique précédemment explorée et répondre aux questions qu'il se pose, se lance dans une vaste étude historique sur l'évolution des doctrines qui ont conduit à une justification d'ordre rationnelle du meurtre.

(...) à partir du moment où, faute de caractère, on court se donner une doctrine, dès l'instant où le crime se raisonne, il prolifère comme la raison elle-même, il prend toutes les figures du syllogisme. Il était solitaire comme le cri, le voilà universel comme la science. Hier jugé, il fait la loi aujourd'hui. (...) les camps d'esclaves sous la bannière de la liberté, les massacres justifiés par l'amour de l'homme ou le goût de la surhumanité, désespèrent, en un sens, le jugement. Le jour où le crime se pare des dépouilles de l'innocence, par un curieux renversement qui est propre à notre temps, c'est l'innocence qui est sommée de fournir ses justifications (*idem*: 15-16).

De plus pour comprendre ces différentes doctrines, qui permettent le crime, l'auteur effectue une analyse de la révolte, l'obligeant également à entreprendre celle de la pensée révoltée. Il observe alors que l'histoire de la pensée révoltée rejoint celle du meurtre. En effet, la révolte est, ou du moins son principe, une protestation contre une injustice.

La révolte naît du spectacle de la déraison, devant une condition injuste et incompréhensible. Mais son élan aveugle revendique l'ordre au milieu du chaos et l'unité au cœur même de ce qui fuit et disparaît. (...) Son souci est de transformer. Mais transformer, c'est agir, et agir, demain, sera tuer, alors qu'elle ne sait pas si le meurtre est légitime. Elle engendre justement les actions qu'on lui demande de légitimer. Il faut donc bien que la révolte tire ses raisons d'elle-même, puisqu'elle ne peut les tirer de rien d'autre (*idem*: 23-24).

Cependant, Camus observe que dans la pratique, c'est-à-dire lorsque l'individu proteste par l'action, la révolte se transforme en absolue. Cet absolu justifie alors tout ce qui peut être au service de la révolte, y compris et surtout, le crime qui peut amener à la découverte d'une culpabilité.

L'homme est la seule créature qui refuse d'être ce qu'elle est. La question est de savoir si ce refus ne peut l'amener qu'à la destruction des autres et de lui-même, si toute révolte doit s'achever en justification du meurtre universel, ou si, au contraire, sans prétention à une impossible innocence, elle peut découvrir le principe d'une culpabilité raisonnable (*idem*: 24).

Camus, qui a connu le nazisme, a dans un premier temps, eu un sentiment instinctif de révolte à l'égard des crimes nazis :

Les crimes hitlériens, et parmi eux le massacre des Juifs, sont sans équivalent dans l'histoire parce que l'histoire ne rapporte aucun exemple qu'une doctrine de destruction aussi totale ait jamais pu s'emparer des leviers de commande d'une nation civilisée. Mais surtout, pour la première fois dans l'histoire, des hommes de gouvernement ont appliqué leurs immenses forces à instaurer une mystique en dehors de toute morale. (...) La révolution nihiliste, qui s'est exprimée historiquement : dans la religion hitlérienne, n'a ainsi suscité qu'une rage démesurée de néant, qui a fini par se retourner contre elle-même. La négation, cette fois au moins et malgré Hegel, n'a pas été créatrice. Hitler présente le cas, unique peut-être dans l'histoire, d'un tyran qui n'a rien laissé à son actif. Pour lui-même, pour son peuple et pour le monde, il n'a été que suicide et meurtre. Sept millions de Juifs assassinés, sept millions d'Européens déportés ou tués, dix millions de victimes de la guerre ne suffiraient peut-être pas encore à l'histoire pour en juger: elle a l'habitude des meurtriers. Mais la destruction même des justifications dernières de Hitler, c'est-à-dire de la nation allemande, fait désormais de cet homme, dont la présence historique, pendant des années, hanta des millions d'hommes, une ombre inconsistante et misérable (*idem*: 235-236).

Après les découvertes des atrocités dont est capable l'humanité, l'auteur refuse l'absurde pour affirmer quelles sont ses valeurs ce pourquoi il a choisi de vivre plutôt que de mourir. Peu à peu, Camus a, au terme d'une réflexion approfondie sur le contenu de cette révolte, justifié rationnellement son refus face à ces crimes, et du crime en général.

Pour Camus la révolte n'est pas « dans son essence un mouvement égoïste. Il peut avoir sans doute des déterminations égoïstes. Mais on se révoltera aussi bien contre le mensonge que contre l'oppression » (*idem*: 31). En effet, tout révolté, même celui qui se

révolte contre l'injustice qu'il subit, se dresse pour ceux qui subissent la même injustice que lui. D'où les propos de l'auteur lorsqu'il déclare que la révolte « (...) est l'affirmation d'une nature commune à tous les hommes, qui échappe au monde de la puissance » (*idem*: 311-312).

Camus refuse le crime logique pour au moins deux raisons qui découlent de sa réflexion sur la révolte. Tout d'abord, le crime est contradictoire avec la révolte, puisque celle-ci est, dans son principe une protestation contre le meurtre.

En logique, on doit répondre que meurtre et révolte sont contradictoires. Qu'un seul maître soit, en effet, tué, et le révolté, d'une certaine manière, n'est plus autorisé à dire la communauté des hommes dont il tirait pourtant sa justification. Si ce monde n'a pas de sens supérieur, si l'homme n'a que l'homme pour répondant, il suffit qu'un homme retranche un seul être de la société des vivants pour s'en exclure lui-même (*idem*: 351-352).

Ensuite, le crime est lié à une prétention absolue. Or l'absolu conduit au nihilisme et donc, comme nous l'avons vu, à la négation des valeurs découvertes par la révolte. Les mouvements qui se réclament de la révolte, et qui ensuite, consentent au meurtre sont en contradiction avec eux-mêmes. En effet, la révolte se dresse contre une situation injuste et, en disant non, le révolté sous-entend l'existence d'une limite qui aurait dû être respectée.

Ainsi, les mouvements issus de révoltes et qui justifient le meurtre franchissent cette limite. Ils déniaient alors leur volonté première qui était de se battre en faveur de la justice, et perdent donc leur propre raison d'être. Le fait, pour un mouvement de révolte, de justifier le crime, au nom de la liberté comme au nom de la justice, est une prétention à l'absolu. C'est pourquoi Camus est amené, au cours de sa réflexion sur la justification du crime à critiquer la liberté absolue. À ce propos, l'auteur affirme d'ailleurs que « la liberté absolue, c'est le droit pour le plus fort de dominer. Elle maintient donc les conflits qui profitent à l'injustice. La justice absolue passe par la suppression de toute contradiction : elle détruit la liberté » (*idem*: 359).

Afin d'illustrer sa position et à travers l'étude de grandes figures reconnues, il cite quelques exemples de l'histoire de la révolte de Prométhée à Sade, de Nietzsche à Hegel ou Marx, de Lautréamont à Rimbaud en passant par Baudelaire pour montrer en quoi la révolte est un dépassement de l'absurde, mais il n'oublie pas de souligner aussi ses limites : la

révolte déboucherait, d'après lui, sur le totalitarisme qu'elle justifie. Ces considérations lui valent beaucoup d'inimitiés et suscitent de violentes polémiques, notamment avec les surréalistes. Il s'est d'ailleurs attiré les foudres d'André Breton, fondateur et principal théoricien du surréalisme, qui n'a pas apprécié les propos sur Lautréamont et Rimbaud. Camus dresse le portrait de ces révoltés dont les surréalistes se revendiquent « les spécialistes » car ils cultivent l'absurde, c'est-à-dire :

la révolte absolue, insoumission totale, sabotage en règle, humour et culte de l'absurde, le surréalisme, dans son intention première, se définit comme le procès de tout, toujours à recommencer. Le refus de toutes les déterminations est net, tranché, provocant. « Nous sommes des spécialistes de la révolte » (*idem*: 121-122).

Le fait, pour un mouvement de révolte, de justifier le crime, au nom de la liberté comme au nom de la justice, est une prétention à l'absolu. Camus est amené dans sa réflexion sur la justification du crime à critiquer la liberté absolue ainsi que la justice absolue. D'ailleurs l'auteur dit de la liberté absolue que « c'est le droit pour le plus fort de dominer. Elle maintient donc les conflits qui profitent à l'injustice » (*idem*: 359). Pour illustrer sa position, Camus revient sur quelques exemples de l'histoire de la révolte en prenant le cas de Sade qui, au nom de son instinct sexuel exige la possession totale des êtres. Il imagine un petit groupe de maîtres qui se donnent tous les droits sans restriction sur une caste d'esclaves.

Le succès de Sade à notre époque s'explique par un rêve qui lui est commun avec la sensibilité contemporaine : la revendication de la liberté totale, et la déshumanisation opérée à froid par l'intelligence. La réduction de l'homme en objet d'expérience, le règlement qui précise les rapports de la volonté de puissance et de l'homme objet, le champ clos de cette monstrueuse expérience, sont des leçons que les théoriciens de la puissance retrouveront, lorsqu'ils auront à organiser le temps des esclaves.

Deux siècles à l'avance, sur une échelle réduite, Sade a exalté les sociétés totalitaires au nom de la liberté frénétique que la révolte en réalité ne réclame pas. Avec lui commencent réellement l'histoire et la tragédie contemporaines. Il a seulement cru qu'une société basée sur la liberté du crime devait aller avec la liberté des mœurs, comme si la servitude avait ses limites. Notre temps s'est borné à fondre curieusement son rêve de république universelle et sa technique d'avilissement. Finalement ce qu'il haïssait le plus, le meurtre

légal, a pris à son compte les découvertes qu'il voulait mettre au service du meurtre d'instinct. Le crime, dont il voulait qu'il fût le fruit exceptionnel et délicieux du vice déchaîné, n'est plus aujourd'hui que la morne habitude d'une vertu devenue policière. Ce sont les surprises de la littérature (*idem*: 69-70).

Ainsi la liberté illimitée du désir signifie la négation des autres et donc la justification du crime sexuel. Il est de même avec le « tout est permis » d'Ivan Karamazov, que rien ne peut arrêter sur la voix du crime.

À ce « tout est permis » commence vraiment l'histoire du nihilisme contemporain. La révolte romantique n'allait pas si loin. Elle se bornait à dire, en somme, que tout n'était pas permis, mais qu'elle se permettait, par insolence, ce qui était défendu. Avec les Karamazov, au contraire, la logique de l'indignation va retourner la révolte contre elle-même et la jeter dans une contradiction désespérée. La différence essentielle est que les romantiques se donnent des permissions de complaisance, tandis qu'Ivan se forcera à faire le mal par cohérence. Il ne se permettra pas d'être bon. Le nihilisme n'est pas seulement désespoir et négation, mais surtout volonté de désespérer et de nier. Le même homme qui prenait si farouchement le parti de l'innocence, qui tremblait devant la souffrance d'un enfant, qui voulait voir « de ses yeux » la biche dormir près du lion, la victime embrasser le meurtrier, à partir du moment où il refuse la cohérence divine et tente de trouver sa propre règle, reconnaît la légitimité du meurtre. Ivan se révolte contre un Dieu meurtrier ; mais dès l'instant où il raisonne sa révolte, il en tire la loi du meurtre. Si tout est permis, il peut tuer son père, ou souffrir au moins qu'il soit tué. Une longue réflexion sur notre condition de condamnés à mort aboutit seulement à la justification du crime. Ivan, en même temps, hait la peine de mort (racontant une exécution, il dit férocement : « sa tête tomba, au nom de la grâce divine » et admet, en principe, le crime. Toutes les indulgences pour le meurtrier, aucune pour l'exécuteur. (...) Pour protester contre le mal et la mort, il choisit donc, délibérément, de dire que la vertu n'existe pas plus que l'immortalité et de laisser tuer son père. Il accepte sciemment son dilemme ; être vertueux et illogique, ou logique et criminel (*idem*: 82-83).

Il est donc évident aux yeux de Camus, que la liberté absolue et inconditionnelle mène au meurtre, par le truchement de la négation des valeurs morales. Les exemples précédents, tirés de la littérature mettent parfaitement cela en exergue. Aussi, le révolté, qui exige la liberté pour lui-même, ne peut-il en aucun cas nuire à l'autre. Camus nous dit d'ailleurs que

« la liberté qu'il [le révolté] réclame, il la revendique pour tous ; celle qu'il refuse, il l'interdit à tous. Il n'est pas seulement esclave contre maître, mais aussi homme contre le monde du maître et de l'esclave. Il y a donc grâce à la révolte quelque chose de plus dans l'histoire que le rapport maîtrise et servitude » (*idem*: 355). Il ajoute à ce propos que :

Ainsi, le mouvement de révolte s'appuie, en même temps, sur le refus catégorique d'une intrusion jugée intolérable et sur la certitude confuse d'un bon droit, plus exactement l'impression, chez le révolté, qu'il est « en droit de... ». La révolte ne va pas sans le sentiment d'avoir soi-même, en quelque façon, et quelque part, raison. C'est en cela que l'esclave révolté dit à la fois oui et non. Il affirme, en même temps que la frontière, tout ce qu'il soupçonne et veut préserver en deçà de la frontière. (...) D'une certaine manière, il oppose à l'ordre qui l'opprime une sorte de droit à ne pas être opprimé au-delà de ce qu'il peut admettre (*idem*: 27-28).

Afin de garantir la liberté de tous, il paraît à Camus nécessaire d'avoir la faculté de pousser un cri de conscience pour se révolter contre une situation intolérable. Chacun doit donc garder sa capacité de s'indigner, et ce non seulement face aux injustices qu'il subit, mais également face à celles que subissent les autres. Ce cri de révolte est une des exigences morales que Camus préconise. Il pense que ce dernier pourra faire reculer l'injustice et le meurtre logique et participera à la création d'une société dont la valeur primordiale sera la dignité de l'homme. Un homme qui se révolte est un homme qui dit « non ». Le révolté dit non car il estime qu'une limite a été franchie. C'est pourquoi Camus, dans son essai, a une réflexion sur les notions de limite et de mesure et de démesure.

Cette loi de la mesure s'étend aussi bien à toutes les antinomies de la pensée révoltée. Ni le réel n'est entièrement rationnel ni le rationnel tout à fait réel. Nous l'avons vu à propos du surréalisme, le désir d'unité n'exige pas seulement que tout soit rationnel. Il veut encore que l'irrationnel ne soit pas sacrifié. On ne peut pas dire que rien n'a de sens puisque l'on affirme par là une valeur consacrée par un jugement; ni que tout ait un sens puisque le mot tout n'a pas de signification pour nous. L'irrationnel limite le rationnel qui lui donne à son tour sa mesure. Quelque chose a du sens, enfin, que nous devons conquérir sur le non-sens. De la même manière, on ne peut dire que l'être soit seulement au niveau de l'essence. Où saisir l'essence sinon au niveau de l'existence et du devenir ? Mais on ne peut dire que l'être n'est qu'existence. Ce qui devient toujours ne saurait être, il faut un commencement.

L'être ne peut s'éprouver que dans le devenir, le devenir n'est rien sans l'être.

(...) L'homme enfin n'est pas entièrement coupable, il n'a pas commencé l'histoire ; ni tout à fait innocent puisqu'il la continue. Ceux qui passent cette limite et affirment son innocence totale finissent dans la rage de la culpabilité définitive. La révolte nous met au contraire sur le chemin d'une culpabilité calculée. Son seul espoir, mais invincible, s'incarne, à la limite, dans des meurtriers innocents (*idem*: 369-370).

« Cette loi de la mesure s'étend aussi bien à toutes les antinomies de la pensée révoltée » (*ibidem*) nous dit l'auteur. Ainsi, il faut refuser la violence qui par le meurtre détruit la communauté et fonde la servitude. Comme nous l'avons vu précédemment, l'auteur refuse la justice absolue et la liberté absolue. Il pense que celui qui choisit la première se tient à une extrémité et niant la liberté tombe dans la démesure du système qui mène au meurtre absolu. Celui qui choisit la seconde se place à l'autre extrémité et méprisant la justice et les limitations que cette dernière impose tombe dans la démesure de la domination des esclaves par les maîtres. Celui-là justifie également le meurtre. Il résulte le besoin de respecter tant les exigences de la justice que celle de la liberté, ce qui induit l'existence d'une frontière imaginaire où ces exigences, parfois contradictoires, s'équilibrent parce qu'elles se limitent les unes les autres. Pour Camus, la mesure est le fait de se sentir à cette limite, permettant ainsi à chacun de vivre harmonieusement. Camus écrit à la fin de *L'Homme révolté* que « la seule règle qui soit originale aujourd'hui [est celle d'] apprendre à vivre et à mourir, et pour être homme [il faut] refuser d'être dieu » (*idem*: 381). Sa pensée tend ainsi à définir une morale de l'ouverture au monde et aux autres. Lorsque l'individu se révolte, il prend conscience du fait qu'il partage avec tous une dignité commune et devient solidaire. Le révolté marche ainsi vers une frontière qui est le renoncement à lui-même et l'oubli de soi au profit des autres et de la cause défendue. Pour Camus cette frontière se situe entre le reniement et l'orgueil. Elle s'est dépassé quand le renoncement à soi même fait perdre au révolté sa liberté et sa dignité. Le renoncement et la révolte même ne sont alors plus féconds et se transforme en servitude.

Pour conclure, il nous paraît important de souligner que, dans l'œuvre de Camus, le monde est absurde et l'homme se doit de prendre conscience pour se révolter. Cette absurdité est née de la confrontation de l'Homme avec le monde puisque ce dernier cherche dans le monde la raison et la vertu qui ne se trouve réellement qu'en lui. La révolte naît donc du fait qu'un être humain dit non à sa situation d'exploitation et de soumission. Elle

commence alors par un cri de désespoir quand la frontière de ce qui est supportable est franchie. L'homme a donc le droit de ne pas être opprimé et Camus défend le droit à la révolte pour la conservation de soi ne justifiant pas néanmoins le crime. D'après l'auteur, il y a une limite aux droits de l'histoire. De la sorte, l'avenir ne doit pas nous priver du présent : « La vraie générosité envers l'avenir consiste à tout donner au présent. La révolte prouve par là qu'elle est le mouvement même de la vie et qu'on ne peut la nier sans renoncer à vivre » (*idem*: 380).

### **Références bibliographiques**

CAMUS, Albert (1951). *L'Homme révolté*. Paris: Gallimard.

\_\_\_\_\_ (1942). *Le Mythe de Sisyphe*. Paris: Gallimard.

## CHARLOTTE ET MAXIMILIEN, LES EMPEREURS MAUDITS DU MEXIQUE

### Une errance historique et fictionnelle

Dominique NINANNE

Un. de Oviedo

dominiq@uniovi.es

Compte-rendu de BÉNIT, André (2020). *Légendes, intrigues et médisances autour des « archidupes »*. *Charlotte de Saxe-Cobourg-Gotha, princesse de Belgique, Maximilien de Habsbourg, archiduc d'Autriche. Récits historique et fictionnel*, Bruxelles : P.I.E. Peter Lang, 428 p.

À la suite de plusieurs articles et d'un premier ouvrage consacré à la figure historique de Charlotte de Belgique<sup>1</sup>, André Bénit, professeur à l'Université Autonoma de Madrid, nous convie dans ce volume à pénétrer à nouveau dans le mystère nimbant la princesse et son époux, l'archiduc Maximilien de Habsbourg. L'étude de ces figures malmenées par l'Histoire repose ici sur les nombreux récits historiques et fictionnels en langue française produits sur eux. L'origine prestigieuse des personnages (Charlotte est la fille choyée du roi Léopold Ier, Maximilien est le frère de l'empereur François-Joseph), leur trajectoire tronqué (le couple est appelé à régner sur le Mexique, mais est abandonné par l'Europe et Maximilien se fait fusiller par les hommes de Benito Juarez), la folie longue de soixante ans dans laquelle s'est murée Charlotte jusqu'à sa mort, ont fasciné et fascinent encore tant les historiens, les psychiatres et psychanalystes que les écrivains. Cet intérêt pour ceux surnommés les « archidupes » à la veille de l'aventure mexicaine se nourrit d'un destin en soi tragique, mais aussi des nombreux voiles d'incertitude entourant leur personne, dont s'est promptement emparée la fiction, au gré d'abord des légendes, intrigues et médisances.

Les six chapitres du volume d'André Bénit s'organisent selon une structure chronologique et spatiale puisqu'ils plongent dans les différentes périodes, elles-mêmes

---

<sup>1</sup> BÉNIT, André (2017). *Charlotte, princesse de Belgique et impératrice du Mexique (1840-1927). Un conte de fées qui tourne au délire... Essai de reconstitution historique*, Plougastel : Historic'one Editions.

liées à des lieux (Bruxelles et ses alentours, la Lombardie-Vénétie, Miramar, le Mexique, Paris, Rome, Queretaro), de la vie de Charlotte et de Maximilien, depuis leur rencontre en 1856 jusqu'à la mort de la princesse en 1927. Chaque chapitre se décline en trois temps. Le « Récit historique » propose une synthèse des sources historiques, mêlant archives, témoignages de l'époque et études contemporaines, dont celles de Laurence van Ypersele et de Coralie Vankerkhoven sur la correspondance épistolaire de la princesse, alors qu'elle était prisonnière de sa folie. Le « Récit fictionnel », cœur même de chaque chapitre, fait parler les écrivains, André Bénit ayant fait le choix d'offrir aux lecteurs de larges citations des textes romanesques et théâtraux d'auteurs français et belges comme Horace Van Offel, Lucie Decaux, Henriette Chandet, Paul Mourousy, Michel Peyramaure, Patrick Saint-Lambert, Michèle Fabien, Janine Lambotte, Patrick Weber, Blanche Coudurier, Isaure de Saint-Pierre, Liliane Wouters, etc. La mosaïque que forment les récits historiques et fictionnels est soutenue par des analyses dont il faut saluer la précision et la minutie. Le dernier volet, enfin, « Réflexions », met en perspective les différents points de vue et se veut ouverture à la réflexion personnelle du lecteur.

Comme l'explique André Bénit dans son introduction et le rappelle Marc Quaghebeur dans la postface du volume, la frontière entre l'histoire (mais quelle vérité historique ?) et l'imaginaire fictionnel est fragile. Le livre d'André Bénit, dont le titre et les citations d'*Une paix royale* de Pierre Mertens placées en exergue sont loin d'être anodins, ne cesse de pointer l'enchevêtrement et l'enrichissement mutuel des deux versants. Cet essai constitue une somme incontournable pour les lecteurs et chercheurs intéressés par les figures de Charlotte de Belgique et Maximilien de Habsbourg et sera sans doute l'objet de prolongations dans d'autres domaines (les lettres en langue allemande, anglaise, espagnole, comme le suggère l'auteur lui-même) ou d'analyses qui mettraient davantage en évidence ce qu'apportent les mécanismes proprement littéraires à la saisie de ces personnages historiques.