

Jean-Paul Meyer
Université de Strasbourg

Du roman à la bande dessinée : Double contrainte de la transposition narrative

Résumé

L'adaptation d'un roman en bande dessinée constitue pour l'auteur de BD un paradoxe : conserver au récit son aspect linéaire tout en le représentant en planches d'images perçues simultanément. Derrière ce défi, se trouve la question plus générale de la narration visuelle. La séquence d'images fixes narrative est, comme le roman, une forme moderne de l'épopée. Dans l'une et l'autre, l'histoire passe par la représentation imitée de personnages en discours. Le récit dessiné est donc bien une représentation d'événements, marquée par la linéarité, la succession et la transformation. Ces principes y subissent pourtant quelques déformations, la bande dessinée ayant sa logique propre : le récit procède de l'oscillation permanente entre identité et différence des cases juxtaposées ; il progresse d'une image à l'autre par le chaînage des énoncés représentés. À cette contrainte habituelle, la transposition d'un roman apporte une injonction paradoxale supplémentaire, marquée par le couple disposition/composition : disposition énonciative (cases, ballons) qui tisse le texte source ; composition iconique (image, planche) qui le double d'une narration visuelle inédite. L'exemple de *Sans famille* (de Hector Malot) adapté par Yann Dégruel montre que ce duo disposition/composition travaille l'œuvre comme une contrainte productrice.

Abstract

For a comic book author, adapting a novel is a paradoxical operation. This one implies to keep the narrative's linear appearance, while representing things in a series of simultaneously perceived picture frames. A challenge that leads us back to the broader issue of visual storytelling. Let's consider the sequence of narrative pictures is like a novel or a modern form of the epic genre. In both of them, the story involves the imitated representation of characters into discourse. Thus, the picture narrative is a representation of events, marked by linearity, succession and transformation. Because comic books have their own logic, these principles will somehow suffer some strain : the narrative proceeds from the constant oscillation between identity and difference in juxtaposed pictures, and its reading proceeds from one image to another through the linking of represented utterances. The transposition of a novel brings to this constraint a further double bind, marked by the opposition between arrangement and composition. On one side, the enunciative arrangement of frames and balloons weaving the source text and on the other, the iconic and frame compositions reflecting a new visual narrative. The example of *Sans famille* (by Hector Malot) adapted by Yann Dégruel shows that this layout/composition couple is indeed a productive constraint.

Mots clés : bande dessinée, adaptation, narrativité, contrainte, linéarité.

Il est devenu impossible de considérer le secteur de l'adaptation littéraire comme un phénomène mineur dans la production de bandes dessinées. D'abord parce que de plus en plus de dessinateurs, parfois accompagnés d'un auteur ou d'un scénariste de renom, franchissent le pas de la transposition d'une œuvre. Ensuite parce que des œuvres prestigieuses de la littérature mondiale sont maintenant adaptées, comme si une barrière symbolique avait été franchie. Enfin parce que les éditeurs ont compris l'intérêt qu'il y avait à inscrire des adaptations à leur catalogue, allant jusqu'à créer des collections spécialement vouées à les accueillir : « Rivages » chez Casterman, « Ex Libris » chez Delcourt, et bien d'autres.

Cette tendance si partagée pour l'adaptation en BD présente deux versants. L'un touche au pourquoi du phénomène ; il concerne son aspect externe et les paramètres qui permettent de le décrire : quête de légitimité, mode intellectuelle, nouveau segment de marché, évolution du lectorat, épuisement ou « effet de palier » des genres traditionnels, etc. Ces caractéristiques, qui intéressent les recherches en matière de littérarité et de réception de la BD, ou encore de sociologie des pratiques de lecture, ne seront pas abordées ici. L'autre face du phénomène, celle qui touche au « comment », nous intéressera davantage. Elle concerne les procédés de l'adaptation, ses détours textuels et visuels, ses effets narratifs, et bien entendu, ses contraintes. Que fait un dessinateur qui choisit d'adapter un roman, sinon s'imposer une contrainte ?

L'idée défendue ici est que l'adaptation du roman en bande dessinée (nous parlerons plutôt de *transposition* dans la dernière partie de l'étude) relève en réalité d'une injonction paradoxale à laquelle le dessinateur choisit de se confronter. La transposition l'oblige en effet à mettre en tension permanente la structure linéaire de la narration (en particulier ce qu'il conserve de la linéarité du récit initial, par exemple) avec la forme compositionnelle et fort peu linéaire de la représentation. On tentera de montrer, avec l'exemple d'une œuvre particulière (*Sans famille*, de Yann Dégruel, d'après Hector Malot) que dans ce genre de transposition la bande dessinée s'apparente à une littérature à (double) contrainte.

Toutefois, avant d'en arriver au cas précis de la transposition narrative, nous poserons plus largement la question du récit en images, à travers ses caractéristiques et ses conditions d'existence.

Narration et représentation

Une séquence d'images peut-elle être narrative ? Autrement dit, est-il possible de structurer une suite d'images afin qu'elle produise un discours rendant compte d'une histoire ? L'interrogation n'est pas si triviale qu'elle en a l'air. On peut en effet considérer que la réponse est dans la question, et qu'il suffit d'examiner la manière dont une séquence d'images fixes figure un récit pour prouver que la chose est possible. Beaucoup moins commode est de se demander, en amont en quelque sorte, si une séquence d'images peut ou non produire un récit *par elle-même*. Les théories du récit et celles de l'image narrative ont en effet les plus grandes difficultés à décider si la séquence iconique est narrative *per se* ou si elle l'est par l'intermédiaire d'une représentation de la narration verbale. Pour certains (Bremond ou Barthes, par exemple, dès les années 1960), le récit est une forme culturelle générale qui se réalise sous divers modes narratifs. D'autres au contraire (comme Jean-Marie Schaeffer, plus près de nous)¹ voient la narration comme un mode exclusivement verbal et considèrent les formes non littéraires du récit comme des représentations d'histoire. Le *statu quo* est de mise, et il ne concerne pas seulement la bande dessinée.² *Narration propre vs narration procurée* est en effet une opposition à laquelle l'ensemble des récits non verbaux est confronté.³

Revenons par conséquent à l'aval de la question, autrement dit à l'interrogation sur la manière dont la séquence d'images raconte une histoire, tout en limitant la réflexion au domaine de l'image fixe.

On considère habituellement que le récit, en tant que forme particulière de communication, se caractérise par l'association de deux modes relationnels spécifiques, la représentation et la narration. La bande dessinée, comme les autres récits en images, peut être qualifiée par ces deux modes.⁴ Les travaux de Genette ont cependant montré depuis longtemps le caractère problématique de l'opposition représentation / narration. La notion de représentation ne vaut à l'état « pur » que pour la représentation dramatique, qui n'est donc plus un récit proprement dit. Cette notion de récit « pur » ne s'applique cependant qu'au récit d'événements. Le récit de paroles, où des énoncés sont rapportés, est condamné à l'imitation fidèle, loin de l'illusion mimétique. Entre le récit d'événements et le récit de paroles est donc

apparu un genre mixte, mélange de la *diégésis* et de la *mimésis* platoniciennes, appelé l'épopée et dont procède le roman. Ce genre se caractérise par le fait qu'à certains moments du récit « le narrateur feint de céder la parole à son personnage. »⁵

Il ne fait aucun doute que le récit en bande dessinée est, à l'instar du roman, un héritier de l'épopée. Le discours y est rapporté, l'événement dans lequel ce discours s'inscrit y est montré sous forme imitée, l'énoncé du personnage prend le relais de la voix du narrateur. On constate cependant que la bande dessinée est une espèce narrative où la part du mimétique est hypertrophiée. La représentation iconique touche la mise en image des personnages et de leur cadre spatiotemporel, aussi bien que la figuration des énoncés langagiers, des bruits, des symboles dynamiques et des messages verbaux indirects adressés au lecteur. Dans le même temps, la narration proprement dite concerne elle aussi tout autant la séquence d'images que l'enchaînement des énoncés écrits : à l'organisation tabulaire de la planche répond l'ordre dialogique des échanges, généralement régi par la disposition des ballons. Enfin, la bande dessinée ajoute à ces caractéristiques celle de constituer un univers d'énonciation dédoublé : le contenu de cette parole que le narrateur cède au personnage sert à la fois pour la communication des personnages entre eux (l'interlocution est alors intradiégétique) et pour la communication de l'information narrative adressée au lecteur (l'interlocution est alors extradiégétique). Au final, le système de référencement dans la bande dessinée est deux fois double : d'une part, le locuteur est dénoté au moyen de la parole qu'il profère, alors que cette énonciation a pour deuxième fonction de linéariser la lecture séquentielle des cases ; d'autre part, le locuteur est représenté au moyen de l'image constamment répétée qui l'identifie, alors que cette représentation fait de lui un personnage dont l'énoncé véhicule l'histoire.⁶

Représentations de l'événement

Le déséquilibre au profit de la représentation, de même que la répétition constante de l'image du personnage, menacent-ils la capacité narrative de la séquence dessinée ? Si l'on se rapporte uniquement aux catégories traditionnelles du récit d'événement (linéarité, succession, transformation), on peut être tenté de

répondre par l'affirmative. Une séquence ou une planche de BD respecte ces catégories, mais de façon souvent infidèle. Reprenons ces trois paramètres.

(a) Linéarité : la bande dessinée est linéaire, mais pas seulement. On admet qu'une case présentée spatialement *après* une autre se situe, sauf signal contraire, également *après* elle du point de vue temporel. Le récit en images, lorsqu'il est très linéaire, accentue plus qu'aucun autre le lien causal de vignette à vignette ; la case est cause de celle qui suit. Toutefois, l'ordre de saisie de l'information iconique ou verbale ne respecte pas forcément l'ordre des cases, une contrainte visuelle provenant de la composition narrative de la séquence pouvant contredire cet ordre. On sait qu'à l'échelle de la planche cette linéarité est volontairement laissée dans le flou (comme si la chronologie des événements pouvait être malléable), ou encore qu'à l'échelle de la case des vignettes en incrustation (les *inserts*) peuvent matérialiser l'arrêt ou le refus de la linéarité. Notre dernière partie reviendra sur ce point.

(b) Succession : la bande dessinée présente une succession de cases voisines, mais à raccord rompu. Entre deux cases ou deux lignes de cases, figuré ou non par un interstice blanc,⁷ un saut temporel est représenté. Il peut « valoir » une fraction de seconde ou créer une rupture spatiotemporelle complète. Le principe de succession, on le devine, devrait être au service de la linéarité, l'orchestrer en quelque sorte. Or, la structuration de la planche de bande dessinée apparaît souvent bien plus comme une division du cadre, qui fait de la séquence d'images un *groupe* de cases jumelles plutôt qu'un *alignement* de vignettes ordonnées. Force est donc de constater que le principe de succession dans la séquence n'est pas toujours assuré par l'apparente unité minimale (la case), mais peut se traduire sous la forme de blocs narratifs, la séquence étant alors composée de telle sorte que la narration en images rende le motif visible, en somme que la structure de l'événement soit *montrée* autant que *dite*.

(c) Transformation : la bande dessinée est gouvernée par le principe de progression commun à tout récit. L'événement qui constitue l'histoire doit évoluer, tendre vers une fin, etc., car le récit est téléologique par nature. Certes, la forme romanesque peut contrevenir à ce principe de transformation, ne serait-ce que pour en retarder l'effet (digression, retour en arrière, anticipation, etc.), car le présumé

de linéarité et de succession est suffisamment fort pour que toute rupture de l'ordre soit interprétée comme une transgression passagère. Dans la bande dessinée en revanche, la contravention est beaucoup plus limitée, en particulier à cause du lien causal : l'ordre cause-conséquence se superpose à l'ordre avant-après. Toute infraction doit donc être très fortement indiquée, à moins de vouloir rendre le récit délibérément énigmatique, ou de vouloir mettre le lecteur en insécurité.⁸ En effet, sauf intention affichée de jouer avec la règle, une bande dessinée ne peut contenir deux cases rigoureusement identiques. Le récit dessiné est donc téléologique, mais l'unité narrative de base est semelfactive.

Quelques contraintes « naturelles » du récit en images

On peut déduire de la discussion qui précède deux éléments constitutifs essentiels de tout récit en images.

Le premier est que la narration graphique n'a pas d'autre moyen que celui du rapport *ressemblance / différence* pour rendre sa narrativité visible. En effet, pour qu'une suite d'images en présence puisse être désignée comme « séquence narrative », elle doit réunir les trois paramètres suivants :

É les images sont suffisamment cohérentes entre elles pour qu'on puisse les rapporter à un tout qui les subsume ;

É elles sont suffisamment différentes pour qu'on puisse déceler un changement dans le passage de l'une à l'autre ;

É la concomitance de la cohérence de voisinage et de la transformation contiguë construit une logique d'action.

On peut ajouter que cette logique peut provenir de l'image elle-même, en tant qu'information divergente : ce sera par exemple le fait qu'un personnage marchant vers la droite tout en étant proche du côté droit de la case semble s'en aller, alors que celui qui marche vers la droite tout en étant proche du côté gauche semble arriver. Ce type d'information est parfois d'ordre conventionnel, mais le plus souvent il est d'ordre sémantique, c'est-à-dire déterminé par la représentation même ou par les cases voisines. À l'opposé (mais sans être incompatible avec le premier type), cette logique d'action peut provenir de la connaissance du monde, en tant

qu'information convergente. C'est alors à la logique de l'expérience qu'est rapportée la représentation imagée.

Le deuxième élément constitutif essentiel de tout récit en images, et qui, là encore, fait du principe de transformation une contrainte incontournable de la bande dessinée, réside dans la notion d'énoncé. Dans la mesure où une case ou un groupe de cases représentent un énoncé ó ce qui constitue le moteur logique le plus évident et le plus répandu dans la BD ó aucune répétition parfaite n'est possible. Il ne peut y avoir (sauf artifice) deux énonciations rigoureusement identiques, ni dans notre emploi habituel de la langue en discours, ni dans le discours des personnages de bande dessinée. Ces derniers ont beau être les figurines d'un « opéra de papier » (l'expression est d'Edgar P. Jacobs), leurs échanges de parole se caractérisent justement par le fait qu'ils sont des énoncés, imités et rapportés certes, mais obéissant néanmoins aux mêmes règles de vraisemblance et de cohérence interne que celles qui régissent la figuration.

Ce dernier point témoigne de l'importance de la relation texte-image dans la dynamique narrative. C'est elle en effet qui, en assurant le chaînage des cases, génère et oriente le mouvement de progression au sein de la séquence.⁹ Sur le plan structurel, l'ordre et la disposition des énoncés contribuent au montage et à la lecture, linéaire ou tabulaire ; sur le plan référentiel, les déictiques branchent l'énoncé sur la situation dépeinte dans la case, tandis que les anaphoriques organisent les relations ontologiques entre contenus langagiers et monde représenté.

La transposition narrative, un cas de double contrainte

Il est temps maintenant d'aborder le type très particulier de récit dessiné qui nous intéresse ici, celui qui concerne les BD adaptées de romans. « *Adaptation* » n'est peut-être pas l'expression adéquate d'ailleurs, comme on s'en est expliqué dans une étude antérieure.¹⁰ Ces « récits de récits » ne supposent en effet aucun changement profond de médium, ni aucune transformation importante du registre narratif. Contrairement à la nécessaire adaptation qu'impose la version télévisuelle ou cinématographique d'une œuvre littéraire, la version « BD », plus proche voire plus familière du roman, relève davantage de la « transposition ».

On a vu que dans le passage du roman à la narration graphique, une partie de la diégèse est prise en charge par le contenu iconique de l'image et de la séquence de cases, l'autre est assurée par la double énonciation du texte dialogué, associée le cas échéant à la voix narrative que constitue le récit. En BD cependant, on le dit également, le dispositif des cases en planche, voire en double planche, fait que le lecteur perçoit les éléments narratifs visuels bien avant leur apparition dans la conduite du récit linéaire. Cette arhythmie consubstantielle et caractéristique n'existe pas au cinéma, par exemple et ressemble fort à une injonction paradoxale pour le dessinateur. La double contrainte qu'il s'impose en adaptant une œuvre littéraire en bande dessinée consiste en effet à transposer un fil narratif par divers procédés de *disposition*, tout en le fragilisant en permanence par le débordement visuel que lui permettent les procédés de *composition*.¹¹

Pour illustrer cette double contrainte, autant du point de vue du couple disposition / composition que du point de vue de sa productivité créatrice, nous nous intéressons au travail réalisé par le dessinateur Yann Dégruel sur *Sans famille*, de Hector Malot, dans une transposition en six albums de trente pages.¹² On n'en donnera cependant qu'un aperçu, reprenant pour cela le triptyque linéarité / succession / transformation évoqué plus haut. Précisons que le texte du roman (dans l'édition de poche intégrale) représente près de 400 pages, mais que les quatre premiers albums de la série, qui racontent la vente et le départ de Rémi, la vie avec Vitalis, la rencontre avec Mme Milligan, puis la mort du vieil homme, forment la moitié du roman de Malot.

La plupart des planches de Dégruel sont composées de façon à montrer des transformations importantes d'une case à l'autre. L'action est de grande amplitude, il se passe beaucoup de choses dans chaque page. Dans le même temps, la disposition fortement tabulaire des vignettes et des phylactères – c'est-à-dire répondant autant à une logique représentative propre qu'à leur mission énonciative habituelle – ainsi que le recours fréquent aux très gros plans et aux incrustations, contrebalancent la « quantité » d'action en construisant des planches unies et homogènes.

Si l'on associe à ce paramètre de progression celui de succession, on remarque au contraire une très grande variété des cadrages, au point qu'il paraît presque impossible de trouver deux planches identiques. Cette hétérogénéité

affichée des structures est pourtant équilibrée par le fait qu'un ensemble récurrent de phénomènes associatifs guide le passage d'une vignette à l'autre : contiguïté chromatique, harmonie de proportions (partition, section d'oor, effet de vitrail, etc.), distributions « en tiroirs » (grande case en colonne voisinant avec une superposition de cases allongées), etc.

Dernier mais non le moindre, le paramètre de la linéarité fait l'objet d'une grande attention de la part de Dégruel. On se souvient que les effets de rupture dans la planche peuvent être importants, en raison de brusques changements de plans et de recadrages fréquents. Dans ces conditions, la linéarité du récit est difficile à tenir. Le dessinateur y parvient par deux moyens très différents : l'un consiste à composer les cases de manière limpide et explicite, ce qui compense l'aspect souvent énigmatique de la planche ; l'autre consiste à utiliser le plus souvent possible les formes textuelles (récitatifs et phylactères) comme des balises, voire comme des maillons chevauchant les espaces intericoniques, afin de proposer un fil de lecture. L'intérêt de l'opération est que ce fil d'Ariane n'est pas immédiatement visible ; le lecteur le cherche, le tisse même, parcourant en cela les vignettes qui jalonnent le chemin.

Notre étude consacrée à la transposition narrative nous a amené tout d'abord à préciser le cadre général de la séquence d'images en tant que forme narrative, puis à définir les catégories permettant de décrire le récit graphique, et enfin les questions qu'il pose à l'auteur et au lecteur. Le but était de montrer que la transposition d'un roman en bande dessinée cumule les règles narratives et formelles de la BD avec les exigences propres de la transposition, et impose au dessinateur une contrainte redoublée. On peut penser, en prenant l'exemple de la série *Sans famille* dessinée par Yann Dégruel, que la transposition narrative est une forme inattendue mais aboutie de contrainte productive.

¹ Jean-Marie Schaeffer, « Narration visuelle et interprétation », in *Time, Narrative and the Fixed Image / Temps, narration et image fixe*, Jan Baetens et Mireille Ribière, ed. (Amsterdam-New York : Rodopi, 2001), pp. 11-27.

² En témoigne l'ouvrage de Raphaël Baroni, *La Tension narrative* (Paris : Seuil, 2007), en particulier son chapitre consacré au suspense dans la bande dessinée (pp. 327-341).

³ On peut mentionner pour mémoire la controverse entre *narration figurative* et *figuration narrative* qui a animé la recherche en bande dessinée dans les années 1970.

⁴ Dans le récit visuel en général, cette opposition a souvent été renommée en *monstration et narration*.

⁵ Gérard Genette, *Figures III* (Paris : Seuil, 1972), p. 192.

⁶ Dans la BD, la monstration masque les aspects construits de l'œuvre et produit un *effet-récit*. Fresnault-Deruelle y voit une « opération au travers de laquelle la représentation annonce, actualise et rend vraisemblable la diégèse » (« Aperçu sur la mécanique narrative des *ōstripsō* », *Bulletin de psychologie* [XLI/386, 1988], pp. 584-588.).

⁷ La théorie de la bande dessinée l'appelle « espace intericonique », mais d'autres noms ont été donnés à cette zone. Le terme de *gouttière*, de plus en plus répandu, provient du jargon bédéologique américain (*gutter*).

⁸ On fait allusion ici à l'incroyable effet que provoque l'entrée de Rascar Capac dans la chambre de Tintin endormi. Voir Hergé, *Les 7 Boules de cristal* (Tournai, Casterman, 1948), p. 32.

⁹ Voir Jean-Paul Meyer, « La référence à la quantité dans les relations texte-image. Préliminaires à un programme de travail », *Scolia* (20, 2005), pp. 259-274, et « Trois aspects du décadrage dans la relation texte-image : l'exemple de *Maigret tend un piège* dessiné par Philippe Wurm », *Degrés* (133, 2008), pp. a1-a18.

¹⁰ Jean-Paul Meyer, « À propos des albums de BD adaptés de romans : de la transposition littéraire à la transposition didactique », in *Bande dessinée et enseignement des humanités*, Nicolas Rouvière, ed. (Grenoble, Ellug, 2011), à paraître.

¹¹ Jean-Paul Meyer, « *Maigret* en bandes dessinées : la continuité énonciative au risque d'une narration multifocalisée », *Traces* (14, 2006), pp. 235-265.

¹² Yann Dégruel, *Sans famille*, d'après Hector Malot (Paris, Delcourt) ; six volumes : *Mère Barberin* (2004), *La Troupe du Signor Vitalis* (2004), *Le Cygne* (2005), *Neige et loups* (2006), *La Vache du prince* (2007), *L'Héritage* (2008).