

David Goldie

Université Aix-Marseille

Depuis la célèbre classification réalisée par Bluestone¹, qui établit le cinéma et la littérature comme arts de la narration, en apparence compatibles mais secrètement hostiles, les débats sur l'adaptation se poursuivent. Même si nous acceptons maintenant que les différences essentielles qui subsistent entre les arts engendrent nécessairement des changements dans la transposition d'un récit, la meilleure approche pour le rendre à l'écran fait toujours débat. Nombreuses sont les taxinomies employées pour classer l'adaptation, et il est parfois difficile de percevoir ce qu'une telle distinction apporte réellement au débat. Au cours de la cinquième partie de son ouvrage de 2003, Kamilla Elliott², par exemple, propose les termes "psychic", "international", "ventriloquist", "decomposing", "genetic" et "trumping"³ pour désigner six divers modèles possibles. Dissimulés derrière toutes ces idées se cachent souvent différents jugements de valeur qui tiennent plus souvent du domaine littéraire que cinématographique. Pourtant, dès 1996, selon Brian McFarlane⁴, l'évolution de ces classifications défie l'idée, souvent prédominante, qui revendique la fidélité comme seul critère de jugement de la réussite d'une adaptation. En empruntant le concept d'intertextualité à Kristeva⁵, Bakhtine⁶ et Genette⁷, McFarlane⁸ propose un discours alternatif. Son argumentation prend en compte les diverses influences qui se superposent dans la réception du récit et, surtout, remet le récit au centre de la question de l'adaptation.

Cette communication a pour but de poursuivre cette réflexion d'un point de vue narratologique. Ainsi, nous nous demanderons ce qu'une approche scientifique peut apporter au paradigme comparatif entre littérature et cinéma. Nous nous baserons autant sur la conception du *meme* de Dawkins⁹, l'unité d'évolution culturelle par analogie avec le gène, que sur la mouvance du *Darwinisme littéraire*. Au-delà de la fonction sociologique des contes selon Campbell¹⁰ et Bettelheim¹¹, nous considérerons les idées de Brian Boyd¹² pour développer un discours qui conçoit l'adaptation comme expression du besoin fondamental de l'homme de raconter des histoires. Finalement, nous ouvrirons la discussion sur les principes et les pratiques actuels de la narration transmédia comme définie par Henry Jenkins¹³. Constituent-ils la dernière étape de ce processus d'évolution ?

Les vaillantes choses dans les vieilles histoires et les vieilles chansons, Monsieur Frodon : les aventures, comme j'appelais ça. Je pensais que les merveilleux personnages des contes portaient à la

¹ George BLUESTONE, *Novels into Film*, (1957), New edition, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2003, p. 2.

² Kamilla ELLIOTT, *Rethinking the Novel/Film Debate*, Cambridge, Cambridge University Press, 2003, p. 133-181.

³ *Le psychique, l'international, le ventriloque, la décomposition, la génétique et l'atout* (TDA : Traduction de l'auteur de cette étude).

⁴ Brian MCFARLANE, *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*, Londres, Clarendon Press, 1996.

⁵ Julia KRISTEVA, « Problème de la structuration du texte. » *Tel Quel : Théorie d'ensemble*, Paris, Seuil, 1968, p. 311.

⁶ Mikhaïl BAKHTINE, *Problèmes de la poétique de Dostoïevski*, Paris, L'âge d'homme, 1970, p. 347.

⁷ Gérard GENETTE, *Palimpsestes*, Paris, Seuil, 1982, p. 556.

⁸ Brian MCFARLANE, « Reading film and literature », dans *The Cambridge Companion to Literature on Screen* (dir. Deborah CARTMELL & Imelda WHELEHAN), Cambridge, Cambridge University Press, 2007, p. 26-7.

⁹ Richard DAWKINS, *The Selfish Gene*, Oxford University Press, 1976.

¹⁰ Joseph CAMPBELL, *The Hero with a Thousand Faces*, (1949), Second Edition, Princetown University Press, 1968.

¹¹ Bruno BETTELHEIM, *Psychanalyse des contes de fées*, (1976), Paris, Robert Laffont éd., réédition 1999.

¹² Brian BOYD, *On the Origin of Stories*, Cambridge Massachusetts, Harvard University Press, 2010.

¹³ Henry JENKINS, *Convergence culture: where old and new media collide*, New York University Press, 2006.

recherche de ces choses parce qu'ils les désiraient, parce qu'elles étaient excitantes et que la vie était un peu terne que c'était une sorte de jeu, pour ainsi dire. Mais ce n'était pas comme ça avec les histoires qui importaient vraiment ou celles qui restent en mémoire. Il semble que les gens y aient été tout simplement embarqués, d'ordinaire leur chemin était ainsi tracé, comme vous dites.

Sam Gamegie¹⁴

Depuis quelques années maintenant une nouvelle tendance théorique de l'adaptation qui se base sur l'intertextualité est mise en avant par les experts comme Linda Hutcheon¹⁵, Robert Stam¹⁶. Cet argument tend à diffuser la tension qui existe en ce qui concerne l'adaptation cinématographique des œuvres littéraires en présentant une alternative au discours traditionnel qui prône la fidélité au texte source comme meilleur jugement de la réussite de la version cinématographique. Si l'incorporation de la notion d'intertextualité dans le débat représente un grand pas en avant, il est aussi vrai que la question de l'adaptation suscite toujours des émotions particulièrement fortes. Deborah Cartmell¹⁷, par exemple, conçoit l'adaptation de la littérature de jeunesse comme un champ de bataille où les deux arts s'affrontent comme deux armées opposées.

Considérer les arts au travers des sciences pourrait paraître contradictoire. La science cherche à observer et à expliquer les phénomènes naturels en établissant des modèles reproductibles et universels. La pensée usuelle serait de séparer la science et l'art comme domaines distincts du rationnel et de l'émotionnel, mais, comme nous le verrons au cours de cette étude, ils ont, tous les deux, pour but d'expliquer notre univers. Notre objectif est donc de présenter les avantages d'une approche scientifique et de voir comment cela peut nous conduire à penser la question de l'adaptation de manière autre que purement conflictuelle. Nous verrons que finalement cette approche nous ramène à l'aspect essentiel, mais parfois oublié, du discours sur l'adaptation : le récit.

Nous commencerons notre analyse par une réflexion sur le nouveau courant du *Darwinisme littéraire*. C'est une réponse au problème qui considère l'adaptation comme un besoin fondamental chez l'être humain. Ensuite nous nous interrogerons sur le fonctionnement d'un processus évolutif des récits. Nous nous baserons sur un argument de Hutcheon emprunté de Dawkins et nous développerons ainsi le concept du *meme*. Finalement nous examinerons l'avenir de l'adaptation et l'évolution actuelle des récits dans un contexte d'interaction intermédiaire soulignée par la notion de *convergence* selon Henry Jenkins¹⁸. Est-ce que la notion de narration transmédia pourra finalement nous servir de réponse au « problème » de l'adaptation ?

¹⁴ J.R.R. TOLKIEN, trad. Francis LEDOUX, *Le Seigneur des Anneaux, Édition complète avec Appendices et Index*, (1954), Paris, Christian Bourgeois Editeur, 1999, p. 764.

¹⁵ Linda HUTCHEON, *A Theory of Adaptation*, New York, Routledge, 2006, p. 21.

¹⁶ Robert STAM, *Introduction: The theory and practice of adaptation*, dans *Literature and film : A guide to the theory and practice of film adaptation*, Oxford, Blackwell, 2005, p. 1-53.

¹⁷ Deborah, CARTMELL, « Adapting Children's Literature » dans *The Cambridge Companion to Literature on Screen* (dir. Deborah CARTMELL & Imelda WHELEHAN), : *op. cit.*, p. 168.

¹⁸ *Op. cit.*, p. 7-8.

On the Origin of Stories

Dans son ouvrage *Consilience : The Unity of Knowledge*¹⁹, l'entomologiste Edward O. Wilson, connu pour son travail en évolution et sociobiologie, pose le principe d'une unité fondamentale de toute connaissance humaine. Cela étant, il est nécessaire de se mettre à la recherche de "consilience" et de prouver que tout ce qui existe dans le monde s'organise selon des lois naturelles qui se retrouvent à la base de tout domaine d'étude. Tout comme Wilson, la mouvance du *Literary Darwinism*²⁰ voit une chaîne qui lie le niveau subatomique jusqu'au niveau de l'imagination culturelle. La biologie de l'évolution est la discipline fondamentale qui unit les sciences dures aux sciences sociales et humaines et même aux arts. L'homme a évolué en rapport avec son environnement et, comme toute autre espèce, l'évolution a formé nos caractéristiques anatomiques, physiologiques et neurologiques et a influencé de manière fondamentale notre comportement, nos sentiments et notre pensée.

Les chercheurs importants de cette mouvance tels que Brian Boyd s'interrogent sur l'interaction entre la nature humaine et les diverses formes de l'imagination qui représentent notre héritage culturel. La culture se constitue par les valeurs et les comportements humains, car c'est notre disposition biologique qui forme nos histoires. Le darwinisme littéraire prend en compte l'évolution d'un point de vue psychologique et anthropologique, et met le concept en commun avec certaines théories de la cognition, des neurosciences, de la génétique et de l'épistémologie pour suggérer une approche nouvelle de l'étude des arts.

En empruntant l'idée de la sélection naturelle, cette tendance nouvelle étend le paradigme au-delà des frontières de la biologie, créant des liens entre toutes sources d'histoire, depuis les contes de la tradition orale jusqu'à la littérature contemporaine. La fonction de l'art est de transmettre des informations sur les comportements bénéfiques à la société. Par exemple, dans le domaine des rapports familiaux, le public peut découvrir des modèles de comportement qu'il pourra appliquer à l'avenir par le biais du conte de fées. Si cet avis est très similaire au point de vue psychanalytique exprimé par Bettelheim, il est également soutenu sur le plan scientifique par Steven Pinker²¹ qui est d'avis que la réception esthétique n'est qu'une partie de la capacité cognitive qui a évolué pour accomplir d'autres fonctions plus pratiques.

Brian Boyd²² propose pour sa part l'idée que les arts sont une forme de jeu cognitif qui améliore notre capacité à reconnaître des formes répétitives. Ils créent une identité sociale universelle, qui aide à maintenir des liens sociaux entre les humains. L'information et les comportements nécessaires à la survie sont ainsi transmis.

Le jeu chez les animaux prend en charge l'enseignement de comportements nécessaires pour assurer les besoins vitaux de la vie, tels que la chasse ou la lutte. À notre stade d'adaptation évolutive, la cognition est ce qui gouverne notre rapport à l'environnement et aux autres membres de notre société. Pour Boyd, dans la société humaine, raconter des histoires a la même fonction que le jeu chez les animaux. Évidemment, c'est un jeu qui se

¹⁹ Edward Osborne WILSON, *Consilience: The Unity of Knowledge*, 1998, Reprint edition, New York, Vintage, 1999.

²⁰ Le darwinisme littéraire

²¹ Steven PINKER, *How the Mind Works*, Londres, Penguin, 1999.

²² Cf. « Brian Boyd and the Origin of Story », entretien diffusé dans *The Book Show*, ABC Radio National, Australie, 4 août, 2009, <http://www.abc.net.au/radionational/programs/bookshow/brian-boyd-and-the-origin-of-stories/3126274>, Web, consulté le 23/08/2013.

joue à un plus “haut” niveau de la cognition, mais qui répond au même besoin et au même instinct.

D’après Boyd, jouer est une pulsion qui demande et encourage la répétition. Nous apprenons par l’expérience et la répétition qui rendent plus faciles et plus naturelles nos réactions en toutes circonstances. Pourtant nous résistons au besoin de répétition à moins que nous ne le trouvions présenté sous forme de jeu. Une histoire nous oblige à faire face à une densité d’informations qu’il faut intégrer et comprendre très rapidement. Les histoires sont alors le moyen que l’évolution nous a donné pour enseigner des valeurs essentielles nécessaires au bon fonctionnement de la société, qui sont partie intégrante de notre éducation et de notre connaissance individuelle en tant que membres d’une société.

Cet aspect du jeu est toujours présent, à un niveau inconscient, dans une œuvre comme *L’Odyssée* d’Homère, ou de manière tout à fait évidente dans un livre tel que *Horton Hears a Who* de Dr. Seuss. Pour Boyd, ce jeu se retrouve tout aussi bien dans les paraboles de Jésus Christ ou les œuvres de Shakespeare que dans les romans de J.K. Rowling ou les films de Steven Spielberg.

Si cette approche nous permet de considérer la question de l’adaptation d’un autre point de vue, elle pourrait se voir accusée d’être réductrice en visant à expliquer toute activité humaine au niveau de l’adaptation évolutive. Dans ce cas, peut-être faut-il retenir, en résumé, les mots de Slingerland²³ qui explique que la réduction n’est pas nécessairement un objectif sans issue :

[...] the lower levels have finally advanced to a point where they have something to say to the higher levels. Human level meaning emerges organically out of the workings of the physical world, and we are being “reductive” in a good way when we seek to understand how these lower-level processes allow the higher-level processes to take place.²⁴

Comme nous l’avons indiqué précédemment, la question de l’adaptation est souvent obscurcie par des arguments esthétiques et méthodologiques qui reposent sur un discours de la fidélité. Depuis l’ouvrage de Bluestone en 1957, l’adaptation a souvent été considérée en termes d’hostilité et d’opposition, d’où l’idée souvent avancée de l’adaptation comme un “problème”²⁵. Ce genre de jugement perdure.²⁶ Pour sa part, Mcfarlane²⁷ cite deux exemples. Pour le premier, issu de la vie quotidienne, il raconte la consternation d’une grand-mère de sa connaissance qui voulait lire les contes de Hans Christian Andersen à ses petits-enfants. Elle

²³ Edward SLINGERLAND, *What Science Offers the Humanities: Integrating Body and Culture*, Cambridge, New York, Cambridge University Press, 2008, p. 261.

²⁴ Les niveaux inférieurs sont désormais suffisamment avancés pour avoir quelque chose à dire aux niveaux supérieurs. A partir du fonctionnement du monde biologique, une signifiante émerge naturellement au niveau humain. Lorsque nous cherchons à comprendre comment les processus aux niveaux inférieurs permettent aux processus aux niveaux supérieurs d’avoir lieu, nous sommes effectivement « réducteurs », mais de manière positive. (TDA).

²⁵ Cf. Yves LANDEROUIN, Université de Bayonne, « Littérature comparée et essentialisme artistique », Colloque *Littérature comparée et esthétique(s)*, Aix-en-Provence, le 31 octobre 2009, publié sous le titre de « Littérature comparée et étude des adaptations cinématographiques : la tentation de l’essentialisme artistique », *MaLiCE*, CIELAM, le 29 avril 2012. Web. <http://cielam.univ-amu.fr/node/587>, consulté le 05 juillet 2014.

²⁶ Voir par exemple les réactions en ce qui concerne la trilogie du *Seigneur des Anneaux* de Peter JACKSON dans Martin BARKER, « On Being a 60’s Tolkien Reader », dans *From Hobbits to Hollywood : Essays on Peter Jackson’s Lord of the Rings* (dir. Ernest MATHIJS & Murray POMERANCE), New York, Editions Rodopi B.V., 2006, p. 81-100 ; ou les jugements rendus par les connaisseurs de Tolkien dans Christina SCULL et Wayne G. HAMMOND, *The J.R.R Tolkien Companion and Guide, Reader’s Guide*, New York, Houghton Mifflin, 2006, p. 8-23.

²⁷ « Reading film and literature », *art. cit.*, p. 19.

ne s'attendait pas à la déception qu'elle éprouverait en découvrant que les enfants avaient déjà pris connaissance de ces récits à travers le médium filmique.

Pour le deuxième, il s'agit d'une collègue de formation littéraire à Monash University, Melbourne, qui affirme avoir apprécié *The Age of Innocence* (1993) de Scorsese, même si à la version filmique manquaient la subtilité et la complexité du livre. Pour Mcfarlane, ce cas témoigne d'une part de l'incapacité de comprendre les différences sémiotiques du média du film qui peuvent être tout aussi subtiles et complexes que pour un livre et de la difficulté de porter un jugement sur l'adaptation du point de vue littéraire.

Ces exemples nous forcent à constater la pérennité de la croyance à la supériorité innée du verbe écrit, ce que Stam²⁸ définit, pour sa part, comme la *logophilie*. Comme Mcfarlane le souligne, se concentrer sur la manière de raconter met de côté l'objet essentiel : le récit. C'est un triste constat auquel il s'oppose en appelant à une approche intertextuelle à la réception de l'adaptation, un discours repris également par Stam et Hutcheon.

L'un des avantages de l'approche scientifique du *Darwinisme littéraire* est donc qu'elle nous fournit un cadre théorique pour les arguments évoqués ailleurs qui voudraient placer le récit au centre de la question de l'adaptation. À présent, tournons notre attention vers ces discours afin de mieux cerner comment les idées se transmettent.

²⁸ Robert STAM, « Beyond Fidelity : The Dialogics of Adaptation. », dans *Film Adaptation* (dir. James NAREMORE), New Brunswick, NJ, Rutgers University Press, 2000, p. 54.

La sélection naturelle

D'après Hutcheon²⁹, une histoire peut être envisagée selon deux conceptions. Tout d'abord, nous pouvons la considérer simplement comme l'une des formes de représentation qui varient et s'adaptent selon l'époque et la culture dans laquelle elles se trouvent. D'autre part, comme l'indique Marie-Laure Ryan³⁰, l'histoire est un modèle cognitif qui existe en dehors du temps et de la culture. Dans ce cas, nous la concevons en tant qu'entité universelle employée par l'homme. Du point de vue des auteurs, cette question est également considérée par J.R.R. Tolkien qui nous livre sa propre conception lorsqu'il dit dans sa célèbre conférence à l'université de St Andrews en 1939 : « The Cauldron of Story, has always been boiling, and to it have continually been added new bits, dainty and undainty »³¹.

Ce discours devient *On Fairy Stories*³², un essai publié pour la première fois en 1947, au cours duquel Tolkien discute de la nature, des origines et des fonctions du conte de fées et théorise son point de vue sur le genre *mythopoétique*³³ pour désigner l'acte de créer, de manière consciente, un mythe ou une mythologie personnelle dans une œuvre littéraire. « The Cauldron of Story » est l'une des images les plus connues que Tolkien emploie pour présenter sa conception du récit et de la narration. Il l'utilise pour expliquer la nécessité, selon lui, de juger le récit que nous lisons selon sa propre valeur et de nous l'approprier sans chercher à le disséquer ni à rechercher ses origines de manière archéologique.

C'est une métaphore particulièrement pertinente en ce qui concerne l'adaptation. Tolkien suggère que les mythes sont fondus dans un seul mélange qui mijote perpétuellement et auquel l'homme ajoute toujours de nouveaux éléments. En effet, cela veut dire que les racines de tout récit sont communes et toujours en évolution.

C'est un argument très convaincant en faveur de l'adaptation. Nous pouvons penser l'adaptation en termes de développement des histoires. Si nous poursuivons cette logique, rapidement des liens se créent avec d'autres penseurs contemporains comme l'anthropologue Joseph Campbell³⁴. Celui-ci retrace les origines des contes et des mythes d'une part dans le but de prouver l'universalité de ces histoires et d'autre part pour justifier leur intérêt sur le plan sociétal. Campbell contextualise les mythes en tant que formes narratives en expliquant leur signification par la psychanalyse. Les histoires se propagent à travers le temps et en dehors des frontières. Les contes sont donc des modèles que nous pouvons trouver reproduits de tous temps et en tous lieux. Le transfert culturel et l'adaptation d'histoires avec un contenu commun suggèrent qu'il existe en effet une culture universelle. En 2003, par exemple, Isabelle Smadja³⁵ analyse l'attraction du public pour les histoires de *Harry Potter*. Son argument se fonde sur une approche sociologique. En les concevant comme une adaptation moderne du conte de Cendrillon, elle met en évidence le caractère universel de ce récit ainsi que la réactualisation des thèmes opérée par J.K. Rowling.

²⁹ *Op cit.*, p. 176

³⁰ Marie-Laure RYAN, *Narrative as virtual reality : Immersion and interactivity in literature and electronic media*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2001, p. 242-3.

³¹ J.R.R. TOLKIEN, *On Fairy Stories*, (1947), dans *The Monsters and the Critics and Other Essays* (dir. Christopher TOLKIEN), 1983, Londres, HarperCollins, 2006, p. 125. « La marmite de soupe, le chaudron du conte, a toujours bouilli et on y a constamment ajouté de nouveaux éléments friands ou non. », traduction de François LEDOUX dans J.R.R. Tolkien, *Faërie*, (1974), Paris, Christian Bourgois éditeur, 2003, p.128.

³² « Du conte de fées ».

³³ Du grec *muthos* (récit, fable) et *poiein* (créer, fabriquer), la *mythopoïétique* peut être conçue comme « la fabrication de fables ».

³⁴ *Op. cit.*

³⁵ Isabelle SMADJA, *Harry Potter, les raisons d'un succès*, Paris, Presses Universitaires de France, 2001.

S'il est possible d'argumenter ainsi pour expliquer le besoin de créer des histoires, cela n'exclut pas la nécessité de les répéter et de les adapter, surtout si nous connaissons préalablement leur fin. Cependant, l'adaptation ne répète pas, elle apporte un changement. Nous retrouvons un développement de cette idée dans l'analyse d'*Adaptation* (2002) de Spike Jonze faite par Stam³⁶ (2005). En dehors de la métaphore intégrée au film qui représente la littérature et le cinéma par les personnages de deux scénaristes jumeaux, interprétés par Nicolas Cage, Stam perçoit l'idée que l'adaptation crée une espèce hybride. La mutation est parfois synonyme de survie. Ainsi l'adaptation filmique assure-t-elle la pérennité du texte source et facilite la survie de l'histoire. Véhiculer des récits et les transposer à travers des médias variés produit également cet effet.

Hutcheon³⁷ développe cette réflexion sur la capacité de l'adaptation de l'histoire par le concept de la « mémétique ». Le concept du « mème »³⁸, l'unité de l'évolution culturelle par analogie avec le gène, est théorisé par Richard Dawkins dans son ouvrage *The Selfish Gene* en 1976.

Dawkins³⁹ propose l'idée de l'existence d'un parallèle à la théorie biologique de Darwin au niveau culturel. Ainsi, de manière beaucoup plus rapide, les langues, la mode, la technologie et les arts évoluent à travers le temps de la même façon que la génétique. Dawkins affirme l'existence de ce qu'il appelle les mèmes. Ce sont des répliqueurs, responsables de l'évolution de certains comportements animaux et des cultures. Selon Dawkins, un élément culturel comme un concept, une habitude ou une attitude devient reconnaissable, répliqué et transmis par l'imitation du comportement d'un individu par d'autres individus⁴⁰. Issu d'une association entre le gène et la *mimesis*, nous pouvons donc considérer le mème comme une unité d'information contenue dans un cerveau, et qui devient échangeable au sein d'une société.

Lorsque le mème se transmet, il change. D'après Dawkins⁴¹, il est toujours sujet à la mutation et au mélange car il faut toujours s'adapter pour survivre dans un environnement nouveau. Pour Hutcheon⁴², tout comme la sélection naturelle, la sélection culturelle rend compte de la disposition adaptative d'une histoire de la même manière que le mème. L'adaptation est une représentation culturellement spécifique d'une idéologie commune de base ainsi qu'un processus constant et universel. C'est là que se trouve finalement la source de la pérennité de l'adaptation. Pour Hutcheon certaines histoires, par exemple *Carmen*, *Don Juan*, *Don Quijote*, *Robinson Crusoe*, *Dracula*, *Hamlet* ou *Romeo and Juliet* sont témoins du fait que les histoires qui s'adaptent mieux aux environnements culturels différents ont de meilleures chances de survivre.

Pour Hutcheon⁴³, appliquer la notion de Dawkins⁴⁴ au récit révèle en effet que l'histoire possède une certaine puissance. De cette manière, les histoires "se propagent" et "contaminent" la culture dans laquelle elles se trouvent. En revanche, cela ne justifie pas de

³⁶ *Op. cit.*, p. 2-3.

³⁷ *Op. cit.*, p. 32.

³⁸ « Mème » en français, de l'anglais « meme » ; ainsi que « mème » en français. Voir aussi Hutcheon, : *op. cit.*, p. 32, 171-2.

³⁹ *Op. cit.*, p. 189.

⁴⁰ *L'Oxford English Dictionary* définit le « mème » comme « un élément d'une culture pouvant être considéré comme transmis par des moyens non génétiques, en particulier par l'imitation ». Traduction de Pascal JOUXTEL, *Comment les systèmes pondent*, Paris, Le Pommier, 2005.

⁴¹ *Op. cit.*, p. 195.

⁴² *Op. cit.*, p. 33.

⁴³ *Op. cit.*, p. 176.

⁴⁴ *Op. cit.*, p. 195.

considérer le processus de l'adaptation de manière négative. Hutcheon⁴⁵ souligne ce point par sa propre appropriation d'une référence culturelle largement propagée à travers le monde, lorsqu'elle écrit :

*An adaptation is not vampiric : it does not draw the life-blood from its source and leave it dying or dead, nor is it paler than the adapted work. It may, on the contrary, keep that prior work alive, giving it an afterlife it would never have had otherwise*⁴⁶.

Pour prolonger cette image métaphorique, à ce discours, Hutcheon⁴⁷ ajoute que le public est souvent conscient du fait qu'une œuvre pourra être l'adaptation de plusieurs textes. Par exemple, aujourd'hui, un film de Dracula doit autant être perçu comme une adaptation d'autres œuvres cinématographiques que du texte source de Bram Stoker. Pour Hutcheon⁴⁸, l'adaptation relève plutôt d'un processus d'évolution et de mutation qui permet au récit de s'implanter à travers le temps et dans différents lieux. Finalement, il est possible de conclure que nous produisons des adaptations parce que nous sommes des êtres capables de nous adapter et qui éprouvons ce besoin.

⁴⁵ *Op. cit.*, p. 176-7.

⁴⁶ *Une adaptation n'est pas vampirique : elle ne se nourrit pas du sang vital de sa source afin de la laisser mourir, ni ne crée une version pâle de l'œuvre adaptée. Au contraire, l'adaptation sait maintenir cette source en vie pour pouvoir la prolonger, une chance que la source n'aurait jamais eue autrement.* (TDA).

⁴⁷ *Op. cit.*, p. 8.

⁴⁸ *Op. cit.*, p. 177.

La narration transmédia

Aujourd'hui l'existence du même est confirmée par l'internet sur lequel les idées se diffusent rapidement et d'une manière souvent dite "virale". Henry Jenkins nous fait part d'un exemple dans l'introduction de son ouvrage *Convergence Culture* de 2006 :

En 2001, Dino Ignacio, un lycéen américain, crée une série de collages de Bert, un personnage de l'émission à but pédagogique *Sesame Street* produite par Jim Henson et *Children's Television Workshop* dans les années 70. Dans les images d'Ignacio, Bert se retrouve à côté de personnages polémiques comme Ben Laden ou Hitler. Il les installe ensuite sur son site *web* dans un dessein humoristique.

Après les attaques du onze septembre, une entreprise au Bangladesh est à la recherche d'images de Ben Laden pour les imprimer sur des posters et des T-shirts anti-américains. L'image de Bert apparaît sur un nouveau collage d'images de Ben Laden distribué dans le Moyen Orient. Lors d'un reportage de CNN sur les manifestations anti-américaines, l'image de Bert réapparaît. Les représentants légaux de *Children's Television Workshop* portent plainte pour usage abusif du personnage mais il est impossible de désigner un fautif. Ensuite de nombreux nouveaux sites apparaissent sur le web avec d'autres personnages de *Sesame Street* à côté des terroristes.

Ignacio a pu créer une controverse à l'échelle internationale depuis sa chambre. Pour Henry Jenkins, c'est l'exemple parfait de sa théorie de *convergence*. C'est l'interaction, voire la collision des médias traditionnels et nouveaux.

Aujourd'hui, il ne s'agit plus de mettre en regard l'histoire présente seulement dans deux formes d'arts narratifs, mais dans la diversité de tous les médias. Tout en retenant l'importance centrale du récit, la notion de *convergence*, selon Henry Jenkins, déporte la question vers d'autres frontières. Dans son ouvrage de 2006, le processus de l'adaptation entre médias représente une partie de ce qu'il considère comme une "culture de la convergence". C'est le résultat d'un ensemble d'éléments comme la convergence des médias, la culture de la participation et la conscience collective qui interagissent aujourd'hui grâce à différents outils technologiques – tels que l'internet – qui sont à la disposition du public. Même si cette conception repose sur le constat du pouvoir de la technologie, il s'agit également d'une conception du monde qui continue au-delà de cette dimension. C'est un discours qui prend en compte la capacité de la technologie à promouvoir le récit rapidement par des moyens divers. Cette convergence permet à l'histoire de se propager et de se valoriser dans la société par l'opération de la narration transmédia. Puisque la théorie de la convergence réfléchit à la position du public vis-à-vis à l'œuvre, il devient possible alors d'élaborer une pensée de l'histoire et de la façon dont celle-ci se transforme à travers une variété de médias. Surtout il faut prendre en compte l'importance de la participation du public à l'évolution de l'histoire en dehors des limites des récits racontés par les livres et par les films :

By **convergence**, I mean the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences who would go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they wanted. (Jenkins, 2006, 7-8)⁴⁹

⁴⁹ Par **convergence**, j'entends la migration de contenus au travers de multiples plateformes médiatiques, la coopération entre de multiples industries des médias ainsi qu'un comportement similaire chez le public qui est prêt à aller n'importe où à la recherche d'expériences divertissantes. (TDA).

Pour Jenkins, il ne s'agit pas d'un simple effet de marketing mais d'une véritable évolution de l'adaptation des récits. Dans le contexte de cette étude, la description théorique de cette culture nous semble particulièrement intéressante. C'est la manifestation de toutes les idées précédemment élaborées. Elle confirme le besoin ressenti par le public de transformer les récits qui lui tiennent à cœur tout en soulignant les possibilités technologiques actuelles qui étendent les limites de l'adaptation.

D'après Jenkins, la narration transmédia permet de multiples entrées dans un récit, complémentaires, additionnelles, partielles, et qui créent un univers plus détaillé mais toujours en cohérence avec le récit. Sa conception repose sur 7 principes qui examinent le rapport entre la distribution du contenu et l'intérêt du public, conçu comme usagers participatifs dans un processus créatif.

Ces principes définissent la narration transmédia :

1. Étendre vs Creuser

Le contenu doit se partager et motiver le public à rechercher de nouveaux éléments au travers des divers médias.

2. Continuité vs Multiplicité

Certains récits élargissent l'univers de manière cohérente tandis que d'autres offrent des versions parallèles à explorer.

3. Immersion vs Extraction

Dans un parc d'attraction comme *Disneyland*, le public s'immerge littéralement dans le monde de l'histoire et ensuite peut emporter des éléments "réels" achetés dans la boutique.

4. Construction d'un univers

Le récit s'étend de manière non essentielle mais qui peut clarifier la vision globale de l'univers.

5. Sérialité

Le récit se divise en segments individuels toutefois hétérogènes sur un média unique ou sur de multiples médias.

6. Subjectivité

Le récit central est souvent exploré par un autre point de vue qui permet d'autres regards.

7. Performance

Les extensions du récit incitent à la participation des fans en tant que producteurs de leur propre contenu en rapport avec l'histoire.

Aujourd'hui il faut surtout prendre en compte l'importance de la participation du public dans l'évolution de l'histoire en dehors des limites des récits racontés par les livres et par les films. Cela étant, nous pouvons nous demander si ces propositions apportent une éventuelle réponse aux "problèmes" de l'adaptation. En nous concentrant sur la dernière, "performance", nous présenterons maintenant trois exemples d'œuvres participatives qui portent sur les univers des séries les plus populaires de ces dernières années. Nous verrons ainsi que la narration transmédia peut reproduire et approfondir le récit et le conduire dans d'autres directions.

a) Les jeux vidéo :

Ils sont souvent une extension (toutefois virtuelle) des versions filmiques, qui permet une immersion quasi-totale dans les histoires. De manière générale, le joueur peut s'identifier davantage avec l'un ou plusieurs des personnages. Il adopte un rôle afin de vivre l'histoire ou d'explorer d'autres possibilités. Dans ce cas, nous remarquons que pour la narration transmédia il s'agit aussi de plusieurs versions du jeu. Par exemple s'il existe des adaptations numériques largement inspirées par le cinéma, nous trouvons également et de plus en plus souvent des exemples fondés sur l'univers du jeu de construction *Lego* à propos duquel quelques constats s'imposent

En plus de la série de *Harry Potter*, d'autres œuvres parmi les plus populaires des dernières années se sont ainsi transformées, telles que *Le Seigneur des Anneaux*, *Star Wars* et *Pirates des Caraïbes*. Au niveau de l'adaptation, ce sont des exemples assez parlants car nous sommes invités à jouer au jeu vidéo et à participer à l'histoire dans le monde virtuel, ainsi qu'à reconstruire nous-mêmes les histoires dans le monde réel. Si nous mettons de côté des questions évidentes de marketing et de bénéfices générés par de tels produits dérivés, nous remarquons tout de même qu'il s'agit à nouveau de jouer. Libre de reprendre le récit et de le « revivre », le joueur élabore sa propre adaptation et serait certainement susceptible de mettre en œuvre les processus cognitifs exposés par Brian Boyd.

b) Les *fanfilms* :

En août 2014, il existe 7,72m de références sur *YouTube* pour ces films, dont 93000 pour *Harry Potter*. Citons comme exemple *The Greater Good* (2013)⁵⁰ de Justin Zagri. Ce court métrage met en scène un épisode important pour le récit du monde des sorciers qui se passe bien avant la naissance de Harry, mais qui est raconté par le Professeur Albus Dumbledore vers la fin du roman *Harry Potter et les Reliques de la Mort*⁵¹.

C'est en effet l'incident qui le convainc des limites de ses pouvoirs de sorcier et de la raison pour laquelle il faut séparer le monde des Moldus (les gens sans pouvoirs magiques) du monde des sorciers. En provoquant la mort accidentelle de sa propre sœur à la fin d'un duel à la baguette magique, Dumbledore a compris que ses pouvoirs peuvent avoir des conséquences aussi bien tragiques que bénéfiques. Il faut donc tenir secrète l'existence de la magie. Cela conduit ensuite à l'instauration d'un système législatif afin de protéger contre les abus des pouvoirs magiques qui pourraient menacer tout le monde s'ils ne sont pas placés sous contrôle.

⁵⁰ Voir <http://www.thegreatergoodfilm.com/> trouvé également sur <https://www.youtube.com/watch?v=OGHBwk0quxs>

⁵¹ J.K. ROWLING, *Harry Potter et les Reliques de la Mort*. (2007), trad. Jean-François Menard, Paris, Gallimard. 2007.

Au-delà de l'appropriation et de l'extension de l'univers "officiel" de *Harry Potter* par des fans de la série, nous remarquons la qualité de la production, y compris des effets spéciaux qui reproduisent ceux des films officiels de Warner Brothers. Il existe par ailleurs un documentaire qui explique le "*making-of*" du film ainsi que de ces effets. Il s'agit donc d'une production très réussie et professionnelle faite par des amateurs de *Harry Potter*. De la même façon, il existe des extensions filmiques de l'univers tolkienien, inspirées par l'iconographie des œuvres de Peter Jackson, notamment *The Hunt for Gollum* (2009)⁵² de Christopher Bouchard qui a mérité des reportages sur les chaînes télévisuelles britanniques lors d'une première mondiale sur *YouTube*. Ce film est maintenant disponible en plusieurs langues ainsi que dans une nouvelle version *redux*.

Nous pouvons également citer *Born of Hope* (2009) de Kate Madison, un long métrage créé par une véritable société de production qui s'appelle *Actors at Work*⁵³. Financée par son propre public grâce au système de "*crowdfunding*" cette société permet à tous ceux qui le souhaitent de contribuer financièrement. Elle est également responsable de séries fantastiques, disponibles exclusivement sur internet comme *Ren* qui débute en 2012.

c) La *fanfiction* :

Comme le souligne Jenkins, la participation des fans ne se limite pas à certains médias. Dans ce cas, s'il ne s'agit pas strictement d'opérer une transformation au travers de différents médias, l'adaptation du récit ainsi que les possibilités de la technologie restent très présentes. La production n'est par ailleurs pas à négliger, car elle témoigne directement de l'évolution des histoires. Un site internet tel que www.fanfiction.net fournit aux fans une plate-forme où leurs écrits sont facilement téléchargeables. L'auto-publication devient donc ainsi accessible à tous. La critique étant permise sur le site, il nous sera donc possible à terme de suivre les courants les plus populaires, soutenus par la majorité. Nous pourrions ainsi assister à l'opération de la transformation « mèmétique » d'après Hutcheon.

En ce qui concerne *Harry Potter*, nous remarquons dans l'exemple⁵⁴ ci-dessous l'utilisation de l'affiche du dernier film de la série, après sa sortie.

Insert image

Elle est reprise et détournée afin d'annoncer un concours pour développer ensuite le monde de Harry. Les fans refusent que la série s'achève. Désireux de ne pas voir la fin de la série, les fans doivent la prolonger. D'une certaine manière, la boucle adaptative se voit ainsi bouclée.

⁵² Voir www.thehuntforgollum.com, également disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=9H09xnhlCQU>

⁵³ Voir <http://www.actorsatworkproductions.com/> également disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=4197GiM--jY>

⁵⁴ Voir <http://dailyfig.figment.com/2011/07/08/the-harry-potter-fanfiction-contest/>

À quelle fin est-il utile de perpétuer une vision conflictuelle de l'adaptation ? Plutôt que de s'affronter sur le champ de bataille de Cartmell⁵⁵ et d'aborder une question insoluble qui cherche à justifier la suprématie d'un art sur un autre, le discours le plus profitable serait d'appréhender la manière dont un récit s'adapte aux formes diverses susceptibles de le raconter. Si une approche intertextuelle de la question de l'adaptation cinématographique des œuvres littéraires nous permet de trouver une première voie afin de sortir du champ de bataille des arts, l'idée de la convergence nous entraîne encore plus loin.

Pour Hutcheon⁵⁶, nous vivons à l'époque de l'adaptation où des productions de chaque média peuvent s'entretisser. Pour n'en citer que quelques exemples, nous trouvons donc un esprit créatif dynamique qui transforme *Harry Potter* dans l'univers des *Lego* ; ce processus se retrouve également dans une série comme *Pirates des Caraïbes* (2003 -) de Disney, inspirée par son parc d'attraction, le film *Resident Evil* (2002) de Paul Anderson, fondé sur un jeu vidéo ou dans *The Girl with a Pearl Earring* (2003) de Peter Webber avec son récit conçu à partir d'une peinture de Vermeer.

L'approche adoptée dans cette étude suggère une certaine chronologie à partir de la mouvance du *Darwinisme littéraire* jusqu'à la culture de la convergence de Henry Jenkins. En soulignant un besoin évolutif aux origines des histoires, nous avons opéré, d'une certaine manière, un retour aux sources. Au discours de Brian Boyd s'ajoutent les discours tenus par Campbell et Tolkien qui tendent à affirmer l'existence d'un fonds commun de récits. Nommée "*Story*" par Tolkien, cette source sert à communiquer les connaissances nécessaires à notre survie. Comme une soupe en ébullition permanente, "*Story*" est en constante adaptation et consiste en un transfert d'idées au travers du temps et de l'espace. Plutôt qu'un processus diluant, l'adaptation permet l'insertion de nouveaux ingrédients qui feront ressortir les bases.

Finalement, il existe un certain paradoxe inhérent à la considération du monde médiatisé actuel que nous avons entamée au cours de cette étude. Si la narration transmédia est la manifestation d'une tendance vers le croisement médiatique de moyens de raconter nos histoires, elle sert surtout à mettre en avant ce besoin de les retrouver et de les revisiter que nous avons pris comme point de départ. La participation du public remet également en question les notions d'origine(s) et de source(s), voire de l'autorité de l'auteur. Pourtant, il faut retenir que même s'il s'agit d'un phénomène des plus récents, étroitement lié aux nouvelles technologies, la culture de la convergence nous ramène également à notre point de départ. Nous sommes toujours face aux hommes et aux femmes en train de raconter des histoires. Les histoires dont nous nous souvenons sont celles qui nous tiennent à cœur.

⁵⁵ *Op. cit.*, p. 168.

⁵⁶ *Op. cit.*, p. 1-27.