

UNIVERSITE PARIS III – SORBONNE
NOUVELLE

UFR Littérature & linguistique françaises et latines

Texte et récit dans l'adaptation
cinématographique de *La Femme piège* et de
La Foire aux Immortels d'Enki Bilal.

Mémoire préparé sous la direction de M. Jonathan
DEGENEVE

par Nadège ROCHE

Année universitaire 2009-2010

N. ROCHE

N° étudiante : 20403220

4, rue Eugène Maison

92330 SCEAUX

Tel : 0699594199 – courriel : nadege.roche238@orange.fr

Plan.

Partie 1 : Quels problèmes se posent pour adapter une bande dessinée au cinéma ?

- 1) La bande dessinée à deux dimensions face au cinéma à une dimension.
Les images se suivent dans l'espace et dans le temps en bande dessinée alors qu'elles ne se suivent que dans le temps au cinéma.
- 2) Il faut prendre en compte l'apparition du son et de personnes réelles.
 - + Le son
 - + Le personnage
- 3) La narration dans une bande dessinée repose sur l'ellipse.

Partie 2 : Etude des caractéristiques poétiques des bandes dessinées du corpus et comment elles sont conservées ou non dans le film.

- 1) Etude comparée de la mise en place du récit en bande dessinée et au cinéma...
 - a) sur un axe syntagmatique.
 - b) sur un axe paradigmatique : étude du rapport texte/image.
 - c) Réception du récit : l'interprétation par boucles.
- 2) Les fonctionnements différents des deux médias posent les questions d'énonciation et de focalisation.
 - a) Narrateur et énonciation.
 - b) Focalisation.
- 3) La déconstruction/reconstruction : On passe de deux bandes dessinées à un film.
 - a) Les implications narratives et la nécessité d'obtenir un ensemble cohérent.
 - +Un ensemble cohérent de science fiction.
 - +Modifications pour une cohérence selon une dimension argumentative différente.
 - +Modifications selon possibilités narratives du média.
 - b) Conservation de l'ambiance : émotion et humour.

Partie 3 : L'interprétation comme clé de l'adaptation.

- 1) Ellipses et trous de l'histoire : « quand lire c'est écrire ».
 - a) Les trous du texte de bandes dessinées : le texte, les espaces inter-iconiques et le dessin.
 - b) L'interprétation induite par l'adaptation est à rapprocher d'un processus de lecture.

- 2) L'adaptation filmique des deux premiers tomes de la *trilogie Nikopol* est le fruit de plusieurs interprétations.
 - a) Enki Bilal auteur et réalisateur.
 - b) Une œuvre collective s'appuyant sur les interprétations d'Enki Bilal et des membres de l'équipe du film.
 - c) Certes, l'adaptation repose sur des interprétations de lecture mais elle doit satisfaire les attentes des futurs spectateurs : il en résulte une certaine hybridité.

- 3) Finalement il s'agit moins d'adapter une histoire qu'un univers : en quoi *Immortel* est un film issu d'une bande dessinée ?
 - a) Du texte dans l'image : pancartes et panneaux.
 - b) Deux justifications : la science fiction et la bande dessinée.
 - c) Le texte inséré dans l'image apporte un effet de réel.

Introduction.

Immortel ad vitam, selon son réalisateur, est une « déconstruction/reconstruction » des deux premières bandes dessinées de *La Trilogie Nikopol*. On remarque déjà le refus du terme « adaptation » par Enki Bilal. Cela peut s'expliquer par l'aura plutôt négative que possèdent les adaptations en général. En effet, pour certains, celles-ci ne seraient pas de vraies créations au même titre qu'un scénario original. Pour d'autres, de trop nombreuses adaptations ont été créées à partir de bandes dessinées ou de mangas sans jamais être un succès. La question de la fidélité est au cœur du débat, certains fans de littérature dessinée allant jusqu'à considérer que le film ne peut être réussi que si tous les événements sont repris sans oublis et dans le même ordre. Ainsi, de nombreuses interventions dans des magazines ou sur des sites internet spécialisés dénoncent les mauvaises adaptations de leur albums cultes. L'information propagée par les fans concurrence officiellement la critique officielle traitant du phénomène d'adaptation.

Nous traiterons alors à notre tour ce phénomène en postulant que la fidélité passe essentiellement par « l'esprit » et « l'essentiel de la lettre » de l'œuvre originale. Cette conception de la fidélité correspond à l'idée que l'adaptation est finalement ce qu'Enki Bilal appelle déconstruction pour une reconstruction. Des changements peuvent être effectués dans la trame narrative tant qu'ils n'affectent ni le sens global ni l'ambiance dégagée par l'œuvre originale. La question de l'ambiance est très importante dans nos bandes dessinées et en particulier dans *La Femme Piège* car c'est le rythme très lent lié aux ellipses de « point de vue à point de vue » qui appelle l'imaginaire du lecteur. L'interprétation nécessaire entre les cases nous a amené à penser que l'adaptation serait une interprétation de l'œuvre. Nous avons alors envisagé l'adaptation comme un processus de lecture.

Or, toute lecture est création dirigée par les orientations données par l'auteur. Chaque lecteur interprète le texte auquel il est confronté et dès lors réécrit l'histoire en fonction de sa compréhension du texte. En effet, ce

dernier est polysémique, il attend la coopération du lecteur pour prendre un sens unique.

Cette coopération se déroule à plusieurs niveaux: le premier est celui de l'histoire qui ne peut donner des renseignements sur toutes les caractéristiques du monde qu'elle présente. L'histoire laisse apparaître des interstices et c'est par les failles laissées que se glisse l'interprétation du lecteur. Puis, le second niveau est celui de la structure du texte. Le texte de bande dessinée présente une particularité : il est par essence troué par les espaces inter-iconiques. Le texte compte donc sur la participation du lecteur pour faire avancer le récit. En effet, l'histoire ne peut prendre un sens que si le lecteur imagine ce qui se passe entre deux cases. Enfin, la coopération du lecteur est nécessaire au niveau même de l'unité de texte, que ce soit le dessin ou le mot. Chaque étape syntaxique se révélera alors polysémique. Plusieurs sens s'offrent au lecteur avec un mot, un groupe nominal, une phrase ou un énoncé plus complexe.

L'auteur dirige les interprétations mais plusieurs sens demeurent possibles. La coopération du lecteur et donc son interprétation agissant à plusieurs niveaux, une pluralité de sens sont concevables. Par conséquent, à partir d'un même texte, plusieurs histoires peuvent prendre naissance. Mais adapter n'est pas seulement respecter la mise en place du récit, c'est également transposer un univers. *Immortel ad vitam* est bien un film adapté d'une bande dessinée. Tant l'univers graphique que la littérarité sont conservés dans le film. Ainsi, l'essentiel de l'adaptation est de conserver l'ambiance et le sens de l'œuvre originale et ce en admettant qu'il puisse y avoir des modifications par rapport à cette dernière.

En effet, il ne peut y avoir transposition directe de l'un à l'autre étant donné que bande dessinée et cinéma n'ont pas un fonctionnement semblable et possèdent des codes résolument différents. La bande dessinée utilise la dimension spatiale et temporelle alors que le cinéma reste un genre linéaire. Il en résulte une organisation du récit inhérente à chaque genre et qui les distingue. Pourtant, malgré la présence de différences fondamentales entre les deux genres, le récit a une progression macroscopique similaire bien qu'il repose effectivement sur les particularités de chacun des deux médias.

Néanmoins, l'utilisation par le récit des caractéristiques respectives des deux genres implique, pour passer de l'un à l'autre, une reconfiguration du récit. Il s'agit, en effet, non pas de calquer la structure de la bande dessinée sur le film mais d'obtenir une histoire cohérente tant du point de vue de la diégèse que de la narration. Si l'essentiel est de respecter globalement l'ambiance et l'histoire des bandes dessinées, il s'agit avant tout de créer un ensemble cohérent dans le média qui supporte l'adaptation.

Par ailleurs, étudier la question de l'adaptation d'une bande dessinée au cinéma nécessite entre autres de s'interroger sur la mise en place du récit en bande dessinée pour comparer avec le déroulement d'une histoire au cinéma. Cependant, nous avons été confrontés à un problème : la critique a beaucoup parlé des questions du rapport texte-image et de la composition de la page comme structures dynamiques du récit mais elle n'a pas posé les questions qui permettent d'étudier un texte littéraire ou un film. Or, nous avons eu besoin d'outils pour comparer bd et cinéma et en particulier la focalisation dans les deux médias. Nous avons donc tenté de trouver des outils pouvant s'adapter au média étudié. C'est alors en s'appuyant sur ces derniers et sur les notions déjà apportées par la critique que nous tenterons de répondre à la question : Que deviennent texte et récit dans l'adaptation cinématographique des bandes dessinées *La Foire aux immortels* et *La Femme Piège* ?

Nous verrons alors pour commencer quels problèmes se posent pour adapter une bande dessinée au cinéma. Puis, nous étudierons les caractéristiques poétiques des bandes dessinées du corpus et nous observerons comment elles sont conservées dans le film. Enfin, nous montrerons que l'adaptation en tant que processus de lecture repose sur l'interprétation.

I/ Quels problèmes se posent pour adapter une bande dessinée au cinéma ?

Bande dessinée et film sont deux médias au fonctionnement différent. Dès lors, certains aspects de la bande dessinée ne peuvent être traduits au cinéma. D'autres au contraire sont conservés. Leur traduction est alors possible soit, parce que le cinéma offre des outils qui le permettent soit, parce que la structure et le texte de la bande dessinée se prêtent plus facilement à une traduction vers l'autre média.

Tout d'abord, nous étudierons les caractéristiques matérielles propres à la bande dessinée qui empêchent sa transposition pure et simple vers le cinéma. Celles-ci proviennent tout d'abord du fait que l'on est en présence de deux médias physiquement dissemblables. Le livre peut être manipulé et utilisé à son gré par le lecteur alors que le spectateur de cinéma reste physiquement passif devant le film. De plus, la bande dessinée possède une dynamique narrative propre. Récit filmique et récit de bande dessinée sont structurellement différents. Le récit filmique n'utilise généralement qu'une dimension temporelle tandis que le récit de bande dessinée repose à la fois sur la succession temporelle des vignettes et sur leur disposition spatiale. On admettra que la bande dessinée est à deux dimensions alors que le cinéma est à une dimension¹. Raconter une histoire dans chacun des médias relève donc de stratégies fondamentalement différentes puisque les deux médias ne disposent pas des mêmes outils narratifs. Le cadre et la dimension de l'image par exemple sont des caractéristiques propres à la bande dessinée.

¹ Benoît PEETERS, *Lire la bande dessinée*, Flammarion, coll. « Champs », 2005, p. 50.

**1) La bande dessinée à deux dimensions face au cinéma à une dimension.
Les images se suivent dans l'espace et dans le temps en bande dessinée
alors qu'elles ne se suivent que dans le temps au cinéma.**

Au cinéma « chaque nouveau plan, en dehors de son contenu » est « inattendu, on ne pouvait pas le prévoir ». Aucun aperçu préalable ne peut être possible. De même qu'on ne peut le prévoir, on ne peut pas s'y arrêter ni revenir dessus librement. Le parcours de lecture est imposé. En bande dessinée, il en va autrement : le lecteur en ouvrant sa bande dessinée tombe sur une page puis sur des doubles pages. Son regard va pouvoir se porter sur l'ensemble et en appréhender les caractéristiques principales. Ce ne sera qu'après que les cases seront déchiffrées les unes après les autres. De plus, lors de cette lecture chronologique la vitesse et la prise d'informations vont varier d'une case à l'autre. Certaines ne seront que survolées, les autres contemplées. Enfin, la lecture de bande dessinée peut être ponctuée par des retours en arrière, le lecteur revenant sur un détail d'une case précédente.

Ce parcours de lecture inhérent au genre de la bande dessinée et à sa structure physique va entraîner une stratégie dans la disposition des cases. Ainsi, la première et la dernière case sont l'objet d'un grand soin². Le lecteur a en effet tendance à être attiré par la suite du récit et à glisser sur la première case. Par exemple, nous voyons dans le début de *La Foire aux Immortels* que les vignettes en haut à gauche (planches 2 et 4) fonctionnent en parallèle. La seconde est un plan d'ensemble comprenant la pyramide, le carburant et un balcon de l'Élysée alors que la première ne comprend que la pyramide et le réservoir. Dans les deux des avions passent. Dans la première un avion passe de la gauche vers la droite, dans la seconde ce même avion passe dans l'autre sens. Les deux vignettes se répondent donc, chacune se comportant finalement comme une case d'exposition. Relativement denses, elles contiennent tous les éléments de la portion de récit qui va se dérouler dans la double page qu'elles annoncent.

² Benoît PEETERS, *Lire la bande dessinée*, op. cit., p. 24.

Or, la reprise de cette même image avec un angle différent prend en compte le fait que le lecteur ne s'arrête pas sur cette case lors du premier passage de son regard. Tout est déjà annoncé dans ces cases sans que le lecteur ne le perçoive consciemment. La case représentant la pyramide sur la planche 2 était annoncée en bas à droite de la page d'incipit par un gros plan de la demeure divine. Le plan s'élargit progressivement au fil des premières pages.

Il semble bien que cette case en bas à droite de la page de droite ait une fonction d'annonce et de suspens : il faut tourner la page pour connaître la suite. On relève ce phénomène d'attente dans les deux albums. Ainsi, à la planche 5 de *la Foire aux Immortels*, le gouverneur affirme vouloir «savoir si, une telle ponction est possible ou pas sur [leurs] réserves actuelles de carburant » et le lecteur à son tour ressent ce même désir de réponse. Il lui faut tourner la page et la réponse est effectivement de l'autre côté. Dans *La Femme Piège*, c'est effectivement en bas d'une page de droite que le téléphone sonne, obligeant le lecteur à tourner la page pour satisfaire sa curiosité et savoir qui appelle. La lecture d'une bande dessinée repose en partie sur cette dynamique attente/satisfaction.

Pourtant les bandes dessinées renferment également des motifs structurels inverses au motif attente/satisfaction que nous venons de voir. Ce sont des unités closes sur elles-mêmes qui sont définies le plus souvent sur une seule page voire une double page. Enki Bilal, lorsqu'il parle de la conception de ses bandes dessinées, affirme ainsi que « dans un livre il y a deux planches qui sont face à face » et que, par conséquent, « quand un lecteur ouvre une double page il va voir des choses. Sans le vouloir il va voir des informations »³. Il y a donc une construction en fonction des lieux physiques de la bande dessinée.

La structure de ces pages unités permet de les clore sur elles-mêmes. Dans *La Femme Piège*, on peut retrouver cette séparation de l'album en plusieurs pages-unités. La planche 24, par exemple est close sur elle-même. La

³ Interview d'Enki Bilal par Stéphane Bureau pour *CONTACT, l'encyclopédie de la création*, avril et mai 2007, p. 33.

construction délimite clairement cette page par des cases représentant la pyramide. On retrouve cet encadrement avec, par exemple, la portion de récit qui traite des dieux égyptiens. De plus, la page traitant des dieux est intercalée entre deux images de l'avion et son unité est renforcée par sa couleur noire qui la sépare des pages précédentes et suivantes de couleur rouge. Nous nous rendons compte qu'aux pages-unité correspondent des couleurs. A la planche 22 de *La Femme Piège*, les couleurs dominantes bleues et rouges adjointes à une seule action contribuent à créer l'unité de la page.

Les doubles pages prises en tant que « chapitres clos sur eux même » permettent des effets de composition. L'ensemble des deux pages formant un tableau, la disposition des cases prend sens. On assiste alors à des réponses graphiques. Ce n'est pas par hasard si les deux cases en bas à droite des planches 2 et 3 de *La Foire aux Immortels* sont dans une logique de cause à conséquence. L'œil s'arrêtant sur ces dernières vignettes avant de remonter pour entamer une nouvelle page, il est pertinent que ce soit elles qui se répondent l'une l'autre.

De façon similaire, aux planches 22 et 23, la disposition graphique mime l'histoire racontée. Dans ces pages, nous voyons un complot se tramer et être déjoué. Pour cela les deux camps s'offrent à nous simultanément et s'opposent au premier regard. Ceci est permis par la symétrie de construction de la moitié supérieure de la double page ainsi que par les couleurs utilisées.

Les planches 30 et 31 relatent les deux histoires parallèles du match de Hockey et de l'attente des acteurs d'un complot politique. Nous assistons alors au compte à rebours avant la mise à mort du général Vertegoutte. Par conséquent, nous avons en parallèle, à chaque ligne, le visage d'un des acteurs du complot et le déroulement du match. A chaque acteur correspond une image simultanée de l'affrontement de Hockey. Cependant, si les expressions des acteurs du match sont inscrites dans un ordre chronologique, le lecteur, lui, perçoit les différents visages simultanément. C'est donc autant le suspense créé par le compte à rebours, que l'affrontement entre les différents hommes politiques qui est mis en avant. De plus, la correspondance entre les visages et le match les rapproche par la violence effective pour le hockey et celle qui se prépare puis se réalise pour l'affrontement politique.

La page ou la double page d'une bande dessinée se présentant comme un tableau dont les éléments de composition font sens, elle est un espace à organiser. On parlera donc de méta-case pour désigner la page unité qui demeure, elle-même, prise dans la continuité narrative. La page, tout comme la case, oscille entre récit et tableau.

Dès lors, la première et la dernière case d'une double page se révèlent être des endroits stratégiques. Le regard, en prenant en compte l'ensemble de la double page se pose sur ces cases. Des jeux de résonances entre celles-ci sont alors possibles. Ainsi, on remarque aux planches 16 et 17 de *La Foire aux Immortels* l'inversion des positions d'Horus et de Nikopol. Dans la première Nikopol est à la gauche d'Horus, dans la dernière il est à sa droite. Cette première case de la double page est reprise au début de la seconde page : l'unité de la page est plus forte que celle de la double page. Il s'agirait alors d'un chiasme, Horus s'engouffrant entre le Nikopol de gauche et celui de droite. La figure de construction annonce alors l'imminente intégration du corps de Nikopol par le dieu égyptien.

Pourtant les deux structures attente/satisfaction et celle de la méta-case ne sont pas immuables et s'adaptent à la logique narrative. En effet, la volonté d'effet d'attente peut parfois l'emporter sur la double-page comme unité/tableau qui semble avoir une cohésion moins forte que la page. Les planches 9 et 10 de *La Femme Piège* se présentent ainsi recto verso alors qu'elles partagent la même couleur, la même action et qu'elles sont encadrées par un récit enchâssant. La dernière vignette représente la perceuse ouvrant le bloc de pierre, l'effet d'attente est alors créé car le lecteur n'aura connaissance de ce qui s'y cache qu'après avoir tourné la page. Ainsi, la découverte de ce qui était caché ne s'offre pas tout de suite au regard, ce qui aurait été différent si l'ensemble de l'action s'était déroulée sur une double page. Le choix de la non présentation en double page relève donc ici d'une volonté d'effet d'attente, plus important dans le cadre d'un rythme plus soutenu.

En outre, la différence de fonctionnement des deux médias s'observe à moindre échelle puisque l'image même de bande dessinée se distingue de celle cinématographique. En effet, l'origine de ces fonctionnements dissemblables semble se situer en partie dans la valeur du cadre. Fixe au cinéma, il est variable en bande dessinée. Les dimensions de l'image filmique sont assujetties aux contraintes matérielles. La prise de vue et la projection imposent un format fixe à l'image qui ne peut en aucun cas être modifié au cours du film.⁴ La bande dessinée, elle, présente un cadre qui ne cesse d'évoluer, s'agrandissant, s'élargissant puis rétrécissant au gré des images. La différence majeure qui apparaît alors est la possibilité, en bande dessinée, d'une interaction entre l'image et son cadre. Interaction presque impossible avec le cadre fixe du cinéma.

Le cadre a un sens en bande dessinée : il sert le récit. La dimension de la case va ainsi être un outil de narration. Il explicite et accentue les éléments du récit. Il va rendre de façon physique les effets recherchés par ce dernier. La réponse à certaines structures étant ancrée chez les lecteurs, on voit qu'une dimension donnée va provoquer la même impression pour tous. Une forme de case horizontale va suggérer une durée relativement longue. Cette association d'un sens à une forme de case est réalisée de façon inconsciente par le lecteur. Ce processus semble aller de soi pour tout individu qui a déjà eu affaire à une narration similaire, que ce soit spécifiquement en bande dessinée ou lors de son parcours d'apprentissage de la lecture. En effet, on peut penser que la forme des cases fait appel à des représentations communes dans l'imaginaire occidental. Ainsi, la chute de l'objet volant non identifié contenant Nikopol est rendue par une vignette étroite, étendue verticalement. « La dimension de la case se plie à l'action qui est décrite »⁵ pour faire ressentir physiquement au lecteur la force de la pesanteur.

Cependant, les cadres filmiques et de bande dessinée diffèrent par leur nature. Alors qu'il ne montre qu'une partie de la réalité au cinéma, le cadre est un outil de segmentation de la page et de l'action en bande dessinée.

⁴ Benoît PEETERS, Lire la bande dessinée, *op. cit.*, p. 19.

⁵ *Idem*, p. 63.

Nous avons en effet vu que le cadre en bande dessinée n'était pas seulement celui de la case mais celui d'une méta-case. Ainsi, le cadre en bande dessinée n'est pas, comme au cinéma, un cache « qui ne peut démasquer qu'une partie de la réalité »⁶. Le cadre de bande dessinée a un rôle davantage tourné vers la matérialité du média. Il délimite une action par rapport au reste de la page. Il offre « un objet partiel, pris dans le cadre plus vaste d'une séquence »⁷. Le cadre nous donne à voir une case toujours en interaction avec ce que Benoît Peeters appelle le *péri-champ*. L'image de la case ne peut être perçue comme solitaire mais comme élément de la page. Elle est toujours influencée par le péri-champ. Les vignettes de la planche 9 dans *La Foire aux Immortels* par exemple ne sont pas à prendre individuellement. Le cadre va délimiter une vision de l'action. Le centre de la case porte tantôt sur un avion puis sur l'autre ou encore sur l'ovni. Le cadre s'agrandit ou se rétrécit en fonction de la distance à laquelle on se trouve de l'objet représenté. L'ensemble de la page traite donc de la même action en variant l'origine du point de vue. La vignette que nous étudions de même que chacune des vignettes de la page, s'inscrit dans le péri-champ constitué par les autres vignettes de la page. Elle n'est interprétable par le lecteur que dans la mesure où elle est intégrée dans la page.

Nous venons de voir que bande dessinée et film se distinguaient par les dimensions spatiales et temporelles qu'elles mettaient ou non en jeu. Certaines caractéristiques propres à la bande dessinée s'opposent donc à l'adaptation vers le cinéma. Pourtant, malgré ces différences, l'obtention d'effets similaires aux deux médias est possible.

Nous savons que la case est un élément structurel de la page de bande dessinée et que sa place au sein de celle-ci a un impact sur le récit. Nous savons également que cette case rentre dans un ensemble constitué par la page

⁶André BAZIN, « Peinture et cinéma » in *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Ed. Cerf, 1985, p. 188.

⁷Benoît PEETERS, *Lire la bande dessinée*, *op.cit.*, p. 20.

ou encore la double page et qui forme une unité graphique. Il est en quelque sorte un tableau. D'ailleurs, il est fréquent que certaines pages de bandes dessinées (et cela est particulièrement vrai pour les BD d'Enki Bilal) soient utilisées comme affiches. La case oscille donc entre autonomie et dépendance. En effet, prise entre les deux dimensions de la bande dessinée, la vignette "repose chaque instant sur une tension entre le *récit* et le *tableau*".⁸ Benoît Peeters parle alors de la vignette de bande dessinée "comme une image en « déséquilibre⁹ », à la fois "écartelée entre celle qui la précède et celle qui la suit" et "entre son désir d'autonomie et son inscription dans le récit".

Dans *La Femme Piège*, cet écartèlement est atténué dans la mesure où dans bien des cases le temps semble se dérouler au ralenti. La case se rapproche d'avantage du tableau mais cela n'handicape en rien le récit puisque « le tableau [...] est à la recherche de l'instant où il peut le suspendre sans le figer. De là l'ambiguïté de bien des attitudes, l'attitude pensive de bien des personnages, de là ces actions immobiles ». ¹⁰ Dans le deuxième tome de *La Trilogie Nikopol*, nombre d'actions relèvent de la réflexion, de la vision, du dialogue ou de l'écriture. Le temps passe au fil des pensées et des mots. Seuls les phylactères ou les encarts textuels sont les indices de l'écoulement du temps. L'image, suspendue hors du temps, se fait tableau. Pourtant, elle est toujours prise dans la continuité narrative.

Les vignettes de *la Femme Piège* sont régulièrement séparées visuellement par les encarts de texte et délimitées par conséquent par les points de suspension qui encadrent le texte. Ces derniers permettent alors d'inscrire la case dans les deux dimensions temporelles et spatiales. Ils relient et séparent à la fois la vignette des autres cases. En effet, on lit chez Martin Riegel que les points de suspension ont pour fonction « une interruption de la phrase qui reste inachevée, en suspens pour diverses raisons ». On voit alors qu'ils « marquent une pause prosodique et syntaxique comme un point simple » et qu'en même temps ils « ouvr[ent] sur un prolongement indéterminé en fin de phrase ». ¹¹ Les points de suspension qui délimitent la vignette l'inscrivent également dans la

⁸ Benoît PEETERS, *Lire la bande dessinée*, Flammarion, coll. « Champs », 2005, p. 50.

⁹ Pierre FRESNAULT-DERUELLE, *Dessins et bulles*, Bordas, 1972, p. 19.

¹⁰ Benoît PEETERS, *Lire la bande dessinée*, *op.cit.*, p. 26.

¹¹ Martin RIEGEL, *Grammaire méthodique du français*, Paris, PUF, 2004, p.91.

continuité narrative. La case d'un format relativement grand reste donc à contempler pour elle-même bien qu'elle s'inscrive dans le récit.

Au cinéma, nous relevons une dynamique similaire bien que le fonctionnement narratif audiovisuel diffère. Pierre Beylot reprend la thèse de Gaudreault pour définir la communication narrative audiovisuelle comme relevant à la fois de la monstration et de la « narration proprement dite »¹². Tout d'abord, il semble que le cinéma relève de la monstration : il donne à voir « par des images mouvantes et des sons les personnages en acte et le monde dans lequel ils évoluent ». Pourtant, la monstration n'est pas « une transcription directe et transparente de la réalité »¹³, elle implique des choix notamment dans la construction du monde représenté. Ce monde ne nous apparaît pas directement mais par l'entremise d'un dispositif de prise de vues. La réalité nous est bien donnée à voir mais selon un cadre donné, des éclairages décidés ou encore des mouvements de caméra définis. Le plan unique relèverait donc de la « narrativité mimétique »¹⁴. Cependant, si le plan a une dimension narrative, c'est l'agencement des plans avec le montage qui crée le récit. Le plan est alors pris entre sa valeur individuelle et sa place dans l'agencement des différents plans. Le récit peut toutefois être supporté par un seul plan grâce à un travail sur la composition ou encore grâce à la mobilité de ce dernier. On retrouve ceci dans le cas du montage dans le plan où plusieurs actions vont pouvoir se dérouler simultanément en jouant sur la profondeur de champ. Il reste que, même s'ils ont une autonomie plus grande, ces plans demeurent écartelés entre le plan précédent et le suivant.

Comme pour la bande dessinée ce rapport est instable. A la tension entre tableau et récit en bande dessinée correspond celle entre monstration et narration mais également entre spectacle et récit. L'image mouvante a intrinsèquement une dimension narrative. Pourtant, chaque plan n'est pas systématiquement un récit. La monstration peut ainsi être descriptive. Les paysages citadins d'*Immortel* sont à considérer pour eux-mêmes, comme lieux de l'expression du dessin d'Enki Bilal au moyen des mattes painting. Le plan devient important en lui-même. Ce qui charme dans le film est avant tout le

¹²Pierre BEYLOT, *Le récit audiovisuel*, Paris, Armand Colin, Coll. « Cinéma », 2005, p. 16, 17.

¹³*Idem.*, p. 21.

¹⁴*Idem.*, p. 17.

graphisme. Cependant, l'intrigue n'est pas mise de côté et l'ensemble des décors reste subordonné au récit. On retrouve ce même rapport entre l'unité de récit prise pour elle-même et l'unité en tant qu'elle est prise dans la dynamique narrative dans *la Femme piège*, où le dessin attire avant le récit. Nous nous rendons alors compte que des fonctionnements différents peuvent finalement aboutir à un effet semblable.

2) Il faut prendre en compte l'apparition du son et de personnes réelles.

Néanmoins, il existe également des différences de fonctionnement qui deviennent des outils orientant l'adaptation. Ainsi, les bandes dessinées, bien qu'elles n'émettent aucun son réel ne sont pas muettes mais présentent un univers sonore de manière abstraite. C'est par un travail mental que le lecteur transforme les signes graphiques en son. Dès lors, le texte fixe bon nombre d'éléments relevant du domaine sonore. Pourtant, le fait d'apporter des sons de façon directe va modifier le récit. En effet, l'une des difficultés de l'adaptation repose sur le fait que l'on passe d'un média de papier à un média du vivant. Pour adapter il va falloir prendre en compte l'apparition du son et de personnes réelles. Cette difficulté provient également du fait qu'en bande dessinée les textes off, les textes dans les bulles et le texte iconicisé conservent tous une part d'abstraction. Ils vont tous être lus alors qu'au cinéma on observe une vraie opposition entre le texte et les paroles, entre l'écrit et l'oral. Cette transformation est déterminée par des éléments textuels. Nous nous proposons alors de relever dans les bd étudiées ce qui relève du son.

La plus forte présence du son s'exprime au travers des paroles rapportées grâce aux phylactères. Ces paroles vont pouvoir être perçues dans leur entière complexité. L'association des différentes possibilités graphiques du texte vont laisser percer l'intonation, le volume ou encore l'émotion. Contour et contenu transmettent une parole précise.¹⁵ Le contour peut prendre plusieurs formes : ronde ou rectangulaire, lisse ou brisé, régulier ou non. Chaque sorte de contour fait sens soit en lui-même soit dans son contexte. Notons ainsi que, dans *la Foire aux Immortels*, les phylactères désignant les

¹⁵ GASCA Luis, GUBERN Roman, *El discurso del comic*, Espagne, Catedra, signo e imagen.

paroles d'Horus sont de forme rectangulaire alors que ceux de Nikopol sont ronds. Cette différence de forme permet de différencier les deux voix. Cette distinction est indispensable étant donné que lors de la fusion du dieu et de Nikopol, le sens mis à part, elle seule permet au lecteur de savoir duquel des deux proviennent les paroles. Ce problème ne se pose pas au cinéma car les deux voix ont des timbres différents. La question de savoir qui parle tend à être résolue en bande dessinée alors qu'elle ne pose pas de problème spécifique au cinéma. La voix est reconnue par son timbre.

Le contour du phylactère peut également exprimer une émotion. Ainsi, un trait irrégulier qui forme des vagues indique le désarroi. Les paroles de Nikopol qui ne « compren[d] rien » sont transmises par un phylactère au contour bosselé. Le discours officiel, comme celui de la planche 29, quant à lui est rapporté par un phylactère au contour brisé. Nous relevons ce même contour pour la sonnerie du téléphone dans *La Femme Piège*¹⁶. Par ailleurs, nous remarquons que ce contour est conservé pour la conversation téléphonique. Les paroles que l'on entend par le combiné sont délimitées par un contour brisé. La voix nasillarde qui sort du téléphone est ainsi reconnaissable et se différencie de celle qui nous parvient sans intermédiaire mécanique.

Le contour permet de donner un indice sur le timbre de la voix. Plus l'intonation révèle des sentiments personnels plus le contour est arrondi. Jill écrivant de manière automatique ou Ivan agissant sous l'influence d'Horus voient leur parole entourées de zig zag. Leur intériorité ne s'exprime que peu dans les paroles prononcées à ce moment. De même, les paroles du présentateur de télévision au discours préparé et lu sont encadrées et non entourées. Or les paroles d'Horus sont elles aussi encadrées. Cela en fait un personnage froid et inhumain. Horus se présente effectivement comme un être sans traces de compassion. Le dieu méprise ainsi les hommes et la nature humaine. Ce côté froid, calculateur et méprisant sera repris et accentué par le film.

Le son est également transmis grâce à la taille des lettres et au fait qu'elles soient en gras ou non. Plus la lettre est grande plus il semble que le

¹⁶ Enki BILAL, *La Femme Piège*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 1986, planche 3.

volume est élevé. De même, les caractères épais marquent l'insistance du locuteur. Les lettres deviennent dessins afin d'apporter de nouvelles possibilités expressives.

Par ailleurs, on remarque que les deux bandes dessinées diffèrent par leur univers sonore. *La Foire aux Immortels* est marquée par de nombreux sons notamment celui de l'entrée d'Horus dans le corps de Nikopol. Le son est associé à l'intégration du corps aussi bien dans la bande dessinée que dans le film. Les sons sont présents et désignés dans le premier volet de *La Trilogie Nikopol* alors que *La Femme piège* est beaucoup plus silencieuse. Nous ne relevons que très peu de sons retranscrits. L'histoire passe par le journal de Jill en voix off (narrateur présent à l'image mais ne parle pas) et est d'avantage portée sur l'intériorité de Jill et de Nikopol (avec ses visions en bleu) plutôt que sur les interactions avec le monde extérieur. Le caractère silencieux du deuxième tome tient également au fait qu'il n'y a presque pas de bruits d'ambiance. Seuls sont notés les bruits nécessaires à la narration. Notons à ce sujet que les bruits ne provenant pas de personnages sont dans le décor et sont présentés sans phylactères. Les deux bandes dessinées donnent des indications sur l'ambiance à traduire au cinéma. Certes, il n'y a pas de sons perceptibles par l'ouïe mais beaucoup d'éléments sonores sont présents.

Cependant, les phylactères ne transmettent pas seulement des paroles, ils transmettent également des pensées. Dans ce cas, l'appendice des phylactères est en forme de bulles. L'adaptation des pensées sera prise en charge d'une part par des dialogues mais également par le jeu de l'acteur. En effet, l'ensemble des états émotionnels marqués par des points d'interrogation ou d'exclamation se verront explicités par le jeu des acteurs, par les expressions de leur visage, leurs postures ou leurs mouvements. Quant aux pensées plus développées, plusieurs solutions se sont présentées. Soit nous assistons à la transformation des pensées en paroles. Nikopol répond à Horus à voix haute. La voix d'Horus est une voix intérieure, audible pour les spectateurs mais pas pour les autres personnages du film. Soit, dans le cas du journal de Jill un élément de la diégèse permet la retranscription des pensées. En effet, étant donné, que le script walker (machine à écrire) est transporté à

chaque déplacement, le journal constitue en quelque sorte la mise sur papier des pensées. Dans le film les sentiments et les impressions de Jill sont transmis à Elma Turner. Il y a création d'un personnage pour dire l'intériorité de Jill. John a également un rôle de confident qu'il n'avait pas dans la bande dessinée et ce également pour permettre l'expression de l'intériorité de Jill.

Enfin, certaines pensées sont supprimées lors de l'adaptation. Les visions de Nikopol, par exemple, auraient créé un schéma narratif trop compliqué. On remarque cependant que le retour d'Horus est présenté dans le film mais en focalisation objective. Une scène semblable est ainsi racontée selon deux points de vue différents selon le média.

Nous venons de voir que les bandes dessinées, bien qu'elles ne fassent pas intervenir directement l'ouïe du lecteur, fournissaient un univers sonore. Or l'apparition concrète du son a un rôle narratif.

a) Le son.

Le son, au cinéma est présent sous diverses formes : les dialogues, les bruitages et la musique¹⁷. Dialogues et bruitages ont une double fonction : donner une réalité à l'image à deux dimensions et se mettre au service du récit.

Tout d'abord, la musique permet de « souligner un personnage »¹⁸, une scène ou de créer un rythme ou un univers sonore. Sa présence est importante dans la mesure où c'est elle qui apporte une grande partie de l'émotion et du suspense. Horus et Nikopol ont leur thème. Ainsi, l'arrivée d'Horus est marquée par son thème. Cette musique augmente l'effet d'attente : elle se caractérise par un *rubato* et une demi-cadence. Elle accentue l'énigme liée à Horus à propos des raisons qui l'ont fait revenir sur terre. De plus, la musique d'Horus finit par se superposer au plan de l'inspecteur Freub, au sénateur et à Lily Liang. Horus se voit ainsi associé aux meurtres en série. Cette superposition constitue un indice supplémentaire

¹⁷ Francis VANOYE, *Récit écrit récit filmique*, Paris, Nathan Cinéma, 1989, p. 34 et 35.

¹⁸ Enki BILAL, "Bonus" in *Immortel ad vitam*, France, TF1 Video, 2004, 102min.

pour le spectateur en ce qui concerne le serial killer. Se crée alors un jeu avec le spectateur où images et sons sont à considérer ensemble comme formant une unité de perception. Ils se situent dans un rapport de complémentarité qui permet la compréhension de l'histoire. Il en va de même pour les bruitages : l'avion d'Eugenics est reconnaissable à son bruit. Le spectateur identifie à la fois visuellement et de manière sonore les éléments du film.

De plus à chaque scène correspond une musique différente. L'ambiance est différente pour chacune d'entre elles. La musique associée à la scène de l'avion où Nikopol raccompagne Jill à l'hôtel est une musique intuitivement associée par le spectateur à un univers de séduction. La musique d'ambiance confère une identité émotionnelle, elle oriente les sentiments du spectateur.

De façon générale, la musique permet d'apporter une ambiance au film. En accord avec les couleurs et le graphisme, la musique conserve une unité de genre.

Ainsi, c'est toute la composition sonore, c'est-à-dire à la fois les voix, la musique, la musique d'ambiance et les bruitages qui se mettent au service de l'intrigue narrative.

En effet, l'image et le son contribuent tous deux à fournir l'impression recherchée par le metteur en scène. Ils fonctionnent le plus généralement ensemble même si un décalage entre son et image peut être recherché. On relève par exemple un décrochement spatial avec la respiration d'Horus, le plan est un plan de demi ensemble alors que le son nous provient d'un endroit très proche du personnage.¹⁹ Ce décalage tend à augmenter la tension narrative.

Le décrochement spatial peut également servir à conserver la proximité du spectateur avec le protagoniste. Ainsi, la déclamation d'un poème de Baudelaire par Alcide Nikopol permet une continuité malgré les changements de plan. Le contact est maintenu avec le personnage au moyen du flux de paroles.

¹⁹Pierre BEYLOT, *Le récit audiovisuel, op. cit.*, p. 183.

De façon générale, dans *Immortel*, il y a tout un jeu sur la respiration des trois personnages principaux du film. C'est le premier contact que le spectateur a avec eux. Or la respiration constitue un élément de l'intimité. Ce premier contact nous plonge d'emblée dans un rapport intime avec ces personnages. Des effets d'interaction entre son et image apportent ainsi une dimension absente des bandes dessinées. Ces dernières ne proposant en effet que des perceptions visuelles, il leur est impossible de faire reposer le récit sur la confrontation ou l'adéquation entre images et sons.

b) Le personnage.

L'apparition du son lors de l'adaptation d'une bande dessinée au cinéma n'est pas aléatoire, elle s'appuie toujours sur le texte d'origine. Néanmoins, il est incontestable que la présence concrète du son est un outil narratif supplémentaire. Nous relevons alors un rapport semblable entre le personnage de papier et le personnage de cinéma incarné par un acteur. Le personnage de papier fixe un certain nombre de caractéristiques que l'incarnation par un acteur va tenter de respecter.

Les personnages de *La Trilogie Nikopol* sont certes des personnages de bande dessinée mais le dessin d'Enki Bilal est très réaliste. Par conséquent, l'universalité liée au personnage de bande dessinée est restreinte. Chaque personnage a un physique et une allure propre. Du coup, pour la recherche des acteurs Enki Bilal nous dit avoir cherché « une fille qui ait un peu l'allure de Jill »²⁰. Cependant, il n'y a pas que le physique d'un acteur qui compte, sa voix est aussi importante. Il faut ainsi trouver des acteurs dont la voix est compatible avec le personnage.

Le personnage au cinéma est à la fois personnage du récit et l'acteur qui incarne ce rôle, présent physiquement à l'écran. Il est ainsi « un corps et une figure »²¹. Il existe alors des interactions entre le personnage actant du récit et son incarnation physique.

Le personnage de bande dessinée acquiert donc avec l'adaptation cinématographique des caractéristiques supplémentaires provenant de la dimension vivante de l'acteur. Le personnage cinématographique sera marqué

²⁰ Enki BILAL, *Immortel ad vitam, op.cit.*

²¹ Francis VANOYE, *Récit écrit récit filmique, op.cit.*, p. 136 et 137.

par des attitudes, des mimiques, sa voix par une intonation ou un accent. Or, nombreuses de ces caractéristiques sont relatives à l'acteur lui même. Dès lors, l'acteur enrichit le personnage et les deux finissent par se mélanger dans l'esprit du spectateur. Le personnage de papier laisse une part à l'imagination alors que le personnage incarné impose un individu vivant et comble ainsi les vides laissés par la description donnée du personnage. Le personnage incarné va venir se superposer au personnage de papier et les caractéristiques apportées par l'acteur vont s'insérer dans les vides de la description. Néanmoins, il s'agit bien moins ici d'un investissement psychologique que de l'ajout d'un réseau supplémentaire de signes.

De plus, le casting du film présente des acteurs connus tels que Jean Louis Trintignant (Jack Turner), Charlotte Rampling (Elma Turner) ou Yann Collette. Dans ces cas-ci, les personnages du récit se confondent avec la présence à l'écran des acteurs, créant alors des personnages complexes à la fois actants, hommes et idoles²². Elma Turner aide Jill, s'oppose à Eugenics mais est aussi une actrice vivante avec un accent, des mimiques et des attitudes propres qui s'ajoutent à son incarnation du personnage de la femme médecin. Elle est aussi Charlotte Rampling, actrice consacrée voire mythifiée.

Olivier Achard, dans *Immortel ad vitam* interprète le rôle de la sécurité de l'hôtel. Derrière ce rôle on voit celui de *Tykho Moon* et sur le personnage de *Immortel* vient se greffer les caractéristiques du personnage de l'autre film d'Enki Bilal.

Ainsi, le texte d'origine offre un personnage aux caractéristiques propres, mais ces dernières ne peuvent indiquer tout ce qui constitue une personne. Le personnage de bande dessinée reste un être de papier et ne prend pas en compte la dimension humaine. Dès lors qu'il y a incarnation du personnage par un acteur, ce dernier transforme inévitablement le personnage.

Nous nous rendons compte ici que le texte est troué et que c'est par les brèches laissées par celui-ci que l'adaptation vient s'insinuer. Le film

²² *Ibid.*

prend possession du texte et le vivant du monde de papier. Or l'exemple le plus conséquent est le vide laissé par les espaces inter-iconiques. En effet, d'une part ces espaces donnent un caractère aux bandes dessinées mais d'autre part provoquent la coopération du lecteur.

3) La narration dans une bande dessinée repose sur l'ellipse.

La structure de la bande dessinée, dans sa dimension linéaire, se prête volontiers à l'adaptation. En effet, nous savons que la stratégie narrative de la bande dessinée repose sur l'ellipse alors que les ellipses présentes au cinéma sont imperceptibles pour le spectateur. Pourtant, loin d'être un problème, cette différence est un atout majeur pour l'adaptation. La bande dessinée utilise la coopération du lecteur afin de mener à bien le récit, c'est grâce à ce même procédé que l'adaptation va être possible. De plus, les ellipses sont un outil narratif à part entière et les prendre en compte est indispensable pour traduire l'ambiance de la bande dessinée à adapter au cinéma.

L'adaptation d'une bande dessinée au cinéma, pour certains et en particulier pour les fans inconditionnels de la BD d'origine, serait la mise en mouvement des vignettes auxquelles on aurait donné une réalité palpable et qui suivrait mot à mot et case par case le texte de bande dessinée. Pourtant, même si nous nous sommes rendu compte qu'une telle démarche était vouée à l'échec, celle-ci repose déjà sur l'interprétation nécessaire des ellipses constituées par les « caniveaux » entre les vignettes, c'est à dire par l'espace blanc séparant deux cases. D'ailleurs, nous postulons que l'adaptation d'une bande dessinée repose quoiqu'il en soit sur les silences laissés par l'œuvre originale : d'une part, par les silences de structure, c'est à dire les ellipses intimement liées à la bande dessinée, d'autre part par les silences laissés par l'histoire.

Nous étudierons ici ces premiers silences que sont les ellipses. Pour cela, nous utiliserons les catégories définies par Scott McCloud et nous les appliquerons aux deux bandes dessinées qui ont inspiré le film. L'étude des ellipses nous amènera alors à étudier la spécificité de chacune des bandes dessinées. Ainsi, nous verrons que l'ellipse de structure est un élément

primordial du récit. Enfin, ceci nous invitera à nous arrêter sur les liens qui existent entre ellipses de structure et texte.

La bande dessinée est souvent décrite comme un genre de l'ellipse. En effet, elle requiert déjà la participation d'un lecteur n'ayant aucune volonté d'adaptation. Notons alors d'emblée qu'il existe plusieurs sortes d'ellipses et que celles-ci demandent une plus ou moins grande interprétation du lecteur. Scott Mac Cloud les a théorisées ainsi : il dénombre six catégories d'enchaînements possibles d'une case à l'autre en bande dessinée. « Le premier type d'enchaînement [...] de moment à moment fait très peu appel à l'ellipse », le deuxième type « d'action à action » où l'on voit un personnage au cours d'une action en train de se dérouler, le troisième de « sujet à sujet » présente « un changement de focalisation à l'intérieur d'un même thème et nécessite que le lecteur établisse des rapports entre les cases pour que leur suite ait un sens », le quatrième de « scène à scène, où les cases ont des contenus très éloignés dans l'espace et dans le temps » et pour lequel « un raisonnement déductif est souvent indispensable », le cinquième « de point de vue à point de vue, évacue en grande partie la notion du temps qui passe et promène le regard sur différents aspects d'un endroit, d'une idée, d'une atmosphère » et le sixième que l'on nomme « solution de continuité: où deux cases sont juxtaposées sans aucun rapport logique entre elles »²³.

Il s'agira alors pour nous d'étudier les ellipses de *la Foire aux Immortels* et de *la Femme Piège*. Ces deux albums semblent avoir des caractères résolument différents. Nous allons voir en quoi grâce à l'étude des ellipses. Dans *La Foire aux Immortels*, on relève trois types d'enchaînements : « d'action à action », de « sujet à sujet » et de « scène à scène ». Les enchaînements d' « action à action » sont majoritaires, puis viennent les enchaînements de « sujet à sujet » et en nombre plus faible ceux de « scène à scène ». Cette répartition des enchaînements est la même que celle des albums de Hergé ou encore de ceux de Kirby²⁴. Or, Scott Mc Cloud affirme que si « nous choisissons de voir des récits comme des suites d'évènements reliés entre eux, la prédominance des catégories 2 à 4 va de

²³ Scott MC CLOUD, *L'Art invisible*, Etats-Unis, Delcourt Production, 1993, p.82.

²⁴ *Idem.*, p.83.

soi ». Ainsi, le schéma des enchaînements de la *Foire aux Immortels* nous pousse à considérer que l'importance est donnée au mouvement.

L'album *la Femme Piège*, lui, présente un nombre d'ellipses beaucoup moins important et une construction différente. En effet, on y trouve des enchaînements plus diversifiés et répartis différemment. On relève les types « action à action », « scène à scène », « sujet à sujet », « point de vue à point de vue » et des « solutions de continuité ». Ils se répartissent de la façon suivante : on rencontre majoritairement des enchaînements de type « action à action » soit 38% des enchaînements. Par ailleurs, on relève 30% d'enchaînements de « scène à scène », 15 % d'enchaînements de « point de vue à point de vue », 15% également pour les enchaînements de « sujet à sujet » et enfin 3% de « solutions de continuité ».

Cependant, il semble important de noter que la classification de Mac Cloud reste théorique et qu'il a été difficile de l'appliquer scrupuleusement dans le sens où dans cet album certains enchaînements combinent le passage de « point de vue à point de vue » avec un enchaînement d'« action à action ». Ainsi, entre le plan d'ensemble d'une scène et un gros plan sur un détail du temps se sera écoulé et le détail aura bougé. Par conséquent, une partie des enchaînements initialement catégorisé dans la classe « action à action » sera constitué par un mouvement très peu perceptible au premier regard. Il s'agirait d'une description où le temps continue de s'écouler. Prenons par exemple la planche 21 de *La Femme Piège* et intéressons nous à l'enchaînement entre les deux vignettes représentant Nikopol et le chat Gogol. A première vue, il s'agit d'un enchaînement de « point de vue à point de vue » où l'on va passer d'un plan poitrine de Nikopol à un plan moyen donnant à voir Nikopol et Gogol dans leur chambre. Cependant, il ne faut pas occulter la queue du chat dans la première vignette. Dès lors, en comparant les deux vignettes, on peut voir que la queue s'est éloignée de Nikopol. Du temps s'est donc écoulé entre la première et la seconde vignette. Par conséquent, nous nous rendons compte que les catégories proposées par Scott Mc Cloud proposent une classification trop rigide pour prendre fidèlement en

compte les enchaînements présents dans nos bandes dessinées. Nous avons donc pris le parti de combiner les différentes classes proposées dans *L'art invisible*. Le type d'enchaînements tels que celui précédemment étudié combine en effet la catégorie « action à action » et « point de vue à point de vue ». Cette combinaison, très présente dans *La Femme Piège*, rend compte d'un rythme lent qui permet de mettre l'accent sur la description. Nous sommes alors en présence de deux bandes dessinées différentes en ce qui concerne les ellipses, ce qui est directement en rapport avec les caractères différents des deux albums : l'un, au rythme rapide et consacré au mouvement, l'autre avec un rythme lent et qui fait place à la description. Le film semble bien avoir gardé ces deux aspects : un certain nombre de scènes d'action en côtoient d'autres qui insistent sur l'intériorité des personnages et en particulier celle de Jill.

Par ailleurs, le deuxième type d'enchaînements le plus fortement représenté dans la *Femme Piège* est le type de « scène à scène ». Ceci semble corrélé au fait que les ellipses proposées au cours de l'album sont importantes et par conséquent, demandent au lecteur une grande participation. Pourtant, nous nous rendons compte que souvent des encarts de texte blanc sur fond noir viennent se greffer sur l'image ou s'intercaler entre deux images. Ainsi, du texte off apparaît sur, en dessous ou au dessus de l'image. Ce dernier a quelques fois pour rôle de renseigner l'ellipse proposée entre deux cases. On peut remarquer un tel texte à la planche 5 de la *Femme Piège*. Ce dernier explicite la transition entre Jill au téléphone et Jill pleurant à son bureau. Il y a eu une explosion et John a crié.

Néanmoins, il est nécessaire de remarquer que le texte ne supprime pas l'ellipse pour autant²⁵. En effet, si le texte donne une direction à l'interprétation du lecteur, il lui laisse une grande liberté d'interprétation. En effet, on considère couramment que le texte est par nature abstrait. A l'opposé de l'image qui donnerait à voir directement, il évoquerait une idée. Le temps de ces encarts, le récit est pris en charge par le texte seul. Ici, loin de fixer un sens ce dernier va provoquer une image mentale et du coup

²⁵ A l'inverse les phylactères qui chevauchent deux vignettes vont anéantir l'ellipse en liant ces dernières. La suture est alors effectuée grâce à du texte interne à la diégèse.

pousser le lecteur à se fabriquer sa propre histoire sur la trame qui est proposée. C'est la lecture du texte qui incite le lecteur à préciser l'histoire et à se l'approprier. Il semble par conséquent, que chaque lecture soit une réécriture²⁶. Enki Bilal affirme à ce sujet : « Je crois qu'il faut créer une forme d'affrontement permanent entre les images que procurent le texte et les images qui sont celles de la narration dessinée. Il faut jouer sur le texte de telle sorte qu'il y ait une grande excitation de la part du lecteur à se fabriquer d'autres images ».

L'image de la bande dessinée restreindrait alors le nombre d'histoires possibles en jalonnant le récit d'images imposées. En effet, on sait que l'image de bande dessinée est abstraite mais également que le niveau d'abstraction d'une image peut varier et ceci en fonction de la plus ou moins grande ressemblance au référent. Ainsi, le trompe-l'œil et le dessin minimaliste seraient deux extrêmes de cette échelle d'abstraction. Les dessins d'Enki Bilal nous paraissent réalistes sans toutefois avoir la ressemblance de la photographie. Néanmoins, le degré d'abstraction qui en résulte fait que la part d'imagination du lecteur va être réduite en lui imposant visages, personnes et décors²⁷. A l'inverse, on se rend compte que l'insertion d'articles de journaux (particulièrement dans *la Foire aux Immortels*) permet au texte de « s'opposer » à l'image en proposant explicitement plusieurs versions possibles d'une même histoire. En effet, les articles présentés par la revue de presse nous rapportent un même événement envisagé selon des points de vue différents. Ainsi, alors que l'image a fixé l'histoire à un certain degré, le texte est là pour nous rappeler qu'il reste une certaine liberté à interpréter l'histoire racontée.

Par ailleurs, si l'on considère qu'adapter fidèlement une bande dessinée est mettre en mouvement chacune des cases, l'adaptation va se heurter à des problèmes techniques. En effet, si une telle démarche était entreprise, on arriverait à un film de plusieurs heures. Il ne faut

²⁶ Georges STEINER : " Le lecteur peu commun " (in) *Passions Impunies*, Paris, Folio-essais, n°385, p. 11-36.

²⁷ Scott MC CLOUD, *L'Art invisible*, op. cit., p. 36.

effectivement pas oublier qu'entre chacune des cases, du mouvement et par conséquent du temps se déroule. Nous avons vu en particulier que les ellipses de la *Femme Piège* ainsi que la présence de texte off demandaient une importante participation du lecteur. Cette participation est conséquente non seulement parce que le lecteur est laissé à lui même mais également parce qu'il semble que la durée qui sépare deux vignettes peut être grande. Rappelons que c'est le lecteur qui interprète la durée du blanc inter-iconique en fonction de son vécu²⁸. C'est grâce à sa confrontation préalable avec une scène identique que le lecteur va par exemple pourvoir interpréter la durée qui sépare deux vignettes l'une la paupière baissée, l'autre la paupière relevée. Le lecteur, parce qu'il a déjà eu connaissance d'un clignement d'œil, saura que la durée qui sépare ces deux vignettes est de l'ordre des secondes.

Pourtant, le texte off vient parfois donner des indications et préciser une durée qui aurait été difficile à estimer. On voit par exemple qu'à la planche 13 le texte off de Jill nous apprend qu'il s'est déroulé quarante huit heures entre le moment où elle est entrée dans la chambre de John et celui où Jeff la retrouve dans le coma. Cette indication avait par ailleurs été fournie au préalable mais de manière moins accessible. Le lecteur a effectivement vu une indication de date au début de la scène du bar, mais encore fallait-il qu'il ait fait attention aux dates précédemment données, l'indication de la durée et non d'une date oblige en quelque sorte le lecteur à prendre en compte le temps qui s'est déroulé et qu'il n'a pas pu estimer uniquement selon son expérience. L'espace inter-iconique est donc souvent laissé à l'appréciation du lecteur en dehors des moments où une action va avoir une durée particulière, ce qui a poussé le narrateur à préciser cette durée. L'adaptation doit alors prendre en compte la durée inter-iconique soit estimée par lecteur en fonction de son vécu, soit fixée par la narration.

De même, à l'intérieur de la case le temps continue de se dérouler, le texte en est l'instigateur et le témoin. Prenons par exemple, la première case où apparaît John dans la *Femme Piège*. Les deux phylactères présents

²⁸ Scott MC CLOUD, *L'Art invisible, op. cit.*, p. 108.

nous donnent à voir les paroles suivantes « ...et du sérieux preuve à l'appui...écoute un peu ça » et « J'écoute... ». Nous observons alors qu'il faut du temps pour la lecture pour que notre regard parcoure les mots. Il en faut aussi aux personnages pour les prononcer.

Ainsi, du temps s'est écoulé entre le début des paroles de John et la fin de celles de Jill. L'espace de la bande dessinée se fait temps et ce qui peut être vu simultanément dans la bande dessinée devra être perçu successivement à l'écran. Il s'agit alors, pour adapter, de traduire l'espace en durée. La taille d'une vignette donne par exemple des indications sur la durée. En effet, le lecteur va naturellement interpréter une série de vignettes aux petites dimensions dans un contexte de grandes vignettes comme une succession rapide de mouvements. Prenons par exemple la planche 11 de la *Foire aux Immortels*. On y remarque deux vignettes de petites tailles par rapport aux autres qui ont un format plus grand. La chute de Nikopol semble alors durer moins longtemps que la contemplation du parachute d'une part, du corps glacé de l'autre. Ainsi, dans une optique d'adaptation fidèle case par case, il s'agirait de respecter les rapports de durée entre les cases.

On se rend compte rapidement que combler les ellipses et passer d'une dimension spatiale à une dimension temporelle dans une bande dessinée d'Enki Bilal d'une soixantaine de pages conduit à un film de plusieurs heures évidemment irréalisable et probablement indigeste. La dynamique de la bande dessinée reposant sur une succession des vignettes tant dans le temps que dans l'espace est particulière et semble au premier abord n'être pas transposable vers une dynamique narrative plus linéaire. Il s'agit dès lors de se demander dans quelle mesure la manière de raconter une histoire en bande dessinée est semblable ou différente de celle utilisée pour déployer un récit au cinéma.

II/ Etude des caractéristiques poétiques des bandes dessinées du corpus et comment elles sont conservées ou non dans le film.

1) Etude comparée de la mise en place du récit en bande dessinée et au cinéma...

Nous disposons de deux bandes dessinées et d'un film. Chacun d'entre eux raconte une histoire. La question est alors de savoir comment on raconte cette dernière d'un côté en bande dessinée, de l'autre au cinéma. Par conséquent, il s'agira ici de s'intéresser à la mise en place du récit et de voir si les caractéristiques poétiques et structurelles de chacun des deux médias influent sur la façon dont une histoire est racontée.

La dynamique narrative générale est semblable en bande dessinée et au cinéma, le récit en lui-même progresse de façon similaire. Cependant, si la progression du récit est la même quelque soit le média par lequel elle se déroule, elle s'appuie sur les caractéristiques propres à chacun d'entre eux. Les différences des deux médias impliquent des récits qui ne disposent pas des mêmes atouts et contraintes dans l'élaboration de l'histoire. Celle-ci sera donc racontée différemment en bande dessinée et au cinéma dans la mesure où le récit prend en compte les particularités de chaque média qui créent également des mécanismes de réception différents. En quelque sorte la narration sera différente sur un axe paradigmatique qui prend en compte les spécificités du média alors qu'elle sera similaire sur un axe syntagmatique qui permet la dynamique macroscopique du récit. La participation du récepteur sera donc différente selon qu'il est en présence d'une bande dessinée ou d'un film.

Or l'adaptation créée doit être un récit cohérent et nécessite donc de passer d'un récit qui repose sur les caractéristiques de bande dessinée à un récit filmique efficace. Il y a donc eu « déconstruction » des bandes dessinées pour effectuer une réorganisation des éléments les constituant. Ce nouvel assemblage implique des modifications dans la narration d'une part à cause

du changement de média, d'autre part à cause du fait que le film *Immortel* a été réalisé dix-huit ans après l'écriture de la *Femme Piège* et par la même personne. En effet, le réalisateur s'inscrit dans son époque et a donc eu des intentions différentes dans ses bandes dessinées et dans son film.

a) Sur un axe syntagmatique...

Le fonctionnement global du récit est le même en bande dessinée et au cinéma. Jean Michel Adam affirme ainsi qu' « il convient [...] d'abandonner le niveau apparent de la mise en forme verbale et/ou iconique, le niveau de la manifestation, pour situer la notion de récit à un niveau plus global et plus abstrait que l'on définira comme le type *textuel* ». Il s'agit de raconter une histoire, le récit va progresser de même quelque soit le média²⁹.

Le récit fonctionne ainsi avec «un rapport de contiguïté-consécution temporelle et causale et [...] [la] présence d'un acteur constant ». Le récit apparaît alors comme un enchaînement causal inéluctable des événements. L'inspecteur Freub introduit un motif de réflexivité en désignant la mise en place du récit : « C'est comme dans une tragédie³⁰ grecque, sénateur, tous les éléments sont en train de se mettre en place.³¹ ».

Le fonctionnement du récit impose par ailleurs « des balises temporelles chargées de marquer la succession des faits et un cours des événements manifesté au moyen de prédicats en opposition et qui décrivent

²⁹ Jean-Michel ADAM, *Le Récit*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Que sais-je », 1984, p. 9 et 10.

³⁰ Le terme de « tragédie » peut faire référence au fait que le cours de l'histoire est pris d'une part dans l'engrenage du rapport contiguïté-consécution temporelle et causale, de l'autre dans une dynamique configurationnelle qui pousse le lecteur à « établi[r] [...] au début un sens global à ce qu'il lit ou entend [...], [à] anticipe[r] et dirige[r] inconsciemment son attente en direction du dénouement ». En effet, Les schémas narratifs que le spectateur a intériorisé dans les livres qu'il a pu lire ou dans les films qu'il a pu voir lui font apparaître comme normaux voire contraints certains déroulement de la diégèse. Le fonctionnement du récit et de sa réception joue sur une prédétermination des événements. Remarquons également qu'il semble qu'une partie du dénouement soit donnée dès le début puisqu'Horus a sept jours avant de retourner au tombeau. Le temps est ainsi décompté jusqu'à une fin inévitable. De plus, ce terme de « tragédie » fait référence également au contenu. Rappelons que les hommes apparaissent comme les marionnettes des dieux. Notons en particulier Horus qui se sert des corps humains quitte à les faire implorer afin de satisfaire son désir de procréer. De la même façon, Horus se sert de Jill comme d'une mère porteuse. Enfin, il faut remarquer que le rapprochement des hommes aux marionnettes trouve sa justification dans le fait que c'est le dieu qui fait se mouvoir Nikopol. Horus contrôle Nikopol et va jusqu'à prendre totalement possession de son corps et de son esprit pour arriver à ses fins.

³¹ Enki BILAL, *Immortel ad vitam, op.cit.*

l'état de l'acteur constant en différents points de la chronologie »³². Le récit est donc marqué par une succession de faits. Dès lors, modifier cet ordre modifie le récit. On remarque ainsi qu'un des changements majeurs entre le récit des bandes dessinées étudiées et celui du film est une succession différente des événements. En effet, si dans les deux médias, trois histoires sont présentes, dans le film elles sont contemporaines alors qu'en bande dessinée, l'histoire de Jill est postérieure de plusieurs années.

On remarque ainsi que si ces intrigues apparaissent séparées au départ, elles se rejoignent rapidement et dès lors elles assurent réciproquement leur progression. Par exemple l'intrigue d'Horus qui veut avoir un descendant génère l'intrigue amoureuse entre Nikopol et Jill

Pourtant, la mise en place de l'intrigue s'effectue bien de façon semblable dans les deux médias. Nous partons de trois intrigues initialement séparées qui se rejoignent pour n'en former plus qu'une seule.

Or il est fréquent d'entendre que l'intrigue narrative d'un film de Science fiction est simpliste et, à l'inverse, que les bandes dessinées d'Enki Bilal sont trop compliquées et qu'elles ne sont appréciées que pour leurs dessins étant donné que l'histoire demeure obscure. Pourtant, nous remarquons qu'en termes d'intrigue les deux médias proposent une complexité similaire. En effet, on observe un entremêlement de trois histoires dans les deux médias. Néanmoins, celles-ci sont différentes du fait du passage de deux unités à une seule unité.

Dans *La Foire aux Immortels*, les intrigues correspondent d'une part à la pyramide qui manque de carburant et aux négociations avec le dirigeant fasciste Jean Ferdinand Choux Blanc (1), d'autre part aux complots politiques internes (2) et enfin à la chute de Nikopol et à sa rencontre avec un Horus dissident (3). Dans *La Femme piège*, les intrigues alternées sont la libération d'Horus (A), l'enquête de Jill (B) et le parcours de John (C). Dans le film, on note également trois intrigues : la chute de Nikopol et les problèmes

³²Jean-Michel ADAM, *Le Récit*, op. cit., p. 14.

politiques qui en résultent (α), le répit d'Horus pour le temps d'un battement de cœur divin (β) et la capture de Jill par Eugenics (γ).

Ainsi, on obtient un film qui mêle trois histoires ($\alpha + \beta + \gamma$) face à deux albums qui en regroupent chacun trois. [(1+2+3)+(A+B+C)]

Or l'histoire d'Horus (A) dans *La Femme Piège* est la continuité chronologique d'une de celles (3) de *La Foire aux Immortels*. (A) devient donc (3'). Finalement, l'ensemble des deux bandes dessinées constitue une intrigue assez complexe qui propose cinq histoires à l'origine distinctes. ((1)+(2)+(3)+(B)+(C))

Néanmoins, elles apparaissent toutes dans le film mais leur répartition a changé. L'ensemble des cinq histoires est réorganisé de manière à n'en plus faire que trois. Par conséquent, des rapports de causes à effets sont accentués entre les trois histoires dans le film et la cohésion entre tous les éléments semble plus forte. Dans les bandes dessinées ces rapports étaient atténués du fait de la division en deux albums et d'une autonomie plus marquée de l'histoire de Jill. L'histoire en bande dessinée s'étale dans le temps, ce qui est permis par les ellipses narratives, alors que film contracte les histoires. De plus, dans les bandes dessinées, les liens logiques sont plus lâches du fait des ellipses de structure et des ellipses narratives plus fréquentes que dans le film. On assiste alors à une diminution de la part d'imaginaire au cinéma dans la mesure où les rapports de causes à effets sont d'avantage précisés ce qui demande une moins grande participation au récepteur.

Dans *Immortel*, le récit se développe effectivement autour de trois grands axes supportés par les trois personnages principaux et sur lesquels viennent s'en greffer d'autres, aux rôles secondaires. Ce fonctionnement du récit, où le personnage est en quelque sorte son squelette, était le même dans les bandes dessinées. A chacune des trois histoires correspond un personnage : *La Foire aux Immortels* est centrée sur Jean Ferdinand Choublanc, Horus et Nikopol, *La Femme Piège* l'est sur Jill, Horus et Nikopol, qui constitueront également les personnages principaux d'*Immortel*.

b) Sur un axe paradigmatique.

Pourtant, le récit ne se met pas en place de manière semblable au cinéma et en bande dessinée si l'on considère l'axe paradigmatique évoqué précédemment. Il s'appuie en effet sur les caractéristiques propres à chacun des médias.

Rapport texte/ image.

En bande dessinée, le récit est lié d'une part à la composition de la page, d'autre part au rapport texte image. Ce rapport, c'est à dire la combinaison des images et des mots peut évoluer sur une échelle. Celle-ci a pour extrémités d'une part un rapport où seul le texte assume le récit, de l'autre un rapport, où l'image seule, prend en charge la narration. Sur cette échelle, Scott Mc Cloud a défini plusieurs catégories : illustrative, bande son, redondante, additionnelle, parallèles, montage et interdépendance³³. A partir de ces catégories, nous remarquons que sur ce point là également nos deux bandes dessinées n'ont pas le même profil. *La Foire aux Immortels* est dans l'ensemble marquée par un rapport d'interdépendance entre texte et image. On note cependant quelques combinaisons de type « montage » où le texte fait partie intégrante de l'image. *La Femme piège* se distingue par une plus grande variété de rapports texte-image. Ces derniers varient selon les histoires racontées et au sein même de ces histoires. C'est le texte qui donne un sens à l'image. En effet, celle-ci peut avoir des sens différents et c'est le texte qui va la préciser.

Ce rapport d'interdépendance va permettre de développer l'émotion : lorsque le texte assume l'essentiel du récit, l'image peut développer ses aspects « les plus séduisants et les plus spectaculaires³⁴ ». Ainsi on voit que le texte tend à fonctionner seul dans *la Femme piège*. Jill relit son journal sans images à la fin de l'épisode. Le dessin, très travaillé, qui accompagne le texte du journal se rapproche du tableau. Pourtant, l'adjonction du texte à l'image

³³ Scott MC CLOUD, *L'Art invisible, op. cit.*, p. 161, 162 et 163.

³⁴ Benoît PEETERS, *Lire la bande dessinée, op. cit.*, p. 125.

permet d'insister sur l'émotion. Des liens se tissent entre les deux et ce sont ces derniers qui permettent d'apporter ce que l'un ou l'autre pris séparément ne pourrait pas dire. Texte et image sont complémentaires pour donner force et profondeur au récit.

A l'inverse les images peuvent constituer un récit sans l'aide du texte. Ainsi, dans *la Femme Piège* la séquence en bleu est muette mais l'image est assez claire et l'histoire est compréhensible. Enki Bilal a affirmé dans une de ses interviews³⁵ que si c'était la trame narrative qui lui servait de point de départ, lorsque l'image suffisait à la compréhension, le texte devenu redondant pouvait être supprimé. En effet, quand l'image peut à elle seule assumer l'action, le texte insiste sur autre chose.

Le récit au cinéma se déroule également en partie grâce au rapport texte-image mais de façon différente puisque chaque image donne à voir « en même temps qu'elle raconte »³⁶. En effet, à l'inverse de la bande dessinée, le film propose une image réelle. Or celle-ci fixe déjà un sens alors que l'image de bande dessinée reste abstraite et laisse encore un espace à l'incertain.

Le cinéma dispose en effet de nombreuses composantes sémiologiques dont certaines sont absentes dans un média qui repose sur l'abstraction.

Francis Vanoye affirme ainsi que « lire » un film c'est percevoir :

« De la langue écrite

(Générique, cartons, intertitres, fragments de lettres, journaux...)

De la langue parlée (dialogue), y compris dans ses aspects supra segmentaux (intonation, accentuation, intensité...)

Des signes gestuels (mimiques, gestes, pantomimes)

Des images dans leur contenu (décors, aspects physiques des personnages...), dans leur échelle (gros plan, plan d'ensemble), dans leur mouvement (mouvements des personnages dans l'image, mouvements d'appareil, combinaisons diverses), dans leur succession, (montage « cut », alterné, parallèle, etc)

³⁵ Interview par Stéphane BUREAU, *op.cit.*.

³⁶ Pierre BEYLOT, *Le récit audiovisuel, op. cit.*, p.39.

Des sons : bruits et musiques »³⁷.

Il semble alors que le rapport texte/image s'étende ici à un rapport entre l'image et ces différentes couches sémiologiques. Il s'agit dès lors d'observer le rapport entre le son et l'image, entre la langue parlée et l'image, entre la musique et l'image... Le sens peut ainsi être donné de manière redondante, à la fois par l'image, les paroles prononcées et la musique.

c) Réception du récit : l'interprétation par boucles.

Cependant, même si l'ensemble de ces éléments se superposent pour donner une perception complète, le film reste profondément linéaire et s'oppose en cela au récit de bande dessinée qui se construit d'une part avec la possibilité du lecteur de retour en arrière ou d'anticipation et d'autre part avec la matérialité du livre présentant la page comme unité de narration.

Néanmoins, nous pouvons voir que si le film est linéaire dans sa perception son interprétation procède par boucles³⁸. Pierre Beylot affirme ainsi que « l'action interprétative du spectateur [...] est tournée vers l'aval du récit, vers l'attente de la résolution des enjeux dramatiques, mais remonte également constamment vers l'amont pour y trouver une confirmation des hypothèses initialement formulées et construire ainsi une vision totalisante et cohérente du monde fictionnel. » Le fonctionnement du récit dans les deux médias montre finalement une certaine similitude à ceci près que ce qui relève de la mémoire du spectateur dans la fiction cinématographique peut être effectivement vérifiée par l'accès physique à l'amont du récit en bande dessinée.

Le récit fictionnel présente ainsi un processus similaire dans les deux médias. La cohérence du récit implique la présence de signes indicateurs de la suite de l'intrigue. Celle-ci ne se développe pas à partir de rien mais d'éléments déjà présentés.

³⁷Francis VANOYE, *Récit écrit récit filmique*, op. cit., p.28 et 29.

³⁸Pierre BEYLOT, *Le récit audiovisuel*, op. cit., p. 45 à 49.

Appel à la mémoire.

Ainsi deux processus apparaissent chez le spectateur. Le premier, face à la résolution de l'intrigue ou d'une péripétie, consiste, pour le lecteur/spectateur à faire appel à sa mémoire et à donner sens aux éléments initialement perçus mais qui semblaient encore sans signification. En effet, dans *Immortel ad vitam*, à chaque meurtre, une plume noire volette et reste sur le lieu du crime. Cet indice est bel et bien vu mais n'attire pas l'attention et surtout n'est pas immédiatement relié à Horus. Le spectateur ne fait pas le lien entre le serial killer et le dieu en sursis. Pourtant, Horus est un faucon et la plume d'oiseau constitue un indice relativement clair. Pourtant, l'histoire divine et l'intrigue policière restent distinctes pour le spectateur. Ce n'est qu'avec l'intégration du corps de Nikopol par Horus qu'il découvre l'identité du meurtrier. Le spectateur réactualise alors les éléments perçus mais qui n'étaient pas exploitables. Les plumes d'oiseau laissées sur les lieux du crime acquièrent un sens. Il semble alors que ce soit la capacité à actualiser ces perceptions qui permet de percevoir l'intrigue comme un tout cohérent.

Il en résulte une impression que chaque détail a un sens à interpréter. Le lecteur de bande dessinée va alors relire, revenir en arrière pour ne pas manquer ces indices. Il faut noter, à ce sujet que la première vignette en haut à gauche d'une méta-case contient souvent tous les éléments ayant un rôle dans le récit. Le lecteur peut alors revenir chercher des informations à cet endroit. Ces retours en arrière sont en effet possibles en cours de lecture et ce avant de poursuivre afin d'être sûr de ne pas manquer un aspect du sens ou de l'intrigue. Le spectateur de film, lui, ne peut que tenter de se rappeler des éléments en cours de route mais est pressé par le film qui continue. La seule solution, pour lui, est de revoir le film pour voir tous les indices et ce plusieurs fois si nécessaire.

L'anticipation.

Le second processus, l'anticipation, consiste à prévoir le déroulement de l'intrigue en fonction d'éléments initialement perçus. Le récit, dans les deux médias, est à la fois marqué par un *ordre chronologique* et par un *ordre configurationnel* : « suivre le déroulement d'une histoire (ordre chronologique), c'est déjà réfléchir sur les événements en vue de les

embrasser en un tout signifiant (ordre *configurationnel*) par un acte de jugement réflexif. Le lecteur « établit [...] au début un sens global à ce qu'il lit ou entend [...], [il] anticipe et dirige inconsciemment son attente en direction du dénouement »³⁹. Le lecteur de bande dessinée a la possibilité matérielle d'aller voir la fin. Le spectateur lui, doit attendre le déroulement du film. De l'attente obligée naît un suspens plus fort au cinéma.

Le spectateur, en regardant *Immortel ad vitam*, est amené à prévoir ce qui va suivre. En effet, dès les premiers instants du film, les dialogues ouvrent sur la suite et invitent le spectateur à anticiper. La réplique d'Horus « Je sais que tu es là » force à se demander ce à quoi correspond la seconde personne du singulier. De même, quelques instants plus tard, lorsqu'il affirme « Humains, mes enfants, je suis de retour », le spectateur désire en savoir d'avantage et cherche à comprendre ce qu'implique cette réplique dès le moment où elle est prononcée. Cependant, il est obligé d'attendre le déroulement du film. Il ne peut ici, avec son expérience personnelle des films de science fiction, faire rentrer ces premières répliques dans un schéma type et ainsi anticiper l'ensemble de l'intrigue filmique.

A l'inverse, le processus d'anticipation réalisé par le spectateur est pleinement satisfait lors des premières mentions des meurtres en série et de la mise en route de l'enquête. En effet, le spectateur sait déjà, comment se déroule une enquête policière pour en avoir déjà vu. De plus, l'enquête est nommée par le sénateur All Good et Lily Liang⁴⁰. Celle-ci désapprouve le choix de l'inspecteur Freub comme meneur de l'enquête car il serait « un obsessionnel, totalement incontrôlable ». Ce débat sur la compétence de l'inspecteur tend à le rendre sympathique aux yeux du spectateur. Or un tel

³⁹Jean-Michel ADAM, *Le Récit, op. cit.*, p.16.

⁴⁰ Le couple ainsi créé par le sénateur All Good et l'inspecteur Freub n'est pas sans rappeler le couple Bryant, capitaine du département de détection des répliquants rebelles de la police de Los Angeles et Dick Deckard. All Good, tout comme Bryant a de l'embonpoint. De plus, ils apparaissent souvent derrière un bureau et finalement assez peu sur le terrain. Quant à l'inspecteur Freub il a en commun avec Deckard son expérience du terrain et de la mission pour laquelle ils sont appelés. Lily Liang craint que Freub soit incontrôlable ce qui peut être envisagé comme une référence au blade runner Ce dernier qui, s'il poursuit sa mission jusqu'au bout, c'est-à-dire éliminer les répliquants échappés, tombe amoureux de Rachael une répliquante d'une nouvelle génération. Or il est probable que Dick Deckard soit lui-même un répliquant et qu'il soit par conséquent esclave des humains. Quoiqu'il en soit, son refus de voir Rachael mourir, signifie sa distance par rapport à son métier et sa prise d'autonomie. Au doute qui plane sur la nature de Dick Deckard correspond la nature mi humain mi synthétique de Freub. En effet, Freub est humain mais a beaucoup de chair synthétique suite à une attaque d'un dayak. Ce personnage semble alors acquérir une place dans le film grâce à une assise intertextuelle.

débat concernant la compétence face à une mission importante est une péripétie courante dans les intrigues policières. Le spectateur sait alors que, malgré les réticences d'un personnage, l'inspecteur aura un rôle déterminant dans l'enquête mais surtout que ce dernier sera positif. Dès la nouvelle des meurtres en série et de la décision d'une enquête, le spectateur les analyse comme faisant partie d'une histoire policière. Le lecteur anticipe sur la suite du récit en commençant par inclure les premières informations données par le film dans un schéma type puis en prévoyant globalement la continuation de l'intrigue.

Il semble maintenant évident que si la communication audiovisuelle relève de la monstration dans le sens où il y a « une narrativité mimétique à l'intérieur du plan »⁴¹, elle relève bien également de la narration. En effet, bien que le monde fictionnel semble s'offrir à nous sans intermédiaire, il y a bien un narrateur qui agence le récit. Il s'agit alors pour nous d'étudier le statut du narrateur dans les deux médias.

2) Enonciation et focalisation.

Le fonctionnement différent des deux médias, en ce qui concerne la mise en place du récit, implique deux statuts distincts de narrateur. En effet, sa présence ne se manifeste pas de la même façon. Régulièrement présent physiquement en bande dessinée par des voix off, son rôle dans la structuration du récit est exacerbé. La voix du narrateur prend en charge la temporalité et commente l'histoire qu'il raconte. On relève ainsi des mentions de dates ou de lieux en voix off au long des deux premiers tomes de *La Trilogie Nikopol*. Le rôle d'agencement du récit par le narrateur est désigné de façon explicite avec les revues de presse. La voix narrative est distinguée des articles par une typographie et une couleur différentes.

Au cinéma, le narrateur tend à s'effacer derrière l'histoire racontée. La voix off extradiégétique est assez discrète et n'est présente qu'au début. La voix off filmique et celle de bande dessinée ont alors même fonction dans

⁴¹Pierre BEYLOT, *Le récit audiovisuel, op. cit.*, p. 17.

l'incipit. En effet, on constate que, dans les deux médias, la voix off permet l'exposition du contexte. De plus, le lecteur/spectateur est face à un monde inconnu qui doit être présenté. La voix off possède, à la fois un rôle informatif et explicatif⁴².

Ainsi, seule la voix off du début est conservée, les autres sont supprimées. « La bande dessinée conserve une narration importante » alors que « le film montre plus qu'il ne narre ». La nature même de l'image cinématographique implique une plus mince nécessité de voix off. Rappelons à ce sujet la définition de la voix off nommée voix de narration par Michel Chion. Pour lui, celle-ci est caractérisée par « [une] certaine neutralité de timbre et d'accent [...] Pour que justement chaque spectateur puisse la faire sienne, elle doit s'approcher de ce que serait *un texte écrit qui parle* dans le for intérieur de la lecture »⁴³.

De plus, au cinéma, le plan lui-même présente de la narrativité. La superposition des couches sémiologiques apporte un grand nombre d'informations. L'image étant assez claire, il n'y a pas besoin de voix off pour expliquer.

Par ailleurs, le narrateur n'apparaît pas qu'avec le texte. La voix off n'est qu'une manifestation de l'énonciation parmi d'autres. Cependant, les autres manifestations, comme les mouvements de caméra ne semblent pas être attribuées consciemment à une voix extradiégétique, mais au sentiment qu'une histoire n'existe pas sans narrateur. Ce dernier est en effet celui qui organise et unifie le récit afin de permettre « au spectateur de percevoir la fiction comme un tout homogène rapporté au même point d'origine »⁴⁴.

Dès lors, la focalisation dans le film et les bandes dessinées est à penser différemment de celle que l'on rencontre dans la littérature. Dans le domaine littéraire, la focalisation apporte des informations sur la connaissance du monde ou les sentiments des personnages. Or, dans ces

⁴² www.la-voix-off.com/...voix-off/voix_off_definition.php

⁴³ Michel CHION, *La voix au cinéma*, Paris, Editions de l'Etoile, coll. « Essais », p.50.

⁴⁴ Pierre BEYLOT, *Le récit audiovisuel, op. cit.*, p. 25.

médias, le point de vue donne à voir et/ou (dans le cas du cinéma) à entendre. Si la littérature cherche bien à nous apporter une vision du monde, cette vision reste impalpable alors qu'elle est physiquement présente dans les médias visuels.

Le point de vue en bande dessinée, selon une dynamique texte/image, se construit entre focalisation littéraire et focalisation visuelle. Le narrateur a une présence textuelle marquée, puisque c'est lui qui « raconte » l'histoire. Le texte est écrit et relève donc de la littérature mais l'image est toujours là, à confronter au texte. Nous adopterons les catégories de point de vue cinématographique proposées par Francis Vanoye⁴⁵ pour faire référence à la focalisation de bande dessinée. En effet, si ces derniers ne permettent pas de cerner le problème du point de vue audiovisuel⁴⁶, ils semblent appropriés à la focalisation de bande dessinée.

Au cinéma, le point de vue se définit à la fois par l'image et par le son. Le point de vue nous donne à voir et/ou à entendre, il correspond à la position de la caméra. Celle-ci peut ou non être le regard d'un personnage. Ainsi, le premier point de vue est subjectif, le monde nous est donné à percevoir par le regard de Jill et l'image s'en trouve déformée. Ce point de vue appelé « plan subjectif » réapparaîtra à plusieurs reprises au long du film et correspond à la vision du monde de Jill. La subjectivité de la vision du monde par Jill est reprise à la bande dessinée. Elle existait en effet déjà dans *La Femme piège*. Cependant, les deux focalisations diffèrent. Le journal ayant disparu de la trame narrative, la focalisation a également évolué.

Dans la bande dessinée, le récit de Jill est assumé par un texte tendant vers l'autonomie, avec lequel l'image entretient pourtant des rapports d'interdépendance. Si nous étudions séparément texte et image, nous nous rendons compte que le texte est en focalisation interne alors que l'image est en focalisation externe. On est donc, si on se réfère aux catégories de Francis Vanoye, en focalisation interne sur un personnage. La case présente un personnage, « mais des informations supplémentaires [sont] fournies » [...]

⁴⁵ Francis VANOYE, *Récit écrit récit filmique*, op.cit., p.144.

⁴⁶ Pierre BEYLOT, *Le récit audiovisuel*, op. cit, p.181.

« par un commentaire « off » prononcé par le personnage qui occupe l'écran⁴⁷ ».

Le journal de Jill semble compliqué à adapter à l'écran dans la mesure où la distance temporelle entre le moment de l'écriture et les événements est minimale, les deux étant quasiment simultanés. Cet acte d'écriture est mis en scène dans la bande dessinée grâce au script walker. Jill est un narrateur secondaire, intradiégétique et homodiégétique. C'est l'acte d'écriture autant que les événements qui est mis en avant dans la bande dessinée. Jill est obnubilée par l'écriture. La focalisation interne sur un personnage n'est pas qu'un choix de point de vue, elle a également une signification dans la diégèse. Elle indique, dans *La Femme Piège*, la nécessité pour le personnage de Jill de dire le monde mais surtout de se dire. Cette nécessité passe par l'écriture. Son journal devient alors symbole des thèmes de l'écriture et de la mémoire.

Ainsi, si la forme du journal n'est pas conservée, les thèmes que ce dernier développe restent présents dans le film. La focalisation n'est pas reprise mais le sens qu'elle a apporté est gardé. Le thème de l'écriture prend le relais de la structure narrative mettant en scène l'acte d'écrire. On observe un déplacement d'une focalisation qui fait sens vers un thème qui développe cette signification. L'écriture apparaît ainsi avec la première page d'un conte de Nikopol et l'annonce de la publication du livre terminé. Le thème de la mémoire reste très présent notamment avec le personnage de John et la prise des pilules qui permettent l'oubli.

Le film, dans son ensemble nous est donné à voir par l'entremise d'une focalisation objective dominante, tout comme *La Foire aux immortels* ou, dans *La Femme Piège*, le récit traitant de la relation entre Nikopol et Horus, ainsi que celui traitant de John qui sont rapportés en focalisation externe. Le spectateur suit de case en case les personnages sans rien voir ni savoir de plus qu'eux. La caméra ne reproduit pas la subjectivité du regard hormis celui de Jill. Ce choix de la représentation de la seule subjectivité de Jill pousse le spectateur à s'identifier à ce personnage.

⁴⁷ Francis VANOYE, *Récit écrit récit filmique, op.cit.*, p.144.

On verra cependant que le spectateur au cours du film peut également s'identifier au personnage de Nikopol non pas grâce à une subjectivité du regard mais à une subjectivité de la perception sonore. Ainsi, le fait d'apporter deux points de vue subjectifs l'un par le regard, l'autre par l'ouïe permet de les différencier et de savoir à qui appartient la perception du monde. En effet, dans le cas où la subjectivité de Nikopol aurait été apportée par son regard, il aurait fallu trouver un moyen, comme ça a été le cas avec la vieille caméra arrangée pour le regard de Jill, de différencier les images vues par Alcide de celles en focalisation objective.

Pourtant, dans la bande dessinée, nous avons accès, à travers les images mentales, au point de vue de Nikopol. Le lecteur voit ce que Nikopol rêve éveillé. Nous sommes en présence d'une focalisation interne par le personnage. Celle-ci, dans le cas des images mentales, n'est pas tant un regard bien que ce soit montré physiquement, mais un accès à la connaissance du personnage. La focalisation qui montre l'image mentale se rapproche d'une focalisation littéraire qui fournit un savoir cognitif.

Cependant, le point de vue, au cinéma, se définit également par le son. On se rend alors compte qu'image et son peuvent apporter un point de vue différent. Ainsi, lorsque Nikopol survole New York, transporté par Horus, aucun son ne nous parvient si ce n'est la respiration de l'évadé de Globus⁴⁸. Or, nous avons vu que le volume sonore de la respiration ne correspondait pas de façon continue à la réalité d'une perception sonore objective en fonction de la distance de la caméra au personnage. Ainsi, nous nous rendons compte que le son permet également de donner un point de vue différent de celui présenté par l'image.

Ainsi, la focalisation par le son va physiquement apporter ce qui est effectivement perçu par un personnage. En effet, par nature, ce dernier est d'avantage tourné vers la subjectivité. Dès lors, le son devient un outil incontournable de l'accès aux pensées. Par exemple, lorsque l'énonciateur est

⁴⁸ Les plans présentant Nikopol volant porté par Horus font référence, dans *2001, l'odyssée de l'espace*, à Dave Bowman chargé de réparer une panne à l'extérieur du vaisseau. On retrouve en effet le même procédé de focalisation grâce à la respiration.

présent à l'écran mais ne parle pas physiquement, c'est une voix off qui donne accès aux pensées. Lorsqu'Horos a intégré le corps de Nikopol, nous entendons ce qu'Alcide entend. Nous accédons aux paroles d'Horos que seul Nikopol perçoit dans la mesure où le dieu est désormais une voix intérieure. La focalisation est ici donnée par une « auricularisation interne⁴⁹ ».

3) La déconstruction.

a) Les implications narratives et la nécessité d'obtenir un ensemble cohérent.

Les caractéristiques propres à chaque média imposent des progressions narratives singulières. Par conséquent, pour passer de l'un à l'autre, il est logique de reconfigurer le récit. Il semblerait alors que, *Immortel ad vitam* soit une reconfiguration du récit développé en bande dessinée. On y retrouve en effet une intrigue globalement similaire et des ambiances proches.

Pourtant, Enki Bilal refuse l'idée selon laquelle *Immortel ad vitam* serait une adaptation des deux premiers tomes de *La Trilogie Nikopol*. Ce refus est manifeste dans le choix du titre, différent pour les bandes dessinées et pour le film. Plutôt qu'adaptation, Enki Bilal préfère parler de déconstruction.

Ce terme se justifie dans la mesure où l'on passe de deux bandes dessinées à un film, soit de deux histoires à une seule. Or « l'histoire qui est représentation d'action doit l'être d'une action une et qui forme un tout »⁵⁰. Chacun des deux récits correspondant aux deux bandes dessinées est donc un ensemble cohérent. Dès lors, pour faire de deux ensembles cohérents un troisième ensemble cohérent, il faut les déconstruire.⁵¹

⁴⁹ Pierre BEYLOT, *Le récit audiovisuel, op. cit.*, p. 183.

⁵⁰ Jean-Michel ADAM, *Le récit*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Que sais-je », 1984.

⁵¹ Pourtant si l'on part ainsi de deux ensembles cohérents mais différents: les deux bandes dessinées, ces dernières peuvent être également considérées comme deux parties d'un même récit. Elles rentrent dans une succession chronologique, *La Femme Piège* constituant la suite de *la Foire aux Immortels*, et le second volet conserve malgré tout les deux personnages principaux de l'épisode précédent. Les deux premiers épisodes sont donc des parties d'une unité plus large et ceci est possible du fait que le dénouement de *La Foire aux Immortels* est suspensif, laissant Alcide Nikopol dans un asile et Paris « s'apprê[tant] à voguer à vue dans des eaux bien troubles sans son libérateur ». La déconstruction

La déconstruction implique un remaniement total étant donné que « les parties du tout qui constitue l'action « une » [sont] agencées de telle sorte que, si l'une d'elles est déplacée ou supprimée, le tout soit disloqué et bouleversé »⁵². Il n'est donc pas possible que seuls quelques éléments des bandes dessinées, parce que difficilement transposables au cinéma, soient supprimés lors du passage au film. Toute suppression implique une rupture dans le récit et donc son effondrement, les éléments narratifs étant liés entre eux par une dynamique de causes à effets.

Nous obtenons donc des éléments épars des deux premiers ensembles qu'il s'agit de réorganiser. Pour créer le film, l'opération se déroule donc en deux étapes. La déconstruction suivie de la reconstruction.⁵³

Pour reconstruire, il a fallu « mettre ensemble des événements épars dans le temps et dans l'espace, et donc épurer (choisir, hiérarchisée), articuler (configurer) pour produire une figure et son sens ».⁵⁴ La figure obtenue est à son tour un ensemble cohérent qui présente une unité d'action et de genre.

Un ensemble cohérent de science fiction.

L'ensemble cohérent obtenu a été construit en fonction de l'horizon d'attente du spectateur. On obtient un film de science fiction qui doit donc avoir les caractéristiques de ce genre de film. L'ensemble cohérent doit comporter l'imagerie spécifique au film de science fiction pour être perçu comme tel. Tel est le cas dans *Immortel ad Vitam*. Nous y remarquons des thèmes récurrents de science fiction comme l'apesanteur, avec Jill dans sa combinaison de cosmonaute qui lui sert à rejoindre John, la femme portée qui est ici actualisée avec Jill ramenée à l'hôtel par Horus, le sol d'une autre planète (dans *Immortel*, il s'agit du sol de l'intrusion), ou encore de nouvelles

interviendrait alors à un niveau supplémentaire : il s'agirait de briser la cohérence du récit formé par les deux bandes dessinées.

⁵² *Ibid.*

⁵³ Interview par Stéphane BUREAU, pour *CONTACT, l'encyclopédie de la création*, avril et mai 2007.

⁵⁴ Philippe SOHET, *Images du récit*, Presses de l'université du Québec, 2007, p.32.

formes d'enregistrement du réel telle la carte cérébrale qui permet de conserver ce qui a été vu sous la forme d'un film⁵⁵.

L'imagerie de science fiction n'est pas seulement visuelle. Le son également tend à faire d'un film un film de science fiction. Le bruitage d'*Immortel* est réalisé avec des sons électroniques. Le bruit des armes est ainsi particulièrement caractéristique des bruits de science fiction. Il se rapproche en effet de ceux des sabres laser de *Star Wars*. Les voitures, les messages aériens, les ordinateurs ou encore les bruits associés à la focalisation interne de Jill ou à la disparition de ses cheveux émettent des bruits métalliques différents de ceux que nous pourrions leur attribuer dans notre présent.

Cohérence selon une dimension argumentative.

De nouveaux éléments apparaissent donc dans le nouveau média. Ces derniers trouvent une de leur justification dans la nécessité de cohérence du récit filmique. On peut alors supposer que ces nouveaux éléments ont d'autres finalités.

En effet, si savoir ce qui n'a pas été respecté fidèlement dans les œuvres originales et se demander quels phylactères ou quels mots n'ont pas été repris (en gros se rendre compte que le film n'est pas une transposition de la bande dessinée tel un copier coller mis en mouvement) ne présente pas d'intérêt, il nous semble tout de même judicieux de se demander quelles suppressions et quelles adjonctions en matière de thèmes ou de personnages ont été effectuées pour l'adaptation. Il paraît en effet intéressant de voir les raisons de ces changements, leur inscription dans leur média et les correspondances qui finalement demeurent entre bandes dessinées et film.

Les ajouts et suppressions concernent essentiellement des différences de thèmes entre les bandes dessinées et le film. Ces derniers ne sont pas parus à la même époque et traitent donc de problèmes de société différents.

⁵⁵ Michel CHION, *Les films de science-fiction*, Paris, les cahiers du cinéma, coll. « Essais », 2008, p. 53 à 81.

Nous savons en effet que dans la narration il peut y avoir une dimension argumentative. Dans une interview, Enki Bilal affirme que « ça [l]’oblige aussi en même temps à parler de choses essentielles qui nous concernent nous les hommes, c’est à dire [que] ça [l]’intéressait pas d’aller que dans un délire »⁵⁶. Ainsi, les fictions proposées à travers les différents médias véhiculent une vision du monde.

Les thèmes dominants en bande dessinée sont les régimes politiques, d’un côté fasciste (Choublanc a des ressemblances physiques avec Mussolini) et de l’autre communiste, la guerre et la question de la mémoire. Notons que ces deux bandes dessinées paraissent en 1980 et 1986, soit en pleine guerre froide (Nikopol a une jambe gelée) et au moment où la question de la mémoire, en particulier celle de la seconde guerre mondiale, préoccupe. Le mémorial de Caen est inauguré en 1988.

Dans le film, les thèmes ont changé: la médecine et l’eugénisme dominant le film. Les progrès scientifiques inquiètent au début du troisième millénaire. Le totalitarisme et la ségrégation d’une société inégalitaire restent de mise, mais on insiste d’avantage sur la dissidence de Nikopol. Le problème des dictatures n’est pas résolu dans les années 2000. Dès lors, les événements spécifiques qui concernent des thèmes en relation avec une époque disparaissent dans le film. Par conséquent, le match de Hockey n’a plus lieu d’être. La question de la guerre froide étant absente, le match de Hockey opposant la Tchécoslovaquie au régime fasciste de Choublanc disparaît. Le sport cristallise en effet les conflits politiques. Le hockey dans les bandes dessinées est perçu comme une arme politique.⁵⁷

De même, tout un univers est créé avec les nouveaux thèmes du film. Avec les progrès de la médecine et l’eugénisme sont donc créés tous les personnages d’Eugenics. Ce sont eux pour la plupart qui sont en images de synthèse et cela n’est pas anodin dans la mesure où il y a une correspondance entre l’intrigue et les techniques mises en œuvre dans le film. Il est intéressant d’associer les images de synthèse à un film qui met en scène une firme capable de reconstituer des corps vivants.

⁵⁶ Interview par Stéphane BUREAU, *op.cit.*

⁵⁷ *Ibid.*

Par ailleurs, d'autres thèmes restent eux invariants tel le combat pour le pouvoir. Horus, dans les deux médias, devient plus humain que les humains⁵⁸. Il les surpasse dans leurs aspects négatifs. Ainsi, c'est son désir de pouvoir qui le caractérise. Son ambition fait écho aux conflits politiques humains présents dans *Immortel* et la *Trilogie*, ainsi qu'au désir d'immortalité de Choublanc.

Naît alors la question de l'humain et de l'identité qui semble parcourir le film. L'opposition hommes /dieux mais surtout le personnage de Jill insistent sur une vision de l'humanité. Ce dernier pose ainsi la question : « Qu'est ce qu'être une femme et de surcroît une femme humaine ? ». Cette question est remotivée mais était déjà présente dans la bande dessinée avec la prise des pilules. L'interrogation porte alors sur la possibilité d'avoir une identité sans mémoire.

La question de l'identité est par ailleurs très liée aux origines d'Enki Bilal et c'est le film qui semble d'avantage marqué par son expérience personnelle sous le régime de Tito. L'impossibilité de fuir un régime totalitaire semble se matérialiser dans l'intrusion qui renvoie morts tous ceux qui ont tenté de partir.

De plus, si des thèmes ont disparu, d'autres sont apparus. Ainsi, l'ajout majeur du film est l'histoire d'amour et la relation entre Nikopol, Horus et Jill qui apparaît alors en parallèle avec la relation Jill/John. Les différents prétendants de Jill n'ayant plus raison d'être, cet aspect du récit disparaît au profit du récit de sa relation avec Nikopol, Horus et John. Pourtant, on remarque que si des personnages disparaissent ou apparaissent, les personnages principaux, eux, demeurent et gardent les mêmes caractéristiques au risque alors, non plus de déconstruire les bandes dessinées d'origine mais de créer une toute autre histoire. Il est donc également nécessaire dans l'adaptation d'avoir des personnages constants.

⁵⁸ Interview par Stéphane BUREAU, pour *CONTACT, l'encyclopédie de la création*, avril et mai 2007.

Modifications selon possibilités narratives du média.

Cependant, ces modifications sont en lien avec le processus d'adaptation qui a également une influence sur le cours du récit. Ainsi, Elma Turner est créée en partie pour donner des indications sur l'intériorité de Jill. Quant à l'inspecteur Froebe, sa présence relève d'une question de cohérence de l'intrigue policière. Il n'y a pas de récit policier sans inspecteur.

A l'inverse le script walker disparaît car il crée un rapport texte-image difficilement transposable à l'écran. Il en est de même pour les visions de Nikopol qui complexifient le récit en introduisant un autre point de vue avec un récit enchâssé. Or le film transpose le regard de Jill et il semble que ce serait trop alourdir la narration d'un film de science fiction que d'accumuler les points de vue et d'introduire plusieurs niveaux de récit.

Enfin, d'autres éléments disparaissent car l'adaptation a modifié la temporalité de la bande dessinée. Par conséquent, ces éléments comme le séjour à l'hôpital de Nikopol et la présence de son fils n'ont plus lieu d'être.

b) Conservation de l'ambiance.

Ainsi, adapter implique parfois de changer la structure narrative, de donner plus ou moins d'importance à tel événement ou encore de modifier, supprimer ou de créer des éléments (thèmes, personnages ou lieux) afin d'obtenir un ensemble cohérent et efficace. Ces changements ne sont pas des obstacles à la qualité de l'adaptation et ne peuvent être perçus comme des trahisons par rapport à l'œuvre originale. Ils sont inévitables pour une traduction efficace vers un nouveau média.

André Bazin affirme en effet que l'adaptation est le fait de «reconstruire selon un équilibre nouveau, non point identique mais équivalent à l'ancien»⁵⁹. Nous nous rendons ainsi compte que ce qu'Enki Bilal appelle déconstruction relève en réalité d'un processus d'adaptation. Il semble que son refus de désigner *Immortel ad vitam* par le terme

⁵⁹BAZIN, André, « Pour un cinéma impur » in *Qu'est ce que le cinéma ?*, Paris, Ed du Cerf, 1985, p. 97.

« adaptation » provienne de l'idée selon laquelle une adaptation serait une transposition « mot à mot » et « case par case » des bandes dessinées d'origine.

Pourtant, la question de la fidélité est bien au centre de l'adaptation mais pas une fidélité mot à mot. Il s'agit d'avantage de « traduire à l'écran », c'est-à-dire de trouver « des équivalences » afin de « restituer l'essentiel de la lettre et de l'esprit »⁶⁰.

L'émotion.

Il est ainsi important de se demander quel est l'esprit des bandes dessinées et si celui-ci est retrouvé dans le film. Dans les œuvres étudiées, il semble que l'émotion transmise par le dessin et l'ambiance qui se dégage aient bénéficié d'une attention particulière. Dans les bandes dessinées, aux pages unités correspond une couleur. Chacune d'elle renvoie par ailleurs à un lieu et à un personnage. L'hôtel est vert bleu, Camden Town dans les tons orangés. Le tableau fournit une pause dans le récit et le décor n'est pas là pour faire vrai mais pour rentrer en résonance avec les personnages.⁶¹ Dans le film, on va retrouver cette correspondance entre personnage et décor. Des pauses dans le récit vont conférer une ambiance et permettre la transmission de l'émotion.

Prenons l'exemple de Jill. Dans le film, on retiendra ainsi les épisodes du musée suivi de celui de la poutre⁶² qui ne font aucunement avancer l'intrigue et se situent du côté du tableau. Ils sont là pour insister sur l'émotion ressentie devant Jill qui devient humaine. On retient en particulier le moment où celle-ci marche au dessus du vide. L'épisode est en noir et blanc avec seulement quelques détails de couleur (technique courante en photographie), avec une luminosité très forte et accompagné de musique. Cette musique d'ambiance masque les sons *in*. L'épisode du musée, lui, est dans les tons bleus mais est également accompagné de musique. Néanmoins, la musique d'ambiance laisse passer ici quelques sons *in* choisis. Les gros plans sur Jill et le jeu de l'actrice contribuent également à faire passer

⁶⁰BAZIN, André, « Pour un cinéma impur » in *Qu'est ce que le cinéma? Op.cit.*, p. 95.

⁶¹ CLERC Jeanne-Marie, CARCAUD-MACAIRE Monique, *L'adaptation cinématographique et littéraire*, Klincksieck, 2004, p.24.

⁶² BILAL Enki, *Immortel ad vitam*, France, distr. UFD, 2004.

l'émotion. Ce sont les différentes possibilités offertes par le cinéma qui tentent de transmettre l'émotion présente dans la bande dessinée

L'humour

Cependant, si c'est l'émotion qui prime dans *La Femme Piège*, c'est le comique qui ressort de *la Foire aux Immortels*. Celui-ci est plus perceptible dans le film mais surtout, il n'est pas de même nature que dans la bande dessinée. En effet, le comique est effectivement déjà présent dans les bandes dessinées. On relève ainsi des jeux de mots dans les noms tels que Vertegoutte, Choublanc ou eierkrieg. Ce dernier nom renvoie par ailleurs à une situation comique où des œufs font office d'armes dans la guérilla berlinoise. Cependant, plus qu'un comique de situation ou des jeux de mots, c'est un comique plus proche de ce que *Le Trésor de la Langue Française* définit par « humour » que nous rencontrons au cinéma.

Le trésor de la langue française donne ainsi comme définition de l'humour : « Forme d'esprit railleuse qui attire l'attention, avec détachement, sur les aspects plaisants ou insolites de la réalité »⁶³. Ce détachement, on le retrouve essentiellement grâce au jeu des acteurs. Le ton et l'attitude des acteurs mettant d'avantage à distance l'énoncé émis. D'Elma Turner à Nikopol, les discours dévoilent des traits d'humour. On note, par exemple, dans la bouche de Nikopol au moment de son réveil, après sa période d'hibernation et amputé d'une jambe : « J'ai gagné un an mais j'ai perdu une jambe, c'est con ». Le ton et l'expression du visage d'Alcide Nikopol explicitent ici l'emploi de l'humour noir. C'est le jeu de l'acteur qui donne du relief à un énoncé émis avec détachement par rapport à la situation. De même, on relève ces traits d'humour dans la bouche d'Elma Turner qui, en répondant « pas par toi », défige l'expression vulgaire « va te faire foutre » énoncée par Jack Turner. La réponse de la femme médecin prend toute sa force grâce au ton froid et posé employé. La distance prise par rapport à l'injure proférée permet à Elma de désémantiser l'expression de manière à produire une réponse cinglante.

⁶³ Jacques DENDIEN, *Le Trésor de la Langue Française informatisé*, atilf.atilf.fr.

De façon générale, ces traits d'humour permettent de donner une complexité au personnage. Ces derniers, reposant en partie sur la façon dont ils sont prononcés, sont plus attendus au cinéma où ils sont liés non seulement au personnage de papier mais également à son incarnation. L'humour aurait, au cinéma, un rôle à jouer dans la création du personnage incarné, il lui donnerait une réalité.

De plus, il semble qu'une forme de comique soit plus adaptée parce que plus perceptible dans un type de média. Dès lors, on n'attendra pas le même type de comique dans tous les médias et dans tous les genres. Ainsi, les jeux de mots basés sur une expression vulgaire sont absents des bandes dessinées alors qu'ils reviennent à plusieurs reprises dans le film. En effet, non seulement le jeu de mots basé sur la désémantisation de l'expression « va te faire foutre » est utilisé par le personnage d'Elma Turner mais il l'est également par Horus répondant à l'injure « fuck you » prononcée par Nikopol. Le dieu réplique alors « let's fuck her again first ». Il semble alors qu'on n'apprécie pas le même humour dans un film de science fiction que dans un ouvrage de littérature dessinée.

Pourtant, dans les deux, le comique a valeur de dénonciation. La religion est critiquée aussi bien dans *La Foire aux Immortels* avec les situations burlesques du pape Théodule 1^{er}, que dans le film avec la reprise ironique de « Maintenant lève toi et marche » par Horus.

L'adaptation implique donc de déconstruire un récit pour en reconstruire un second mais de telle sorte que soient conservés « l'esprit » et la signification globale du premier.

III/ L'interprétation comme clé de l'adaptation

Nous nous proposons d'étudier ici le processus d'adaptation. Celui-ci est une lecture du texte original qui aurait été concrétisée. Pour traiter de l'adaptation, il faut étudier le phénomène de lecture en se demandant en quoi il consiste de façon générale et plus particulièrement lorsqu'il s'agit de bande dessinée. Nous verrons alors que lecture et adaptation demandent une participation active du lecteur dont le rôle est de combler les trous laissés par le texte.

Mais l'adaptation, c'est également la transposition d'une ambiance et celle-ci provient à la fois de l'histoire et des possibilités offertes par la bande dessinée. L'adaptation étudiée n'est pas seulement la transposition d'une histoire, c'est également celle des caractéristiques d'un média. Le film obtenu se désigne comme étant issu de l'univers bande dessinée.

1) Ellipses et trous de l'histoire : « quand lire c'est écrire ».

De façon globale, la lecture d'une bande dessinée fonctionne comme celle d'un livre. En effet, la bande dessinée propose au lecteur une coopération de plusieurs façons. Tout d'abord, l'énoncé de l'œuvre est troué et se prête ainsi à l'interprétation du lecteur en rendant possible la pluralité de sens. C'est sur cet aspect du texte que s'appuie le processus de lecture. Dans le cadre de la bande dessinée, le texte composé à la fois d'images et de mots sera doublement troué et l'interprétation du lecteur s'effectuera donc sur ces deux points.

Dans les deux processus, deux figures déterminantes se dessinent : d'un côté l'auteur, de l'autre, le lecteur/adaptateur. L'auteur dirige l'interprétation de son œuvre qui reste pourtant dépendante des « conditions psychologiques et culturelles »⁶⁴ du lecteur.

⁶⁴ Umberto ECO, *L'œuvre ouverte*, Paris, Ed. du Seuil, coll. « Points », 1979, p. 51.

a) Les trous du texte de bandes dessinées : le texte, les espaces inter-iconiques et le dessin.

Comme l'est un texte littéraire (mais nous nous rendrons compte qu'il l'est différemment), nous voyons que l'énoncé des bandes dessinées étudiées est troué. En effet,

« Le texte [littéraire] est [...] un tissu d'espaces blancs, d'interstices à remplir, et celui qui l'a émis prévoyait qu'ils seraient remplis et les a laissés en blancs pour deux raisons. D'abord parce qu'un texte est un mécanisme paresseux (ou économique) qui vit sur la plus-value de sens qui y est introduite par le destinataire ; Ensuite parce que, au fur et à mesure qu'il passe de la fonction didactique à la fonction esthétique, un texte veut laisser au lecteur l'initiative interprétative, même si en général il désire être interprété avec une marge suffisante d'univocité. Un texte veut que quelqu'un l'aide à fonctionner »⁶⁵.

Cette citation s'applique d'une façon légèrement différente en bande dessinée. Le texte est troué parce qu'il est un tissu d'espaces blancs constitués par les espaces inter-iconiques. Ces espaces sont remplis par expérience comme nous l'avons vu en première partie de ce mémoire. L'univocité est plus ou moins grande en fonction du type d'ellipse proposé et c'est ainsi que la fonction esthétique se met en marche dans *La Femme Piège* qui invite à une plus grande interprétation du lecteur.

Néanmoins, dans le cadre d'une bande dessinée, les failles résident également dans les dessins. Or « par les ruptures ou les manques de l'image s'engouffrent de multiples référents, et l'essentiel n'est pas toujours ce que l'on voit »⁶⁶. En effet, la bande dessinée nous offre une vision fragmentaire du monde fictionnel dont nous ne percevons qu'une partie. Par exemple, dans *La Femme Piège*, nous ne connaissons du restaurant dans lequel Jill et Jeff mangent que ce qui est présent dans les cases. Pourtant, une ambiance ressort de cette scène et le lecteur va prolonger de façon floue le décor du restaurant. Une salle se crée dans l'esprit du lecteur sans qu'il puisse la représenter concrètement. Ce processus est actif autant pour les décors que pour les personnages, c'est

⁶⁵ *Ibid.*

⁶⁶ Claude-Françoise BRUNON, « L'Entr'image » in *Europe*, n°720, Avril 1989.

à dire pour l'ensemble des éléments de la diégèse. Ainsi, le Paris de *La Foire aux Immortels* se construit sur les dessins proposés par la bande dessinée et avec l'image mentale de la ville qu'a le lecteur.

Or l'adaptateur est avant tout un lecteur. Pour adapter, il s'agit alors pour le lecteur/adaptateur de créer un décor à partir de son impression de lecture de l'œuvre originale. Pourtant, le résultat ne sera jamais le décor ressenti. Dès lors, l'intérêt de la re-création naît du décalage entre ce que le lecteur/adaptateur a voulu faire et ce qui apparaît. En effet, il y a inévitablement un décalage entre l'idée du monde fictionnel et sa réalité re-créée.

b) L'interprétation induite par l'adaptation est à rapprocher d'un processus de lecture.

L'adaptation provient de l'interprétation permise par l'œuvre originale. De plus, l'interprétation des bandes dessinées n'est pas seulement due à sa nature elliptique et aux non dits de l'histoire mais également au processus même de lecture. L'interprétation ne dépend pas seulement de l'énoncé mais également de sa réception. Ce processus se déploie à plusieurs niveaux. Tout d'abord à l'échelle de la diégèse et ensuite à l'échelle des signes.

A une échelle plus grande, la bande dessinée se comporte comme tout récit. Les interstices textuels ne sont en effet pas constitués uniquement par les ellipses mais également par ce qui n'est pas dit dans l'histoire. Ainsi, l'œuvre d'Enki Bilal laisse des vides à combler. La relation amoureuse entre Jill et Nikopol⁶⁷ et l'attachement qu'il peut y avoir entre John et elle ne sont pas abordés. C'est le lecteur qui, en fonction de sa sensibilité, de sa culture, de ses sentiments du moment, va interpréter ces éléments. Le texte ne dit rien explicitement et c'est donc le sentiment que le lecteur a face au texte qui va construire ces aspects de

⁶⁷ Enki Bilal a affirmé lors d'une interview que le film *Immortel* était né du fait que la relation Jill/Nikopol était passé sous silence dans les albums.

l'intrigue. De même, l'adaptation en tant que lecture des bandes dessinées va proposer une interprétation et combler les vides de l'histoire. Le lecteur/adaptateur a un rôle primordial dans le processus d'adaptation.

En effet, une même œuvre est perçue et comprise différemment selon les lecteurs. Ainsi, « en réagissant à la constellation des stimuli, en essayant d'apercevoir et de comprendre leurs relations, chaque consommateur exerce une sensibilité personnelle, une culture déterminée, des goûts, des tendances, des préjugés qui orientent sa jouissance dans une perspective qui lui est propre »⁶⁸.

A chaque lecture, les bandes dessinées sont en quelque sorte « réinvent[ées] en collaboration avec l'auteur »⁶⁹. Cette interprétation est déterminée chez chacun par sa culture et sa sensibilité. Par exemple, le match de Hockey n'est pas considéré de la même façon selon que le lecteur ait ou non en mémoire les jeux olympiques de 1968 et plus particulièrement le match de hockey URSS- Tchécoslovaquie. Ce match représente en effet pour certains « de l'orgueil [...], de la revanche, de la haine » dans la mesure où c'était « un règlement de comptes même pas politique, c' [était] humain. »⁷⁰. Le regard que peut porter le lecteur sur cet événement sportif influence sa lecture de *La Foire aux Immortels*. Le même mécanisme s'applique avec les nombreux vers des *Fleurs du Mal* de Baudelaire récitées par Nikopol. La lecture préalable des poèmes de Baudelaire va donner une autre profondeur aux paroles de Nikopol. Pour le lecteur ayant connaissance de la poésie baudelairienne, les vers récités par le nouveau dirigeant seront bien plus que de la poésie déclamée au hasard. Dès lors, le sentiment que le lecteur a eu à la lecture des *Fleurs du Mal* va inévitablement influencer le sentiment qu'il a en lisant la bande dessinée.

⁶⁸ Umberto ECO, *L'Œuvre ouverte*, Paris, Ed. du Seuil, coll. « Points », 1979, p. 17.

⁶⁹ *Idem.*, p. 28 à 37.

⁷⁰ Interview par Stéphane BUREAU, pour *CONTACT, l'encyclopédie de la création*, avril et mai 2007.

Ainsi, des références culturelles appellent un imaginaire propre à chacun. Cet imaginaire, en bande dessinée, est convoqué à la fois par les mots et les dessins.

Le texte propose des références culturelles historiques et littéraires. Les premières références reposent sur une culture et une langue étrangère. Celles-ci peuvent être véhiculées par le texte et plus particulièrement par les mots eux mêmes. On assiste alors au mécanisme de perception vu précédemment en ce qui concerne les différents thèmes des bandes dessinées. Il existe alors deux possibilités : soit le signe a un référent réel, soit il a un référent fictionnel non encore présenté. A ces deux cas, correspondent plusieurs réceptions possibles.

Dans le premier, c'est à dire celui où il existe un référent en dehors de la diégèse, le lecteur peut, soit en avoir connaissance, soit l'ignorer. Si le lecteur a accès au référent alors c'est le signifié qui prime sur le signifiant. A l'inverse, si le lecteur n'a pas connaissance du référent qui correspond au signe, alors c'est le signifiant qui prime sur le signifié. Le signe ne sera alors valable que pour sa composante auditive et graphique.

Dans le second cas, dans la mesure où le lecteur n'a encore aucune connaissance du signifié qui correspond au signifiant inconnu, le rapport au signe sera le même que précédemment. Or, vu que la place de signifié reste vacante, le lecteur va développer une relation entre signifiant et signifié et créer un signifié motivé par le signifiant.⁷¹

Ainsi, c'est majoritairement la sonorité qui sert d'information pour les mots « alpheratzien »⁷² et « zuben'ubien »⁷³. Seul le suffixe -ien donne une indication de sens puisqu'il sert à nommer les habitants d'un pays ou à désigner ce qui se rapporte à ce pays. L'Alpheratzie et la Zuben'ubie seraient donc des pays. Or le lexème ne renvoie à aucun signifié connu. Ces deux pays sont donc inventés et le lecteur se crée une idée de ces derniers grâce à la sonorité qu'ils offrent. Un même mot ne

⁷¹ Umberto ECO, *L'œuvre ouverte*, op.cit., p.52 à 55.

⁷² Enki BILAL, *La Femme piège*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 1986, planche 5.

⁷³ *Idem*, planche 6.

sera pas perçu de la même façon selon que le lecteur prenne en compte le signifiant ou le signifié du signe.

On se rend alors compte que la langue est une des raisons principales des sens différents que peut prendre un même texte. Si le lecteur n'a pas connaissance de la langue écrite, il s'appuiera sur le signifiant. A l'inverse, pour le lecteur parlant cette langue un signifié correspondra au signifiant. Examinons quelques exemples.

La Femme Piège propose un exemple des différents sens que peut convoquer un mot. Ivan Vabek informe Jill que son nom de famille Bioskop signifie « cinéma » en serbe. Le lecteur a désormais un élément supplémentaire de compréhension. En effet, le nom de famille peut être perçu comme élément constitutif du personnage. Dès lors, étant donné qu'au signifiant « Bioskop » correspond désormais un signifié, le lecteur va voir Jill en fonction de ce nouveau concept. Néanmoins, le texte ne donne la définition de « bioscop » qu'à la planche 29. Or ce terme apparaît pour la première fois planche 3. Le lecteur ne parlant pas serbe s'était donc déjà construit une image de Jill en fonction de la sonorité du nom de famille. Ainsi, lorsque qu'Ivan Vabek éclaire et Jill et le lecteur sur la signification de « Bioscop », le signifié apporté se superpose à l'image mentale construite à partir du son et de la résonance étymologique du mot.

L'imaginaire du lecteur est donc autant appelé par le terme ou l'énoncé lui-même que par la ressemblance qu'il a avec d'autres.

Ainsi, la guerre des œufs⁷⁴, guérilla berlinoise est nommée en allemand par le terme « eierkrieg ». Le lecteur germanophone y associe directement le signifié. Le lecteur non germanophone s'appuie sur son bagage culturel. En effet, la résonance phonétique rapproche ce terme de la blitzkrieg. Pour plusieurs catégories de lecteurs européens, le mot « eierkrieg » est tout de même composé de « krieg » qui signifie « guerre » mais surtout appelle les données historiques concernant la

⁷⁴Enki BILAL, *La Femme piège*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 1986, planche 30.

stratégie militaire de la seconde guerre mondiale. Pour ces lecteurs, la guérilla berlinoise perçue avec en filigrane la guerre éclair paraît absurde et d'autant plus ridicule. La superposition des références et des termes utilisés ajoute un élément de sens.

On remarque, de façon similaire, que la réplique d'Alcide Nikopol : « Je suis Nikopol, Alcide Nikopol, le fils d'Alcide Nikopol ⁷⁵ » résonne comme une réplique de *La Cantatrice Chauve* d'Eugène Ionesco. On peut en effet rapprocher la réplique de Nikopol fils de celle de Mme Smith. Elle parle de « Bobby Watson, le fils du vieux Bobby Watson l'autre oncle de Bobby Watson, le mort »⁷⁶. La référence à *La Cantatrice Chauve* accentue alors le caractère absurde de la situation des Nikopol. Néanmoins, la reprise du nom de famille précédé cette fois du prénom rappelle pour certains la célèbre réplique de présentation de James Bond : « Bond, James Bond ». La même réplique de la bande dessinée convoque donc deux imaginaires différents qui cohabitent ou non selon chaque lecteur. L'arrivée de Nikopol fils ne sera donc pas perçue de façon identique chez un lecteur dont la référence est Ionesco, chez un autre dont la référence est James Bond ou pour quelqu'un qui possède les deux références.

Cependant, si les mots suggèrent des références et un imaginaire, les dessins également proposent ce processus. En effet, si les paysages sont précis et détaillés, ils demeurent imaginaires et ne correspondent à aucun lieu précis. Pourtant, ils appellent un imaginaire particulier grâce aux couleurs ou encore aux traits.

Certes, les décors convoquent l'imaginaire du lecteur mais cet imaginaire est guidé par l'auteur. Ce dernier a effectivement fait un choix pour son dessin, comme il l'a fait pour l'emploi de tel ou tel mot, de façon à diriger la coopération du lecteur. Pourtant, l'auteur ne fait que

⁷⁵ Enki BILAL, *La Foire aux immortels*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 1980, planche 61.

⁷⁶ Eugène IONESCO, *La Cantatrice Chauve*, Paris, Gallimard, 1975, Acte 1 scène 1.

réduire l'imprécision des réactions des lecteurs⁷⁷ qui ne sont jamais identiques d'un individu à l'autre.

Or rappelons que l'adaptation est une lecture de l'œuvre dessinée qu'on a mis en forme. Par conséquent, il y a un décalage entre la lecture des bandes dessinées et le film réalisé qui s'amplifie au fur et à mesure du processus d'adaptation. En effet, nous nous sommes rendu compte que le lecteur interprétait l'œuvre en fonction de son patrimoine culturel et psychologique, ce qui formait en quelque sorte une nouvelle œuvre perçue avec un nouvel angle de vue. Celle-ci s'écarte alors de l'œuvre originale telle qu'elle a voulu être écrite par l'auteur. La lecture apparaît déjà ici comme un processus créatif. En effet, le lecteur crée mentalement une autre œuvre marquée par ses ajouts, ses choix et ses perceptions. Le lecteur réécrit d'une certaine manière l'œuvre lue. Puis, nous avons vu qu'il y avait un second décalage dû à l'impossibilité de recréer physiquement l'impression de lecture donnée par l'œuvre originale.

2) L'adaptation filmique des deux premiers tomes de *La Trilogie Nikopol* est le fruit de plusieurs interprétations.

Enfin, le film *Immortel* n'est pas créé par Enki Bilal seul, mais par une équipe entière composée des différents techniciens du film dirigée par l'auteur des bandes dessinées. Dès lors, l'adaptation ne repose pas sur une seule nouvelle lecture de son œuvre par Enki Bilal, mais sur les différentes interprétations de lecture de chacun des membres de l'équipe du film.

a) Enki Bilal auteur et réalisateur.

Commençons alors par nous demander comment se déroule l'adaptation d'une œuvre par son auteur. Enki Bilal est avant tout lecteur

⁷⁷ Umberto ECO, *op. cit.*, p 52

dans le processus d'adaptation. Il semble que la vision de l'auteur de sa propre œuvre corresponde finalement à une interprétation de lecture comme une autre dans la mesure où chaque lecture est différente. Sa lecture de l'œuvre est réactualisée. Lui même ne va pas voir l'histoire de façon similaire étant donné que son bagage psychologique et culturel a évolué entre 1986 et 2004. L'auteur, comme chacun, est « peu ou prou solidaire [...] du goût de son époque » et c'est ce dernier qui « l'éloigne de ses premiers livres »⁷⁸. Dès lors, en tant qu'auteur, il ne va pas diriger l'interprétation des spectateurs vers le même sens que celui des bandes dessinées. Enki Bilal remplit deux fois la fonction d'auteur, de deux auteurs légèrement différents créant alors deux œuvres distinctes.

b) Une œuvre collective s'appuyant sur les interprétations d'Enki Bilal et des membres de l'équipe du film.

Cependant, l'adaptation de *La Foire aux Immortels* et de *La Femme Piège* n'est pas le fruit de la seule interprétation d'Enki Bilal mais celui de cette interprétation à laquelle se sont ajoutées celles de tous les techniciens du film. Ainsi *Immortel ad vitam* est une œuvre collective qui repose sur la mise en commun des interprétations d'Enki Bilal, des compositeurs, des infographistes... Le compositeur Goran Vejvoda a pu ainsi apporter son interprétation lors de la réalisation du film puisque selon ses propres mots « Avec Enki, [...] il y a l'espace, il y a une liberté qui est assez bienvenue dans ce monde et ça fait plaisir de sentir qu'on peut s'exprimer, qu'on peut librement expérimenter dans un sens ou dans un autre. Il y a eu des moments où j'ai fait des musiques librement parce que je sentais le propos et je me suis dit : " je vais faire ça ". »⁷⁹

Chaque membre de l'équipe du film a donc une certaine liberté de création qui lui permet de travailler à partir de son interprétation de l'œuvre originale. C'est de la rencontre des différentes interprétations que naît le film. Enki Bilal s'exprime ainsi en ces termes à propos de l'adaptation :

⁷⁸ GRACQ, Julien, *En lisant en écrivant*, Paris, José Corti, réimpression 2002, p.163.

⁷⁹ BILAL Enki, " Bonus " in *Immortel ad vitam*, France, TF1 Video, 2004, 102min.

« Imaginons quelqu'un qui vient de lire ma BD, il va dans un bar, il rencontre quelqu'un et il la lui raconte fidèlement. Le type qui écoute boit et boit en permanence, il s'en va et raconte à quelqu'un d'autre ce qu'on lui a dit, et ainsi de suite... Le lendemain matin le dernier type au bout de la chaîne se réveille, il se souvient d'un truc et fabrique une histoire. Voilà, c'est en quelque sorte ce qui va se passer avec mon accord. »⁸⁰

Le rôle d'Enki Bilal dans le processus physique d'adaptation est équivalent à celui de l'auteur dans l'œuvre dessinée. Celui des autres membres correspond avant tout à celui de lecteur. Or l'œuvre a dirigé l'interprétation des lecteurs. Pourtant, plusieurs sens se sont tout de même offerts à ces derniers. Ils sont alors redirigés par l'auteur qui apparaît physiquement sous les traits du réalisateur pour réduire encore le nombre d'interprétations possibles et tendre vers un sens plus proche de celui qu'il a initialement voulu donner. Enki Bilal réalisateur fournit des indications telles que « attendez, faites plutôt comme ça, plutôt organique là, plutôt squelette là »⁸¹ après que l'auteur de bande dessinée a fait en sorte de « se prémunir contre les *dispersions* du champ et d'orienter ses [lecteurs] dans la direction souhaitée »⁸².

Enki Bilal dirige ainsi les lectures des autres membres de l'équipe afin qu'ils offrent ensemble une œuvre à un autre niveau de lecteurs. Cette nouvelle œuvre aura ses suggestions de lecture proposées par un auteur collectif composé d'Enki Bilal et d'une partie de l'équipe du film.

La nouvelle œuvre est donc la mise en commun de plusieurs interprétations et devient par conséquent le dénominateur commun aux imaginaires de chaque personne de l'équipe. L'adaptation cinématographique, en tant qu'œuvre collective est alors représentative non plus seulement de l'imaginaire d'un individu particulier mais de l'imaginaire d'une société. Elle est en effet représentative de l'imaginaire commun à plusieurs personnes, mais cet imaginaire est influencé par des structures mentales créées par une époque, un pays ou un contexte particulier.

⁸⁰ « Interview croisée d'Enki Bilal, Yoshitaka Amano et Michel Ancel » in *Jeux Vidéo Magazine*, n° 91, juin 2008.

⁸¹ *Idem.*

⁸² Umberto ECO, *op.cit.*, p. 51.

c) Certes, l'adaptation repose sur des interprétations de lecture mais elle doit satisfaire les attentes des futurs spectateurs : il en résulte une certaine hybridité.

Par ailleurs, l'adaptation est effectuée avec le souci de satisfaire le plus grand nombre. Le film est réalisé en vue de satisfaire un « consommateur potentiel »⁸³ et le souci de rentabilité va pousser le réalisateur à adopter des techniques qui plaisent. Par exemple, ce sont les effets spéciaux qui sont supposés être recherchés par le grand public dans un film de science fiction. Les images de synthèse, en tant que nouveauté technique apparaissent donc comme un moyen d'attirer les spectateurs. Notons pourtant que, ces images de synthèse trouvent leur justification et leur raison d'être dans le sujet du film. Le réalisateur s'exprime en effet en ces termes. *Immortel* « c'est l'hybridité, alors faisons un film hybride de bout en bout. Hybridité parce qu'il s'agit d'une BD reconstruite en film, hybridité parce que le film parle d'eugénisme, de manipulation des corps, de jeunesse éternelle... ». Dès lors, l'ensemble des stratégies cinématographiques renvoie à cette hybridité. Nous remarquons en particulier qu'*Immortel* garde des traces de littérarité. En effet, le film conserve en partie le paratexte des bandes dessinées. On relève ainsi deux phrases en exergue du film, ce qui est inhabituel au cinéma. Celles-ci sont certes différentes de celles des bandes dessinées, mais cela paraît normal dans la mesure où le thème du film diffère de celui de *La Trilogie Nikopol*. L'épigraphe du film est ainsi constitué par les phrases « Humains, Mutants, de New York ou d'ailleurs, dites non à la chair synthétique et aux neurones virtuels. Dites non à Eugenics ». Ces deux phrases sont symboles de l'hybridité du film.

Immortel semble donc être à mi-chemin entre le film d'auteur et le film à grand spectacle. Pourtant, le film n'a pas fait le nombre d'entrées escompté. Cette déception a plusieurs raisons. Tout d'abord, techniques :

⁸³ Jeanne-Marie CLERC, Monique CARCAUD-MACAIRE, *L'adaptation cinématographique et littéraire*, Klincksieck, 2004, p. 12.

les images de synthèse ne sont pas au point dans la mesure où c'était le début de ce procédé. Ensuite, budgétaires : le budget est peu conséquent en regard d'un film de science fiction. Tous les effets nécessaires ne pouvaient donc pas être produits pour des raisons financières. Les impératifs économiques conditionnent ainsi « les modalités d'adaptation et les stratégies techniques »⁸⁴.

Ce problème des moyens financiers a alors des répercussions non seulement dans l'adaptation de l'histoire, mais également dans l'adaptation de l'univers des bandes dessinées. En effet, ce n'est pas tant l'histoire des deux premiers tomes de *La Trilogie Nikopol* que l'ambiance qui s'en dégage qui est transposée au cinéma.

3) Finalement il s'agit moins d'adapter une histoire qu'un univers : en quoi *Immortel* est un film issu d'une bande dessinée ?

Ainsi, il s'agit de transposer d'une part l'ambiance dégagée par l'histoire, de l'autre le mécanisme de lecture qui repose en partie sur un rapport texte/image. Nous nous proposons alors de voir comment les outils cinématographiques ont permis la transposition de l'ambiance des bandes dessinées et de façon générale, nous nous demanderons en quoi *Immortel* est un film issu de bandes dessinées. Pour cela, nous examinerons tout d'abord la question du texte par rapport à l'image dans les deux médias. Ensuite, nous nous interrogerons sur la possibilité de lecture du texte au cinéma et, par conséquent, sur la place qu'il occupe dans le déroulement du récit.

Enki Bilal affirme aimer donner à lire au spectateur. Il le fait de deux manières dans *Immortel*. D'un côté grâce aux sous-titres, de l'autre par l'insertion de texte dans l'image.

⁸⁴ Jeanne-Marie CLERC, Monique CARCAUD-MACAIRE, *L'adaptation cinématographique et littéraire*, Klincksieck, 2004, p.12.

Pour commencer, il semble intéressant d'étudier une insertion textuelle très courante au cinéma : les sous-titres. Ces derniers ne semblent pas au premier abord être en lien direct avec le texte de bande dessinée. Pourtant, leur présence est nécessaire dans le film étudié quelque soit la langue de diffusion. En effet, ils servent ici à traduire la langue des dieux. Celle-ci est inventée et contraint donc à l'insertion de sous titres. Le choix d'une langue inventée peut ainsi être corrélé à la volonté d'Enki Bilal de donner à lire au spectateur. Deux catégories de texte s'offrent à nous : les sous-titres qui restent sur l'image et le texte présenté dans les panneaux publicitaires qui est intégré dans l'image.

a)Du texte dans l'image : pancartes et panneaux.

En effet, le réalisateur d'*Immortel*, tant dans le film que dans les bandes dessinées de notre corpus, donne à lire panneaux, pancartes et autres textes au sein même de l'image. Ceci semble avoir pour conséquence d'arrêter le lecteur sur une image qui alors est prise pour elle même, c'est à dire en dehors de la continuité narrative⁸⁵. Nous nous proposons d'étudier le statut de ce texte par rapport à l'image puis nous verrons quels sont les enjeux de l'insertion de texte au sein de l'image.

Tout d'abord, le texte inséré semble appartenir à l'image : en bande dessinée il fait partie de la case, au cinéma du plan. Ce sont alors deux éléments cruciaux qui permettent de déterminer son statut : le cadre et la typographie. En effet, «le texte, dès lors qu'il est séparé de l'image par un cadre rigide et une typographie tout extérieure, va connaître la tentation de l'autonomie »⁸⁶. Ainsi, c'est la séparation d'avec l'image qui donne l'autonomie au texte. Or, parmi les fragments de textes relevés nous nous rendons compte soit que la typographie est manuelle, soit qu'elle est différente de celle utilisée pour le texte autonome. Par ailleurs, les textes

⁸⁵ Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, op. cit., p.113.

⁸⁶ *Ibid*

étudiés peuvent ou non être « séparés » du reste de l'image par un cadre. Cependant, si ce dernier est présent, il fait partie de l'image. Le cadre prend sens au sein de l'image, il en est un élément. Par conséquent, le texte fait lui aussi partie intégrante de l'image et devient lui-même image.

Néanmoins, le texte des panneaux peut être plus ou moins proche de l'image ou d'un texte autonome et ceci de la même façon au cinéma et en bande dessinée. En effet, le relevé des différentes catégories de texte en bande dessinée permet de distinguer des encarts de texte avec logique textuelle (les panneaux citant Mussolini, « danger carburant » (planche 2 et 4), les panneaux du match de hockey (planche 28), des panneaux d'indications de lieu (« Élysée » planche 7 et 45, « supermarché » (planches 23 et 24), des panneaux de direction) ou de nature (œufs de Menkar, planche 25) avec inscriptions délimitées ou non et des insertions de pages de journaux délimitées ou non aux planches 38 et 48). Il faut enfin noter la présence de texte dont la lisibilité est minime. On retrouve ces mêmes catégories dans *Immortel*. On admet que ces différents textes font partie intégrante de l'image et qu'ils sont images. Cependant, le degré d'iconicisation du texte dépend de chaque cas. Ainsi, les panneaux citant Mussolini ont une plus grande autonomie que les inscriptions des œufs de Menkar. C'est à la fois une typographie non manuscrite et une logique textuelle indépendante de l'image qui font tendre les citations de Mussolini vers l'autonomie. Dans *Immortel*, « l'iconicisation » du texte est particulièrement remarquable dans le cas des messages avec une typographie manuelle qui apparaissent sur matte painting. Le tout forme alors une unité iconographique étant donné qu'ils relèvent d'une même technique.

Etant donné que l'image intègre désormais du texte (quel qu'en soit le degré d'iconicisation) elle devient hybride en représentant des affiches, panneaux ou écrits muraux. Cette hybridité en fait par conséquent des

images denses qui apportent une importante quantité d'informations. Evidemment, la perception de tous les éléments d'une image est plus dure au cinéma, c'est pourquoi la technique cinématographique s'est mise au service du projet d'Enki Bilal. On remarque en effet que le rythme du récit filmique est dans l'ensemble plutôt lent et ceci en partie grâce à des plans relativement longs. C'est la longueur des plans qui permet à l'image d'être perçue plus en détail par le spectateur. Ce dernier peut alors s'arrêter sur la densité de l'image et prendre conscience du texte et d'un niveau de lecture différent.

Prenons comme exemple la vue de New-York (voir image 4).



Cette scène représente un écran de télévision qui montre l'interview d'une candidate aux élections. Puis, grâce à un mouvement de caméra, le plan rapproché sur l'écran fait place à un plan d'ensemble élargissant la vue aux alentours de ce même écran de télévision. La quantité de détails de l'image en fait une scène très dense. C'est alors le travelling arrière puis la fixité finale du plan (le tout constituant un plan particulièrement long) qui permet la perception d'un certain nombre d'éléments. Ainsi, dans *Immortel*, plans fixes, panoramiques et travellings sont au service de la description. Le rythme ralenti permet alors d'appréhender la densité des images permise également par des insertions textuelles.

Intéressons nous maintenant à la place et à l'effet produit par les insertions de texte dans les deux médias. Il s'agit ici de regarder si une insertion de texte en bande dessinée est conservée lors du passage au film.

Nous étudierons tout d'abord la revue de presse du premier tome de la trilogie. Elle semble bien relever de l'image du fait de sa typographie unique dans l'ensemble de la bande dessinée mais également du fait d'une typographie manuelle qui vient se greffer sur la page de journal. De plus, le texte apparaît dans des encarts (articles de journaux) qui semblent avoir été découpés à la main comme le prouvent les lignes arrondies et imparfaites. La revue de presse disparaît dans *Immortel*. On peut donc penser qu'il est plus difficile d'introduire une page de journal telle la revue de presse de *La Foire aux Immortels* au cinéma que dans une bande dessinée. Cependant l'idée demeure dans le film : on remarque en effet d'un côté l'écran de télévision avec l'interview officielle et de l'autre les messages de Spirit of Nikopol. L'information officielle et l'information subversive coexistent au sein du film et ceci avec la même logique d'insertion de texte narratif à l'intérieur du récit. Ainsi, nous sommes en présence de deux insertions textuelles différentes qui prétendent à un effet similaire. La forme a dû être modifiée en raison du nouveau média.

De plus, la répartition spatiale des informations officielles/subversives donnent des indications sur la spécificité de chacun des deux médias. Les caractéristiques de chacun d'eux permettent ainsi de nouveaux enjeux. En effet, dans le film et la bande dessinée, les messages politiques du régime en place disposent d'un endroit où exister (la propagande du pouvoir est ainsi affichée sur un panneau publicitaire dans la bd et la succession du sénateur Allgood par Lily Liang nous est apprise par un panneau d'information dans le film). A l'inverse, la voix de l'opposition apparaît sur des surfaces non prévues à cet effet (voir images 2 et 3).





3) 6min50

Nous remarquons alors que si les deux types d'information coexistent dans chacun des deux médias, leur situation dans l'espace n'est pas toujours semblable. Ainsi, alors que dans la bande dessinée, c'est la revue de presse et les murs qui sont les lieux de l'expression du peuple, dans le film ce sont des lieux nouveaux qui sont le support de l'opposition. C'est la troisième dimension qui rend possible l'utilisation d'autres lieux et qui permet dès lors de fournir des éléments de compréhension de l'intrigue. On voit par exemple que les messages subversifs de Nikopol prennent possession d'un espace libre mais illégal (ils sont détruits par la police). Ces messages n'ont pas la légitimité de la politique en place, leur position est instable parce qu'interdite. Ces textes sont par conséquent tremblotants et éphémères. L'espace textuel de la ville est réparti d'une autre façon dans le film et la bd. Les éléments de cette dernière sont repris mais réinvestis différemment : nous avons observé en particulier que les messages de Spirit of Nikopol reprennent la forme du panneau, dans la bande dessinée, annonçant le match de Hockey.

b) Deux justifications : la science fiction et la bande dessinée

Il semble désormais nécessaire de relier l'insertion de fragments textuels d'une part au genre (celui de la science fiction), de l'autre au média et ici en particulier à un cinéma fait à partir d'une bande dessinée.

Nous remarquons en effet que l'écrit, dans la bande dessinée ou le film, semble parfois nécessaire dans le sens où il s'agit de science fiction :

certains éléments n'ont pas la forme connue ou d'autres n'existent que dans l'univers « *Trilogie Nikopol* » / « *Immortel* ». Le texte est alors là pour situer le lecteur, l'intégrer dans un monde qui au premier abord est différent. Ainsi, les œufs de Menkar ou « l'intrusion » ne sont pas instantanément reconnaissables par un lecteur (voir figure 7). C'est le texte qui permet au lecteur de se familiariser avec ce nouveau monde.



Par ailleurs, il semblerait que l'insertion du texte dans l'image au cinéma soit liée à la volonté de ne pas saturer le film de sons et en particulier de dialogues ou de voix off. Rappelons en effet que le texte de bande dessinée est transposé grâce aux dialogues, à la voix off ou bien encore aux bruitages. Les écrits pourraient ainsi être perçus comme des restes de la dimension textuelle de la bande dessinée. En effet, le film, en fin de compte nous présente des images qui sont à lire. La compréhension du récit repose donc sur ces écrits qui prennent le relais du texte énoncé. On peut alors regrouper ces derniers selon les mêmes catégories que pour la bande dessinée : les encarts de texte avec une logique textuelle réalisée ici majoritairement par les messages politiques de Spirit of Nikopol (« Amis humains, rejetez Eugenics et ses organes jetables » ou encore « A l'aide toute la ville est malade » et « Y-a-t-il quelqu'un qui ne soit pas médecin ? »⁸⁷), les indications de lieux⁸⁸ ou de nature (délimitées par un cadre ou non), et le texte qui n'est pas discernable et qui semble n'être là que comme élément du décor.

⁸⁷ Voir images 6 et 10 ci-dessous.

⁸⁸ Voir image 11 ci-dessous.



On remarque alors que le texte iconisé peut avoir une portée informative ou non. Ainsi le texte des deux premières catégories va avoir un rôle narratif : il semble en effet que les panneaux d'indications permettent une compréhension plus aisée par le spectateur. On observe en particulier le mot « Eugenics » sur le bâtiment et sur l'hélicoptère (voir image 9).



C'est alors l'inscription en elle même qui va permettre de savoir quels seront les protagonistes dans la scène suivante. Le texte annonce avant que l'image et le son ne nous l'apprenne. C'est par exemple grâce à ces signes textuels que nous savons avant Kyle Allgood et Lily Liang que c'est Nikopol qui est tombé de Globus (voir image 8).



Par ailleurs, c'est l'ensemble des inscriptions politiques de « Spirit of Nikopol » ainsi que les affiches et textes défilant qui nous informent de la situation politique. En effet, ce sont ces derniers qui nous font comprendre dès les premières minutes du film que c'est Allgood qui est le leader politique (voir image 1) mais que c'est Lili Yang qui est au pouvoir un an plus tard.



Celle-ci n'est en effet jamais représentée sous son nouveau statut. Cet aspect politique du récit est ainsi essentiellement pris en charge par le texte pendant une partie du film. Le texte « met en place » les éléments et les introduit de façon discrète de telle manière qu'ils soient utilisables au moment voulu. Alors que le texte iconisé a une place admise en bande dessinée, Enki Bilal l'introduit dans son film et une partie de la narration passe alors par ces écrits.

c)Le texte inséré dans l'image apporte un effet de réel.

Pour finir, il semble que, dans les deux médias, il y ait des textes qui soient là pour fournir un effet de réel. Ces derniers, soit ne sont pas discernables ou compréhensibles, soit ils n'apportent pas d'indications utiles pour le récit. On observe en effet, d'un côté du texte incompréhensible ou illisible (dans *Immortel* du texte en caractères

asiatiques⁸⁹ (voir image 5) ou du texte flou, dans *la Foire aux Immortels* du texte coupé ou écrit indistinctement), de l'autre des indications telles que « speed limite 50 » dans le film ou « sortie » dans la bande dessinée. Aucun de ces fragments textuels n'a d'incidence dans l'économie narrative.

Ainsi, le texte tend à représenter de façon réaliste une ville même si celle-ci est située dans un futur que nous ne connaissons pas. La ville ici est donnée à voir avec tous les éléments qui pour nous définissent la ville. On relève en effet dans les deux médias des enseignes de magasin, des panneaux du code de la route, des affiches diverses et variées, c'est à dire tout le texte qui démontre une activité citadine mais qui n'ont pas de fonction dans le récit. Cependant, il importe d'être attentif au fait que si certains détails semblent ne pas avoir de fonction, ils permettent cependant de fournir des indices pour construire une atmosphère⁹⁰. Ainsi, l'ensemble du texte écrit dans le film contribue non seulement à créer une ambiance new-yorkaise, mais également à recréer l'ambiance d'une bande dessinée où le texte écrit a une place majeure.

D'autre part, certains éléments du texte, d'apparence inutile, vont non seulement contribuer à créer cette atmosphère mais vont aussi créer une complicité avec le lecteur. En effet, le texte écrit est propice à souligner l'intertextualité. On relève ici une intertextualité avec les autres œuvres d'Enki Bilal et en particulier *Tykho Moon*, film auquel il est fait allusion grâce au panneau « Tykho bar » (voir image 12) mais également une intertextualité avec d'autres arts et d'autres auteurs.



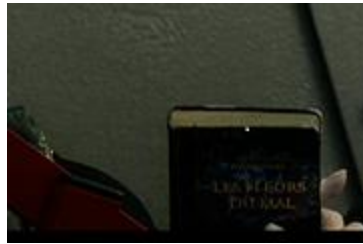
⁸⁹ 5) 9min51

⁹⁰ Roland Barthes, « l'Effet de réel » in *Littérature et réalité*, Points seuil, p. 81 à 89.



12) 41min12

Celle qui est la plus marquée est bien la déclamation de poèmes des *Fleurs du Mal* de Baudelaire. Le texte écrit explicite alors la référence à la fin du film.



13) 1h31min57s

L'ensemble de ces indications joue avec le lecteur entre références plus ou moins évidentes, il se crée alors une complicité plus ou moins grande. On note par exemple une affiche pour une vodka tarkovskaia qui renvoie directement à Tarkovski. L'encart textuel appuie l'allusion faite par la commande de la vodka. Cette référence à Tarkovski va clairement créer un lien avec les amateurs de science fiction mais on peut l'interpréter également comme un hommage d'Enki Bilal à un de ses inspirateurs. Une autre référence, qui s'appuie sur l'ensemble des panneaux et pancartes renvoie à *Blade Runner*, film dans lequel la ville est saturée de publicités pour des marques telles que Coca Cola, Toshiba ou Marlboro. On remarque ici une forte ressemblance de ce point de vue entre le New York d'Enki Bilal et la ville de Los Angeles de Ridley Scott. La publicité recouvre les murs de la ville et s'anime sur les façades.

On remarque cependant que les références ne passent pas uniquement par le texte présent dans l'image mais également par le texte prononcé et par l'image elle-même. En effet, le texte prononcé et l'image soulignent l'intertextualité très forte entre *Immortel* et d'autres films mais également entre le film d'E. Bilal et *Le Nouveau Testament*. La réplique

prononcée par Horus « maintenant lève-toi et marche » rappelle ainsi l'épisode du retour de Jésus à Capharnaüm. La scène entière se déroulant dans le métro fait référence à l'épisode biblique. Ainsi, images et sons appellent le lecteur à établir le lien entre la guérison du paralyté par Jésus et les soins prodigués à Nikopol par Horus lui rendant alors possible la marche à pied. L'ensemble de la scène du film est marquée d'un fort symbolisme religieux. En effet, il est important de remarquer que Horus est rapproché de Dieu d'une part avec la guérison artificielle de Nikopol mais également avec l'intégration du corps de ce dernier. Dieu s'est en effet emparé de la forme humaine sous les traits de Jésus. Le film entier rappelle alors le discours de Claudel :

« Voler, c'est s'emparer de ce qui ne nous appartient pas, c'est s'attribuer à soi-même ce qui existait pour un autre. Or, qu'y a-t-il de moins fait pour l'être que le néant, pour l'Infini que le fini, pour le divin que l'homme relatif, infirme, mortel et animal ? Quand Dieu donc s'est emparé de la forme humaine, quand Il l'a assumée à Son usage, quand Il S'est mis dedans, hypostasié dedans, Il a commis un abus intolérable, un attentat, également contraire à la justice, au bon sens et à la propriété, dont les professeurs n'auront pas fini jusqu'à la fin des temps tour à tour de s'indigner et de s'égarer. Il y a des choses qui ne sont pas admissibles. [...] En se procurant chez nous de quoi mourir Il est venu nous dérober ce droit au Néant qui depuis le Pêché Originel constitue le plus clair de notre capital d'établissement. Il a détourné nos fonds à Son profit, Il a réclamé d'un seul coup pour Son Père tout cet avoir, tout ce bien en exploitation que nous considérons au plus comme matière à fermage et à contrat avarement discuté. C'est pourquoi Il a mérité ce titre de Voleur, qu'Il S'est à Lui-même officiellement attribué. »⁹¹

Horus, à son tour, a volé le corps de Nikopol mais également celui d'autres humains qui en ont perdu la vie. Prendre forme humaine signifie ainsi pour Horus connaître le fini et acquérir les droits des mortels. Intégrer un corps destiné à mourir pour féconder une femme, c'est chercher une nouvelle forme d'immortalité grâce à une descendance. Ainsi, nous nous rendons compte que c'est l'intertextualité qui nous permet de saisir la portée de certains événements à l'intérieur de la diégèse et en particulier de prendre en compte le symbolisme religieux qui fait contrepoint à l'eugénisme.

⁹¹ Pau Claudel, *Un poète regarde la croix*, Paris, Gallimard, 1947, p. 108.

Conclusion.

Nous avons étudié les caractéristiques propres au genre de la bande dessinée. Ainsi, nous avons vu que le texte de bande dessinée est troué et ce d'autant plus que le fonctionnement narratif du média s'appuie sur les ellipses. L'étude de ces dernières nous a alors permis de déterminer le caractère des bandes dessinées et la plus ou moins grande importante participation demandée au lecteur. Pour cela, nous nous sommes servis des catégories différentes d'ellipses définies par Scott Mac Cloud. Néanmoins, celles-ci étaient trop figées pour pouvoir être utilisées telles quelles avec les bandes dessinées étudiées. La combinaison de ces catégories nous a permis de mieux rendre compte des enchainements présents. Nous avons alors observé les différences entre les deux premiers volets de *La Trilogie Nikopol* et vu que le second, grâce à un rythme très lent, faisait fortement appel à l'imaginaire du lecteur.

Les conclusions de cette étude nous ont alors conduit à nous interroger sur les problèmes du passage d'un récit porté par la bd à un récit filmique. En effet, il ne suffit pas de combler les ellipses pour obtenir l'adaptation des bandes dessinées au cinéma. Effectivement, si le fonctionnement du récit pris dans son déroulement linéaire est le même dans les deux médias, la dynamique narrative ne s'établit pas pareil. Nous avons alors différencié deux axes de fonctionnement du récit : l'un syntagmatique, l'autre paradigmatique. Du point de vue paradigmatique, les fonctionnements des deux médias diffèrent puisqu'ils s'appuient sur les caractéristiques propres à chacun d'eux. En effet, le récit au cinéma repose sur une évolution beaucoup plus linéaire qu'en bande dessinée où la composition de la page, le cadre variable et le rapport texte-image créent des dynamiques internes qui font progresser le récit. Les deux médias sont par ailleurs de natures différentes, ce qui implique des procédés de lecture distincts et par conséquent des stratégies narratives différentes.

L'ensemble de ces différences conduit à déconstruire le récit dessiné pour en créer un nouveau, viable, dans le média d'arrivée. A partir des éléments des bandes dessinées, il a donc fallu reconstruire un ensemble cohérent, et d'un point de vue narratif, et d'un point de vue générique. Des modifications ont dues être faites et ce notamment en ce qui concerne le point de vue. Nous avons tenté de déterminer comment se mettait en place le problème de la focalisation en bande dessinée et comment il était possible d'apporter des informations similaires dans le film alors que la notion de point de vue se mettait en place différemment dans les deux médias. Tout d'abord, tout comme au cinéma, la focalisation en bande dessinée ne peut pas être traitée comme une focalisation strictement littéraire. En effet, au cinéma, plus qu'une connaissance du monde, le point de vue apporte une perception visuelle et auditive.

Ainsi, nous constatons qu'une transposition littérale d'un média à l'autre est difficile. L'adaptation nécessite une déconstruction pour une reconstruction d'un nouvel ensemble cohérent. Dès lors, la question de la fidélité est envisagée autrement et l'adaptation se révèle être une lecture de l'œuvre originale mise en forme pour un autre média. En effet, la vision d'un texte littéraire dépend des connaissances préalables et de la sensibilité de chacun : un même texte n'est pas obligatoirement perçu de façon similaire par tous. Lire et donc adapter implique une nouvelle création à partir des indications de l'auteur. En effet, le texte est « un tissu d'espaces blancs » destinés à être comblés par le lecteur.

Dès lors, il serait intéressant de se demander comment se déroule l'adaptation d'un film qui, lui, propose des images réelles beaucoup moins abstraites que celle d'une bande dessinée ou d'un texte littéraire. Il semble pourtant qu'il demeure toujours un acte interprétatif de l'œuvre originale dépendant à son tour de la culture et de la sensibilité du spectateur. Ainsi, en postulant que l'adaptation d'un film est également un processus interprétatif, il paraît moins surprenant que les adaptations en jeux vidéo proposent plusieurs fins possibles. Le rôle interprétatif du spectateur/adaptateur lui permet ainsi d'envisager plusieurs histoires grâce

aux interstices laissés par le texte mais également grâce au phénomène d'anticipation qui régit la réception d'un récit. De plus, le jeu vidéo dans son interactivité accorde une place considérable au récepteur comme co-créateur de l'histoire. La participation est bien au centre de l'écriture des jeux vidéo comme le précise Jean-Yves Kerbrat dans son *Manuel d'écriture de jeux vidéo*⁹².

⁹² Jean-Yves Kerbrat, *Manuel d'écriture de jeux vidéo*, L'Harmattan, 2006, 348 p.

Bibliographie

Œuvres étudiées :

Bandes dessinées :

BILAL, Enki, *La Foire aux immortels*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 1980, 64p.

BILAL, Enki, *La Femme piège*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 1986, 60p.

Films :

BILAL Enki, *Immortel ad vitam*, France, distr. UFD, 2004.

Livres critiques :

Ouvrages généraux :

ADAM Jean-Michel, *Le récit*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Que sais-je », 1984, 127p.

BARTHES Roland, « L'effet de réel » in *Littérature et réalité*, Paris, Seuil, coll. « Points Essais », 1982

BARTHES Roland (dir.), *L'analyse structurale du récit*, Paris, Seuil, coll. « Points Essais », 1981, 178p.

RICOEUR Paul, *Temps et récit t.3, Le temps raconté*, Paris, Seuil, coll. « Points Essais », 1991, 533p.

GENETTE Gérard, *Figure III*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1972, 286p.

ECO Umberto, *Lector in fabula – Le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset et Fasquelle, 1985, 315p.

STEINER Georges, « Le Lecteur peu Commun » in *Passions impunies*, Paris, Gallimard, coll. « Folio-essais », 1997, 334p.

BARTHES Roland, « Rhétorique de l'image » in *L'obvie et l'obtus*, Paris, Seuil, coll. « Points Essais », 1982, 282p.

Ouvrages traitant du cinéma :

BAZIN, André, « Pour un cinéma impur » in *Qu'est ce que le cinéma ?*, Paris, Ed du Cerf, 1985, 372p.

BAZIN, André, « Le « Journal d'un Curé de Campagne » et « La Stylistique de Robert Bresson » in *Qu'est ce que le cinéma ?*, Paris, Ed. du cerf, 1985, 372p.
CLERC Jeanne-Marie, CARCAUD-MACAIRE Monique, *L'adaptation cinématographique et littéraire*, Klincksieck, 2004, 214p.
VANOYE, Francis, *Récit écrit récit filmique*, Paris, Nathan Cinéma, 1989, 222p.

Le récit au cinéma :

BEYLOT, Pierre, *Le récit audiovisuel*, Paris, Armand Colin, Coll. « Cinéma », 2005, 242p.
MASSON Alain, *Le récit au cinéma*, Ed. de l'Etoile, 1994, 96p.
TOUSSAINT Bruno, *Le langage des images et des sons*, Dixit, coll. « Formation », 1999, 160p.
CHION, Michel, *Les films de science-fiction*, Cahiers du Cinéma, coll. « essais », 2008, 416p.

Ouvrages sur la bande dessinée :

EISNER Will, *La bande dessinée, art séquentiel*, Vertige Graphic, 1996, 157p.
FRESNAULT-DERUELLE Pierre, « Du linéaire au tabulaire » in *Communications24, la bande dessinée et son discours*, Paris, Ed. du Seuil, 1976, 252p.
FRESNAULT-DERUELLE Pierre, *Récits et discours par la bande*, Hachette, 1977.
FRESNAULT-DERUELLE Pierre, *Poétiques de la bande dessinée*, Paris, L'Harmattan, 2007, 244p.
GASCA Luis, GUBERN Roman, *El discurso del comic*, Espagne, Catedra, signo e imagen, 1994, 709p.
GROENSTEEN, Thierry, « La narration comme supplément » in *Bande dessinée, récit et modernité*, actes du colloque de Cerisy, Futuropolis, 1988, 173p.
GROENSTEEN, Thierry, *Un objet culturel non identifié*, Angoulême, Ed. de l'An 2, 2006, 208p.
MORGAN, Harry, *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, Ed. de l'An 2, 2003, 400p.
PEETERS, Benoît, *L'aventure des images, de la bande dessinée au multimédia*, Autrement, coll. « Mutations », 1996, 185p.

PEETERS, Benoît, *Lire la bande dessinée*, Flammarion, coll. « Champs », 2005, 194p.

PEETERS, Benoît, *Töpffer, l'invention de la bande dessinée*, Hermann, coll. « Savoirs sur l'art », 1994, 245p.

Bande dessinée critique:

McCLOUD Scott, *L'art invisible*, Etats-Unis, Delcourt Production, 1993, 232p.

Articles de revues :

BRUNON, Claude-Françoise, « L'Entr'image », *Europe*, n°720, Avril 1989

CIMENT Gilles, *Cinéma et bande dessinée*, Paris, Corlet-Télérama, coll.

« CinémAction », 1990

« Les Cahiers de la bande dessinée »

PEETERS, Benoît, « Autour du scénario », *Revue de l'université de Bruxelles*, 1986, 303p.

Bandes dessinées :

BILAL, Enki, *Froid équateur*, Paris, Les Humanoïdes associés, 1992, 56p.

BILAL, Enki, *Bleu Sang*, Paris, Ed. Christian Desbois, 1994, 59p.

BILAL, Enki, *La Trilogie Nikopol*, Paris, Les Humanoïdes associés, 1995, 176p.

BILAL, Enki, *L'Etoile oubliée de Laurie Bloom - Los Angeles, 1984*, Casterman, 2007, 91p.

BILAL, Enki, *Cœurs sanglants et autres faits divers*, Casterman, 2005, 63p.

BILAL, Enki, *Tykho Moon-Livre d'un film*, Ed. Christian Desbois, 1996, 221 p.

FOLMAN Ari, *Valse avec Bachir*, Casterman, coll. « Univers d'auteurs », 2009, 155 p.

Sites et documents internet :

du9.org :

BI Jessie, « Franco niaiseries contre japonaiseries » in *Humeurs*, du9, 1997.

BI Jessie, « La bande dessinée muette » in *Dossier*, du9.

TURGEON David, « Paratexte et bande dessinée » in *Dossiers*, du9, 2008

TURGEON David, « Adaptation ou appropriation » in *Humeurs*, du9, 2009

Site officiel d'Enki Bilal, bilal.enki.free.fr.

BARRE Armelle, VIDAL Eric, «BD et cinéma : Comment le cinéma brade la BD » in *Trame 9, le webmagazine culturel sur la BD, n°2*, <http://www.foolstrip.com>, foolstrip, 2007

Document sonore :

MAGNETTE Christophe, BOUCHARD Eric, *la B.D adaptée*, choq. fm, 07/11/2009.
<http://www.choq.fm/bdadaptee.html>

Expositions :

Vraoum ! Trésors de la bande dessinée et art contemporain jusqu'au 27 septembre 2009 à La maison rouge, Fondation Antoine De Galber.

Exposition *Animal'z* d'Enki Bilal à l'Artcurial du 08/07/2009 au 10/09/2009.

37^{ème} festival international de la bande dessinée d'Angoulême, du 28 au 31 janvier 2010.

Musées :

La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, Angoulême

Interviews :

Interview diffusée lors de l'exposition *Animal'z* :

Entretien de Serge Lemoine avec Enki Bilal, 2009

Ensemble des interviews relatives à mon sujet mises en ligne sur le site d'Enki

Bilal :

Interview par Randy et Jean-Marc LOFFICIER, 1985.

Interview par Richard DREESSENS, pour *Canal-BD*, 1994.

Interview par Muriel STEINMETZ, mars 2000.

Interview par Jasmina SOPOVA, pour le *courrier de l'Unesco*.

Interview par Christophe QUILLIEN.

Interview « La revue », pour *Arte*, septembre 2001.

Interview par Olivier LONCIN, mars 1997.

Interview par Philippe GERBER, Forum du Cinéma Européen de Strasbourg, pour *Repères* n° 135, septembre 1997.

Interview simultané de *Devidead.com* et *dvdactu.be*, 2004.

Interview « Artiste hybride » par Mélanie CARPENTIER et Mikaël DEMETS, pour *Evene.fr*, 03/2009.

Interview par Stéphane BUREAU, pour *CONTACT, l'encyclopédie de la création*, avril et mai 2007.

Films:

BILAL Enki, *Immortel ad vitam*, France, TF1 Video, 2004, 102min.

BILAL Enki, *Bunker Palace Hotel*, TF1 Vidéo, 1989.

BILAL Enki, *Tykho moon*, TF1 Vidéo, 1996.

FOLMAN Ari, *Valse avec Bachir*, Le pacte, 2008.

Films auxquels fait référence *Immortel ad vitam* :

GILLIAM Terry, *Brazil*, Etats-Unis, 1985.

TARKOVSKI Andreï, *Stalker*, URSS, Prod. Aleksandra Demidova, 1980.

KUBRICK Stanley, *2001, l'odyssée de l'espace*, Etats-Unis, prod. metro-goldwyn-Polaris, 1968.

MELIES Georges, *Le Voyage dans la lune*, France, prod. star film, 1902.

LANG Fritz, *Metropolis*, Allemagne, prod. Erich Pommer, 1927.

SCOTT Ridley, *Blade runner*, prod. Michael DEELEY, 1982.

Table des matières

Plan.....	p. 3
Introduction.....	p. 5
Partie I : Quels problèmes pour adapter.....	p. 8
Deux dimensions face à une dimension.....	p. 9
Apparition du son et de personnes réelles.....	p. 17
La narration repose sur l'ellipse.....	p. 24
Partie II : Caractéristiques poétiques et leur conservation.....	p.31
Etude comparée de la mise en place du récit dans les deux médias...	p.31
Enonciation et de focalisation.....	p. 40
La déconstruction/reconstruction.....	p. 45
Partie III : L'interprétation comme clé de l'adaptation.....	p.54
Ellipses et trous de l'histoire	p. 54
L'adaptation filmique comme fruit de plusieurs interprétations	p.61
Il s'agit moins d'adapter une histoire qu'un univers.....	p.65
Conclusion.....	p. 76
Bibliographie.....	p.80
Table des matières.....	p. 85

