

## UN PEAUFINAGE POUR «LE HORLA»: LA TRANSPOSITION MEDIATIQUE BD<sup>1</sup>

ANA LUIZA RAMAZZINA GHIRARDI

Universidade Federal de Sao Paulo - UNIFESP

alamazzina@uol.com.br

Recibido : 14-12-2016

Aceptado : 14-05-2017



### RESUMÉ

Actuellement, fait l'objet de nouvelles formes de re-signification et de relecture. Grâce aux nouvelles technologies, le genre retrouve un nouveau chemin à travers un ancien artifice: l'image. La transposition médiatique BD du texte littéraire peut renouveler le texte monomodal. Selon Boutin (2012), la BD conjugue multiples modes et «lire» de la bande dessinée, c'est nécessairement se confronter à un message narratif d'une complexité certaine et beaucoup plus dense que ne le laissent présager ses apparences». Cet article examine les atouts dont la transposition médiatique BD du conte écrit se sert pour saisir le suspens créé par le texte écrit monomodal fantastique et transformer le lecteur en coproducteur du texte. Pour ce faire, on emprunte une planche de l'adaptation de Guillaume Sorel, *Le Horla d'après l'œuvre de Guy de Maupassant* (2014).

**MOTS-CLÉS:** *Le Horla*, genre fantastique, BD, transposition médiatique, multimodalité.

### ABSTRACT

The fantastic has recently been the object of a variety of strategies for its re-signification. Due to new technologies, the genre has found a new path through an old artifice: the image. The mediatic transposition of a literary text to the multimodal language of comics gives new life to canonic texts. According to Boutin (2012), the language of

---

1. Cet article est le résultat d'une communication présentée lors du XXI Congress of the ICLA *La littérature comparée: multiples langues, multiples langages* à Vienne, Autriche, en juillet 2016, et de la réécriture d'un article écrit en portugais.

comics brings together multiple modes so that «to read comics is necessarily to face a narrative message of certain complexity and much denser than it might look at first glance». This paper examines the means used in the mediatic transposition of literature to comics, to recreate the suspense present in the monomodal text and to transform the reader into a co-producer of a new text. To do this, it examines an excerpt of *Le Horla d'après l'œuvre de Guy de Maupassant* (2014) by Guillaume Sorel.

KEYWORDS: *Le Horla*, fantastic, comics, mediatic transposition, multimodal.



## 1. INTRODUCTION

Malrieu signale qu'au xx<sup>e</sup> siècle, «la psychanalyse entraîne un nouveau déplacement des frontières du réel connu» ce qui soustrait au fantastique «l'un de ses principaux matériaux». Selon l'auteur, dès lors, le fantastique se trouve face à un dilemme: être condamné à disparaître ou trouver d'autres thématiques et voies de recherche (Malrieu, 1992: 35). Si le fantastique voit son apogée à un moment si particulier, comment l'envisager dans un nouveau contexte où les réponses apportées aux questionnements sont toujours spécifiques et rationnelles? Le xxi<sup>e</sup> siècle, après les découvertes de la psychanalyse, scelle-t-il la fin du fantastique? Cet article a l'intention de montrer que le genre fantastique peut être reconstruit par d'autres chemins que ceux du langage écrit et peut se réinventer en offrant à son lecteur un récit convaincant.

Actuellement, le fantastique, genre caractéristique du xix<sup>e</sup> siècle fait l'objet de plusieurs formes de re-signification et de relecture. Grâce aux nouvelles technologies, il retrouve un chemin inattendu à travers un ancien artifice dans un nouveau contexte: l'image. Vandendorpe signale l'importance du visuel dans le monde actuel: «le texte n'exerce plus sa domination absolue, mais doit partager son empire avec le monde de l'image» (2012: 23). Sous cette perspective, on observe des genres dits traditionnels gagnant de nouveaux *formats* et présentant plusieurs formes de redéfinition, ce qui témoigne de l'impact des nouveaux médias. On est en face d'un *remixage* de genres et de langages où l'image se conjugue de façon de plus en plus symbiotique avec l'écrit. Le récit littéraire se prête à de différentes formes de transposition mé-

diatique lorsqu'il est associé à d'autres formes de langage (image, son etc.) qui re-signifie le texte premier.<sup>2</sup>

Dans ce contexte, on constate que des genres comme le fantastique se dotent de nouvelles facettes et se réarticulent sous l'impact des nouveaux médias. Le lecteur contemporain fait une lecture à travers un nouveau biais: l'image.

Dans cet article on examine la transposition d'un texte littéraire du genre fantastique pour le langage BD. On présuppose que, par force de la séquence d'images fixes de la BD, de l'architecture des tableaux et des relations spatiales établies par l'image, les dessins stimulent chez le lecteur un processus de décodification qui s'articule avec le texte premier et dévoilent la multiplicité de sens du littéraire. Selon Boutin, la BD est un *multitexte* qui propose une *multilecture*:

La bande dessinée, en tant que récit illustré, devient ainsi un multiple texte —*multitexte*— et une multiple lecture —*multilecture*— parce qu'elle génère de façon interactive un multiple décodage, une multiple compréhension et, idéalement, une multiple intégration. «Lire» de la bande dessinée (la déchiffrer, l'interpréter et l'assimiler), c'est donc lire un texte, lire des images, lire un texte/images, lire des sons, lire des gestes, lire une mise en scène, etc. ; «lire» de la bande dessinée, c'est nécessairement se confronter à un message narratif d'une complexité certaine et beaucoup plus dense que ne le laissent présager ses apparences. (Boutin: 2012: 40-41)

C'est au regard de cette perspective que cet article lance une discussion sur la transposition médiatique BD en s'appuyant sur l'adaptation du conte fantastique «Le Horla» (2<sup>e</sup> version), de Maupassant, écrit et publié en 1887, pour la BD *Le Horla d'après l'œuvre de Guy de Maupassant* (2014), de Guillaume Sorel.

A partir d'une séquence d'images fixes BD, des dessins, qui véhiculent une nouvelle idée au texte premier, sont décodés, dévoilant ainsi la polysémie du littéraire et créant un hypertexte. Genette affirme que l'hypertextualité relève du *bricolage*. Selon l'auteur «l'art de 'faire du neuf avec du vieux' a l'avantage de produire des objets plus complexes et plus savoureux que les produits 'fait exprès': une fonction nouvelle se superpose et s'enchevêtre à une struc-

2. Sur ce sujet, Baetens (2015 : 44) souligne que «Les phénomènes d'adaptation ne sont pas des opérations techniques, même si la technique y joue bien entendu un rôle capital. Ce sont avant tout des faits culturels, c'est-à-dire des pratiques saturées de valeurs (...). L'adaptation n'est pas seulement quelque chose qu'il faut juger, ou dont il convient d'évaluer les jugements qui en déterminent les enjeux».

ture ancienne, et la dissonance entre ces deux éléments coprésents donne sa saveur à l'ensemble» (1982: 556).

Pour réaliser le propos ici suggéré, on suggère également la découverte du sens des *cases fantômes* proposé par Peeters (1998), espèce de «vignette virtuelle» dont la construction dépend également du lecteur. Ces cases figurent dans le récit comme des vecteurs pour réaliser la re-création de l'image séquentielle et aller au-delà de l'idée première de la transposition médiatique du littéraire.

## 2. AU-DELÀ DE L'HÉSITATION DU FANTASTIQUE LITTÉRAIRE

Tous les arts représentent, d'une façon ou d'une autre, l'importance d'un moment social où les inquiétudes vécues se matérialisent en objets palpables.<sup>3</sup> En ce qui concerne le fantastique, il est possible de dire que c'est une manifestation qui suggère toujours une existence habitée par l'angoisse, la frayeur, le tourment, etc. Castex souligne que le fantastique «se caractérise par une intrusion brutale du mystère dans le cadre de la vie réelle» (1994: 8). Le tableau *Le désespéré* de Gustave Courbet offre dans les arts plastiques une intuition pareille. L'autoportrait de l'artiste (1843-1845) suggère une grande consternation dans les yeux du peintre et propose à l'observateur l'image de l'horreur face à une vie pleine de mystères.

Dans la même veine, on remarque que Todorov souligne que «Le fantastique, c'est l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel» (2015: 29). Au même temps, Malrieu considère l'angoisse comme la caractéristique du fantastique, créée par l'incertitude sur les événements les plus banals dialogue avec la psychanalyse «entraîne un nouveau déplacement des frontières du réel connu» (1992: 35).

On cherche donc ici à dévoiler la manière dont l'hésitation et la consternation présentes dans le conte de Maupassant (1850-1893) ont été reconstruites dans le langage BD et la façon dont Sorel s'est muni d'autres arts dans sa création à travers une nouvelle combinaison caractéristique du langage BD (texte, image, composition de la page, cases fantômes etc.).

---

3. Voir Hauser (2004).

## 3. «LE HORLA» DE MAUPASSANT

Très tôt, Maupassant fait de la peur sa spécialité: cette peur n'est pas la terreur des romans de suspens mais une sensation relativement commune que n'importe qui peut ressentir et qui métamorphose lugubrement les choses et les êtres, les données du temps et de l'espace. Steinmetz observe que l'auteur apparaît tel un maître du «petit fait vrai» (1990: 88). Elle peut aller jusqu'à l'affolement.<sup>4</sup> Soit par goût personnel, soit pour des raisons de santé, Maupassant a été un écrivain qui a beaucoup exploité la folie.

Selon Tritter, Maupassant inaugure une nouvelle possibilité de récit et introduit un champ inédit pour le fantastique: «Il ouvre même une nouvelle voie en définissant un fantastique d'atmosphère, délesté d'apparitions surnaturelles, qui va résider dans la plus banale des quotidiennetés. Le fantastique gît dans le familier, l'insignifiant, les objets principalement» (2001: 121).

Chez «Le Horla», il y a peu d'effets: un verre qui se vide, une page qui se tourne, une fleur qui se fane. Rien d'exceptionnel, rien d'extraordinaire: on est très proche du mal existentiel. Le personnage-clé de son chef-d'œuvre est quelqu'un en perpétuel état d'insécurité, sans limite évidente entre le moi et le monde. Cette créature, persécutée par le mal de la division, met en scène le thème du double, si fréquent dans l'histoire de la littérature, comme l'a noté Steinmetz. L'auteur signale que «moins sanguinaire, le double est également attesté par une abondante tradition. Il fait partie de ces croyances par lesquelles les hommes ont tenté de comprendre les étrangetés de leur vie psychique» (1990: 27).

Maupassant raconte dans ce texte l'histoire d'une *dissolution*. Des espaces où le solide se liquéfie, des espaces instables, des espaces qui deviennent *temps*. La liquidité et son attraction: un homme raconte sa vampirisation constante à travers un être transparent (Bancquart in Maupassant, 2004: 36-37). Un récit apparemment facile où se construit un «fantastique si difficile à distinguer du cruel, justement parce qu'il sort du cœur humain» (Bancquart in Maupassant, 2004: 50).

Maupassant compose deux versions pour son «Horla». Dans la première, celle du 26 octobre 1886, il raconte le discours d'un malade à travers les réflexions de 4 aliénistes et 4 savants qui l'écoutent. Dans la seconde, celle de 1887 et la plus notable, Maupassant rend son récit plus intense: il présente l'intrusion d'un fantôme au fil des pages d'un journal intime écrit entre le 8

---

4. Voir Castex (1994: 117).

mai et le 10 septembre. Le personnage narrateur alterne des faits banals et des faits fantastiques imprimant une simplicité telle que le lecteur se voit face à une ligne ténue entre le réel et l'imaginaire. Le récit à la 1<sup>re</sup> personne suggère l'existence d'un double qui dissout l'homme peu à peu. La lenteur se manifeste à l'aide d'un «journal intime» qui peut faire éprouver au lecteur le sentiment de durée de la dissolution, de la vampirisation. Les faits sont racontés avec une impersonnalité surprenante: peu clairs, mais sans pour autant les rendre obscures avec des images.

Même si le récit se présente comme étant faussement facile —il est linéaire, sans sursauts chronologiques—, l'espace et le temps agissent comme des éléments de complications: le solide se dissout dans l'espace et l'espace est instable et devient temps.<sup>5</sup> En plus, on constate une inquiétude chez le narrateur qui provoque une complication supplémentaire dans le récit. Le narrateur a le sentiment qu'un autre être vit à ses côtés: il l'appelle *Horla*. L'eau mise dans un verre et bue pendant le sommeil sans aucun somnambulisme de sa part lui donne le premier indice selon lequel il y a quelque chose de non naturel, voire de «surnaturel» et cela le terrifie. Même s'il s'éloigne et voyage pour se défaire de son obsession, celle-ci le reprend au moment où il rentre chez lui et éprouve une présence invisible. Avec l'accumulation d'indices qu'il ne saisit pas, il se voit soumis à «l'autre», celui qu'il essaie de comprendre.

Le personnage sombre peu à peu dans une espèce de folie en cherchant à se délivrer de cet être surnaturel. Cette folie le conduira à de nombreuses actions, toutes plus insensées les unes que les autres. Il en viendra même à mettre le feu à sa maison<sup>6</sup> et laissera brûler vif ses domestiques. Dans les dernières lignes de la nouvelle, face à la persistance de cette présence, il entrevoit le suicide comme ultime délivrance. Le conte se construit comme un système, il a une cohérence formidable, bien faite, et cette netteté structurale agit pour perturber le lecteur (Steinmetz, 2008: 89).

Il faut aussi remarquer que c'est à partir du nom de la créature du *Horla* et de tout un jeu de sens et d'incertitudes que le conte gagne une force géniale. Nom inexistant dans la langue française jusqu'au moment de sa création par Maupassant, il est devenu synonyme de l'étrange et de l'épouvante.

---

5. Brum remarque «La liquidité attire celui qui essaie le dédoublement, de cela la fascination par des objets qui ont des propriétés dissolvantes (...) des espaces où le solide se liquéfie, des espaces instables, des espaces qui deviennent temps» (Brum in Maupassant, 1997: 11).

6. Bancquart signale que «le feu seul peut lutter contre la liquidité en marche: feu de la virilité, de l'être qui sent son être nettement distinct des autres, et qui agit» (in Maupassant, 2004: 43).

Au fil du temps, quelques hypothèses ont tenté d'expliquer le mot: une création phonétique bien réalisée, simple fruit de l'imagination de l'auteur; un «néologisme peut-être l'équivalent du mot 'horsain' c'est-à-dire l'étranger en patois normand» (Steinmetz, 2008: 89-90); l'expression «hors-la-loi»: individu qui est mis ou se met hors la loi; une juxtaposition des mots «hors» et «là» pour former un oxymore et créer un nom logique pour un être fantastique -*Hors-là*: celui du «au-delà».7

#### 4. «LE HORLA» PEAUFINÉ EN LANGAGE BD

Si Maupassant a su créer une créature fantastique qui est devenue une icône littéraire, le travail de «récréation» dans un autre média, ici le langage BD, doit absolument la réinventer et a besoin d'un moyen bien articulé pour sa réussite. Le scénariste part d'un langage écrit vers un langage d'images fixes pour faire revivre le personnage dans un cadre qui éveille l'effroi chez le lecteur. Or, Groensteen observe que «la bande dessinée s'écarte fréquemment de la simple transposition-changement de média» (2005: 45) pour créer des nouveaux effets.

Cette proposition de Groensteen peut être constatée dès que l'on confronte la première de couverture du conte dans les deux médias, celui du langage écrit et celui du langage BD. En ce qui concerne la première de couverture réalisée par Paull Ollendorff en 1887 (Image 1), le lecteur se voit devant un titre qu'il ne reconnaît pas, le mot ne lui suggère rien parce qu'il n'appartient pas encore au répertoire linguistique français. Il est difficile de supposer que le substantif *Horla* puisse activer l'imagination du lecteur pour produire de l'effroi, même si d'emblée ce mot peut provoquer une sensation d'étrangeté.

Si l'on compare cette version à celle de Sorel, on remarque une construction de langage tout à fait différente qui peut provoquer chez le lecteur une certaine inquiétude. Dans la version BD *Le Horla d'après l'œuvre de Guy de Maupassant*, le lecteur voit déjà une couverture qui ajoute à la lecture visuelle du titre écrit, les suggestions de l'image qui évoque quelques pistes (Image 2):

- La première perception est celle de la vision d'un personnage debout face à un paysage sans fin;
- Si l'on regarde plus attentivement, on peut découvrir un personnage

7. Sur ce sujet, Castex souligne : «Nous nous demandons si Maupassant ne l'a forgé, plus au moins consciemment, d'après le mot «horzain», qui, comme l'indique R. Dumesnil, désigne, dans le vocabulaire normand, un étranger» (1994: 383).

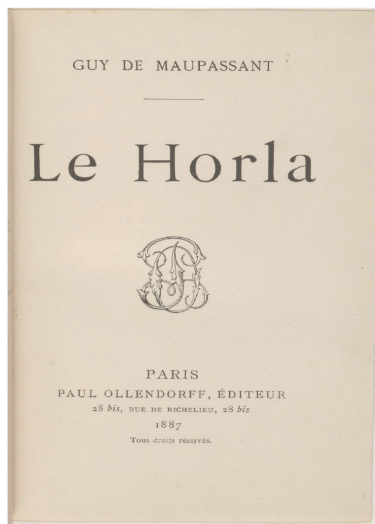


Image 1. Première édition du conte, Paul Ollendorff Éditeur, 1887



Image 2. Couverture de la BD *Le Horla* d'après l'œuvre de Guy de Maupassant (Sorel, 2014)

qui semble flotter sur un mont dans le ciel (en fait il est debout sur une petite colline);

— Sa position indique qu'il s'est tourné et semble voir quelque chose qui retient son attention et le rend perplexe;

— Il y a aussi une suggestion d'éléments qui ne sont pas visuels, qui ne



sont pas présents pour le lecteur puisque l'objet du regard du personnage n'est pas dans l'espace de la couverture;

— Les seuls éléments qui pourraient indiquer l'anormalité sont le visage soucieux du personnage devant ce qu'il voit et sa main un peu contractée;

— Le regard du personnage suggère quelque chose de menaçant ou de troublant au-dehors de l'image de la couverture. Cette stratégie aide à créer chez le lecteur la sensation qu'il y a un élément important dans la scène qui pourtant lui échappe, ce qui dialogue avec la dynamique des récits fantastiques.

Depuis cette première image, on peut évoquer également un autre média, celui de la peinture. La scène de Sorel rappelle le tableau *Le voyageur contemplant une mer de nuages*<sup>8</sup> (1817) du peintre allemand Caspar David Friedrich, 1817 (Image 3). La différence la plus frappante entre les deux images est la position du personnage : dans le tableau de Friedrich, on voit un homme debout sur le rocher en hauteur tournant le dos au spectateur, tandis que dans le dessin de Sorel, il est possible d'apercevoir le visage du personnage. Si le tableau de Friedrich encadre un homme devant un paysage brumeux enfermé dans ses réflexions, le dessin de Sorel ajoute de la consternation au visage du personnage. Le tableau de Friedrich aide à la construction du sens de l'image de la couverture de la BD au moment où celle-ci ajoute une idée déjà connue de la peinture romantique du XIX<sup>e</sup> siècle: celle de la merveille devant la vaste nature.

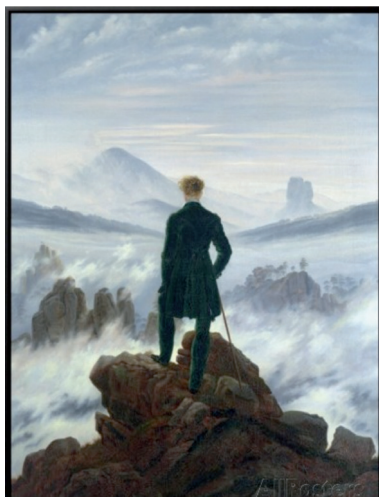


Image 3. Tableau *Le voyageur contemplant une mer de nuages* (1817), Caspar David Friedrich

---

8. Aussi intitulé *Le Voyageur au-dessus de la mer de nuages* ou *L'homme contemplant une mer de brume* (*Der Wanderer über dem Nebelmeer*, 1817).

On est donc devant trois différents médias —récit écrit, BD, peinture— et tous les trois sont capables de mener l’observateur à différentes sensations. Si le langage écrit est capable d’activer l’imagination du lecteur à partir du choix du vocabulaire et des structures syntaxiques, l’image peut le conduire à différentes interprétations grâce à la grammaire spatiale, aux formes et aux jeux de couleurs. La peinture de Friedrich donne à l’observateur une image close, finie. Peeters souligne la différence entre l’image de la BD et celle d’un tableau :

Une autre différence, peut-être plus fondamentale encore, vient éloigner l’image de la bande dessinée des préoccupations de la peinture. Spatialement refermé en raison de son cadre, le tableau ne l’est pas moins d’un point de vue temporel. La force de la grande peinture narrative (...) reposait souvent sur une condensation : résumer par un seul moment une situation complexe. Le tableau arrête le mouvement, ou plutôt il est à la recherche de l’instant où il peut le suspendre sans le figer. (1998: 24-25)

Le dessin de la première couverture, bien plus que de donner des indices qui s’ajoutent au titre, introduit la BD et incite le lecteur à anticiper un récit basé sur ce qu’il voit. Il y aura un décalage entre cette couverture et la première planche qui compose la narration. Cela offre au lecteur un espace virtuel favorisant un éventuel raisonnement et suscite son attente pour la suite. Plus avant dans cet article, on reprendra le thème des *cases fantômes* qui rempliront également cette fonction.

Ce nouveau média va impliquer une stratégie narrative qui ajoute au conte de Maupassant de nouveaux éléments. En ouvrant la première page de la BD, le lecteur établit un rapport au récit assez différent de celui qu’il aurait éprouvée à la page écrite. Dürrenmatt affirme que «L’image possède un style, au même titre que le texte qui lui est consubstantielle, qui ne se laisse pas réduire à un inventaire de caractéristiques techniques, de la même façon que le style d’un écrivain ne se réduit ni à ses figures de rhétorique ni à la fréquence plus au moins grande de tel ou tel mot ou de telle ou telle construction syntaxique» (2013: 159).

Dans le langage BD, la densité d’images et de texte ainsi que sa distribution et son organisation reprennent chaque séquence narrative. Dans la proposition de Sorel pour le découpage de l’ouverture, il est possible d’observer, par exemple, une séquence de vignettes de dimensions différentes, présentant des espaces distingués et des interférences entre elles. En plus, le scénariste arrive à reproduire dans cette introduction le visage soucieux du

personnage et sa main un peu contractée dans la vignette qui ferme ce découpage (Image 4).



Image 4. *Le Horla d'après l'œuvre de Guy de Maupassant* (Sorel, 2014: 3)

Par ailleurs, la lecture de la version BD commence déjà différemment de celle du texte écrit. Au moment où le lecteur se voit devant la planche, plus que la découverte solitaire de chaque vignette qui compose le réseau narratif pour accomplir une lecture linéaire, il jette inconsciemment un coup d'œil sur l'ensemble de la planche et anticipe déjà ce qui suivra. Il commence donc un parcours d'appropriation du lecteur par sa propre voix. Ce mécanisme inconscient de lecture conduit à un raisonnement autre que celui de la lecture du conte vu que même si le lecteur survole l'écrit d'une façon plus générale, il n'aura pas non plus d'informations comme celles présentées au lecteur de la BD.

D'un avis du même ordre, Mouchart souligne:

La bande dessinée, par sa nature séquentielle, ne donne jamais à lire la totalité des détails d'une action, d'un sentiment ou d'un décor: elle laisse au lecteur le champ libre de reconstruire pour lui-même ce qu'il lit, d'y trouver un sens et un écho propre à sa sensibilité. L'interprétation du lecteur se forge donc non seulement à partir de ce qui est dit et montré, mais aussi à partir de tout ce qui n'est ni dit ni montré. C'est en raison de la particularité exceptionnelle de sa réception que Scott McCloud a choisi de définir la bande dessinée comme un «art invisible» qui engage la participation active du lecteur, promu coproducteur du sens tout autant que du rythme du déroulement du récit. (2004: 74)

C'est à ce moment-là qu'un parcours d'appropriation du lecteur commence en s'appuyant sur l'imagination de ce dernier. A travers le dessin, la

représentation de l'action ou des idées, le lecteur fait un effort de réinterprétation pour imprimer du sens et du rythme à la séquence.

## 5. L'ART SÉQUENTIEL ET SA COPRODUCTION

Ayant pour but de comprendre le développement du processus qui transforme le lecteur en «coproducteur» du récit fantastique, on a sélectionné ici un extrait du conte de Maupassant afin de vérifier l'élaboration de la transposition médiatique en langage BD. Dans ce passage l'auteur décrit comment le personnage se croit attaqué par un autre pendant le sommeil:

25 mai

(...) Je dors — longtemps — deux ou trois heures — puis un rêve — non — un cauchemar m'éteint. Je sens bien que je suis couché et que je dors... je le sens et je le sais... et je sens aussi que quelqu'un s'approche de moi, me regarde, me palpe, monte sur mon lit s'agenouille sur ma poitrine, me prend le cou entre ses mains et serre... serre... de toute sa force pour m'étrangler.

Moi, je me débats, lié par cette impuissance atroce, qui nous paralyse dans les songes; je veux crier, — je ne peux pas ; — je veux remuer, — je ne peux pas ; — j'essaie, avec des efforts affreux, en haletant, de me tourner, de rejeter cet être qui m'écrase et qui m'étouffe, — je ne peux pas !

Et soudain, je m'éveille, affolé, couvert de sueur. J'allume une bougie. Je suis seul.

Après cette crise, qui se renouvelle toutes les nuits, je dors enfin, avec calme, jusqu'à l'aurore. (Maupassant, 1998: 284)

L'extrait commence par le personnage narrateur qui raconte son hésitation alors qu'il cherche à distinguer le rêve/le cauchemar de la réalité tandis que quelqu'un s'approche de lui. Pendant son sommeil où rêve et réalité s'entremêlent, le personnage lutte contre quelqu'un qui essaie de l'étrangler. L'hésitation est réintroduite quand le personnage se dit impuissant à cause du sommeil. Il se montre sans force et tous ses gestes sont paralysés par la créature qui l'étouffe. L'effet de double et d'hésitation est constamment renforcé par le texte.

Conformément à la stratégie de gradualisme signalée au-dessus comme caractéristique de Maupassant, la construction narrative présente un personnage narrateur ajoutant petit à petit des éléments à son récit qui se répètent, ce que crée l'effet l'hésitation et l'ambiance fantastique. Les points de suspension, par exemple, indiquent l'interruption et l'incertitude et laissent le texte plus liquide, comme le souligne Bancquart (2004).

Le même passage est transposé pour une planche à grand format où une séquence d'images fixes, sans texte écrit, réécrit avec les artifices particuliers au média BD, les éléments du récit fantastique proposés par la création textuelle de Maupassant (Image 5).

Le récit visuel se montre différent du texte écrit surtout au moment où le lecteur, devant la planche, se voit emporté par deux mouvements simultanés. D'un côté, il parcourt les vignettes qui composent le réseau narratif une à une établissant une lecture linéaire ; d'un autre côté, comme on l'a déjà noté, il jette inconsciemment un regard sur l'ensemble de la planche anticipant la suite. Cette caractéristique du langage BD qui articule le séquentiel et le simultané de façon singulière fait partie du mouvement plus large signalé par Mouchart (2004) auquel on a fait référence précédemment.

Cette dialectique du séquentiel et du simultané démarre un parcours de coproduction, d'appropriation du lecteur par ses propres yeux (littérale-



Image 5. *Le Horla* d'après l'œuvre de Guy de Maupassant (Sorel, 2014: 13)

ment). A travers le dessin, la représentation d'action ou d'idées, le lecteur dans un effort de réinterprétation, accorde de la cohérence et de l'harmonie au récit selon l'articulation de deux temps proposés par la planche.

L'organisation régulière et la densité d'images dans la planche déterminent le mode de récit et de lecture particuliers à ce nouveau média. Dans ce découpage du langage BD, on peut observer les décisions du scénariste quant à la distribution dans la planche d'une séquence de vignettes de dimensions différentes, d'espaces et d'interférences entre elles. Les couleurs élues représentent un moment d'introduction de l'incertitude; jusqu'à la planche antérieure, le scénariste n'a utilisé que des couleurs chaudes, des variations de rouge, marron, jaune. Pour cette séquence, une rupture est introduite avec le noir et des variations de bleu foncé au bleu gris, le personnage garde un peu des couleurs chaudes mais elles sont envahies par le bleu.

Un autre facteur pertinent dans cette séquence est le choix qu'a fait l'auteur pour le manque absolu de texte écrit rendant l'image «silencieuse» et n'offrant pas d'indication temporelle explicite. On pourra dire que la création de Sorel semble s'articuler avec les observations de Dürrenmatt, selon qui «Ce que la bande dessinée va inventer de neuf pour rivaliser avec la littérature, c'est de rendre flou les frontières entre points de vue *impersonnel* (sans identité), *oculaire* (on voit à travers les yeux d'un personnage ce que d'autres peuvent voir) et *imaginaire* (on voit ce que pense, imagine, rêve, fantasme un personnage)» (2013: 145).

Même si les vignettes dans cette planche ne montrent que le personnage et ses actions/réactions, elles articulent à partir de leur composition toutes les autres dimensions du regard.

Depuis la suite du découpage, il est possible de suggérer que la planche offre un récit complet : introduction, fait perturbateur, dénouement/conclusion. Le rythme de la planche ne se soutient que par la façon dont les vignettes sont distribuées. Les variations de taille, d'intervalles et d'interférences s'ajoutent à la tension séquence/simultanéité pour composer un texte visuel très puissant.

Une analyse plus détaillée aide à vérifier la stratégie adoptée par Sorel et la façon dont il synthétise spatialement la linéarité du récit écrit. En fait, en analysant les vignettes séparément, on peut noter la soigneuse construction du scénariste pour imprimer à ses images l'effet d'hésitation caractéristique du genre fantastique.

On peut dire que Sorel structure la planche à partir de deux grandes images. Dans la première vignette, l'image résume la scène et fonctionne

comme introduction à la séquence: pendant la nuit (temps) dans une vaste chambre (espace) un homme dort (action). Les couleurs sombres évoquent la période nocturne. Cependant il y a un faisceau de lumière qui illumine et focalise le personnage comme s'il était placé sur la scène d'un théâtre, pour ouvrir un spectacle. L'amplitude de l'encadrement de la vignette par rapport aux éléments qu'elle enferme et la mise en évidence du personnage produisent une forte impression de solitude.

Une séquence de trois vignettes de taille uniforme poursuivent la séquence: dans un premier temps (vignette 1/3), le personnage est focalisé, il dort. Cependant son visage est déjà légèrement perturbé, ce qui peut indiquer un rêve, un cauchemar. Les bras sont tournés en arrière, un indice de fragilité, de manque de résistance. Le personnage se montre vulnérable puisqu'il est dans un état de sommeil.

Le récit visuel continue (vignette 2/3): le visage du personnage n'est plus visible mais on peut remarquer un mouvement raide, il se débat et essaie de résister. Peut-être que le personnage est sorti du sommeil, peut-être que quelqu'un essaie de l'agresser; on ne peut voir que ses gestes de défense. Le sommeil et la réalité s'entremêlent, le personnage lutte contre quelqu'un/quelque chose.

La séquence se termine (vignette 3/3) avec la réintroduction du visage du personnage. À présent le cadrage est en gros plan, sa physionomie est imprégnée de frayeur, on la voit dans ses yeux. Il est probablement sorti de son sommeil. Ses mains révèlent son état agité vu qu'elles sont fermées avec force. Il voit/sent la présence d'un autre.

La dernière vignette qui ferme la séquence narrative fonctionne comme conclusion et explique la terreur vécue et vue uniquement par le personnage dans les vignettes intermédiaires: désormais le lecteur peut voir le personnage prostré, les mains crispées et un être étrange au-dessus de lui, suçant son esprit, tel un vampire.

Cet agencement analytique de vignette à vignette, comme on l'a déjà indiqué, ne représente qu'une des dimensions de lecture dans le langage BD. L'observation plus attentive d'une unité dans une séquence peut conduire le lecteur à d'autres chemins au-delà du sens premier. On peut vérifier cela dans la dernière vignette à travers un effet de référence intermédiaire<sup>9</sup> où l'image créée par le dessinateur fait allusion au célèbre tableau *Le cauchemar* (1781), de

9. «Rather than combining different medial forms of articulation, the given media-product thematizes, evokes, or imitates elements or structures of another, conventionally distinct medium through the use of its own media-specific means» (Rajewski, 2005: 52).

Füssli (Image 4). Cet artifice fonctionne comme une stratégie de constitution pour ancrer le sens à partir d'un autre média, dans ce cas celui de la peinture. Cet effet participe de la construction de la logique de la case au moment où il reprend l'idée déjà formulée par le lecteur de la peinture se rapportant à un cauchemar. Même si l'image du tableau constitue un atout pour la construction de l'enchaînement logique, il n'est pas possible de se servir des caractéristiques particulières de cet autre média pour l'interprétation totale de la vignette vu que cet art présente une constitution différente du média BD. Tandis que la peinture enferme la scène dans son cadre générant l'impression d'une action bornée et finie, —une illusion possible au-delà de l'encadrement—, la vignette suggérée par Sorel fonctionne comme une voie pour la suite de l'histoire et compose la progression qui relie ce qui précède la scène à ce qui suivra.

Il est évident que les deux images dialoguent mais la caractéristique de chaque différent média (BD et peinture) est particulièrement importante pour créer cet effet. Sur ce sujet, Peeters souligne que: «La force de la BD dépend pour sa part d'une *segmentation*: retenir les étapes les plus significatives d'une action pour suggérer un enchaînement. Loin de se poser comme un espace suffisant et clos, la case de BD se donne d'emblée comme un objet partiel, pris dans le cadre plus vaste d'une séquence. Toute vignette, en ce sens, "est à suivre"» (1998: 26).

La vignette prend donc une fonction partielle et non absolue comme celle de la peinture et invite le lecteur à imaginer les possibilités à partir d'une image qui n'est pas close. Hormis l'analyse séparée des vignettes qui aide à mieux comprendre l'enchaînement des actions, le lecteur entreprend aussi une observation globale de la planche incorporant les interférences qu'elle peut suggérer pour établir la progression narrative.

Si l'on reprend la mise en page comme un ensemble, on peut observer comment le scénariste marque le rythme du récit pour le lecteur. Les espaces blancs, nommés «cases fantômes» par Peeters,<sup>10</sup> dévoilent leur importance en composant avec les vignettes dessinées la construction de la structure narrative.

Un espace blanc, une case fantôme sépare la première vignette, plus grande, de la triade uniforme qui vient juste après et qui suggère un décalage entre l'introduction et la séquence. C'est le moment de coproduction du lecteur, le moment où il peut intervenir et prendre voix. L'auteur laisse le lecteur

---

10. «une *case fantôme*, vignette virtuelle entièrement construite par le lecteur» (Peeters, 1998: 40).



libre de faire vivre son imagination et de créer des cases virtuelles. Le lecteur crée la suite du récit qui n'est pas explicitée en images et construit une suite qui n'est révélée dans cet espace temporel que dans son imagination.<sup>11</sup>

Ensuite, l'ensemble de trois vignettes est présenté esthétiquement de taille régulière, il dénote une uniformité qui s'oppose à l'idée d'instabilité que le récit introduit. Entre ces vignettes, il y a encore la présence de cases fantômes et la possibilité d'inférence du côté du lecteur: l'action se déroule et le personnage répond dans ces espaces de temps qui ne sont pas visibles et qui sont représentés par les cases fantômes.

Les trois vignettes avancent dans le format sur la dernière vignette et indiquent que cette séquence d'action subit une interférence de la dernière image. La vignette finale dévoile cette interférence en présentant la créature qui suce le personnage: la vampirisation se présente de manière explicite par l'image visuelle.

L'encadré de la dernière vignette est dépassé par les draps du lit soulignant l'intensité de l'action qui n'est plus renfermée dans la vignette mais qui déborde tout le récit et lui donne du rythme. La dissolution du personnage reprend toute la séquence ; la dernière image se liquéfie et envahit tout le scénario.

L'association des dessins à travers l'enchaînement des vignettes ponctué par les espaces blancs (les inter-cases: ellipse, passage du temps) structure ce moment du récit et sollicite l'intervention du lecteur pour la création de sens du réseau narratif. Le lecteur reconstruit à partir de cette séquence l'hésitation et la peur suggérée par le narrateur du texte littéraire.

L'alternance des cases fantômes (l'absence d'image) associée à l'image sans dialogue invite aussi le lecteur à investir son imagination pour s'appropriier l'espace vide avant de s'approprier le nouveau dessin. Cette notion d'ellipse permet au lecteur d'engager sa propre subjectivité dans le récit qui se déroule sous ses yeux. Mouchart signale cette importance en indiquant des cas où le lecteur croit avoir vu une image qu'il n'arrive pas à retrouver quand il relit la même BD :

La notion d'ellipse, primordiale en bande dessinée, est une formidable possibilité pour le lecteur d'investir sa propre subjectivité dans le récit qui se déroule sous ses yeux. Il est d'ailleurs fréquent que l'on ne retrouve pas, en relisant une

11. Les *cases fantômes* représentent un sujet controversé. Groensteen (1999: 132), par exemple, ne leur accorde pas la même position que celle de Peeters. Néanmoins, la perspective de Peeters nous paraît assez utile pour expliquer la dynamique de cette séquence en particulier et l'utilisation par Sorel, dans ce cas, du blanc inter-iconique.

bande dessinée, une image dont on avait pourtant gardé un souvenir aussi vivace que précis. Ce qu'il convient d'appeler une «case fantôme», nous l'avions en fait tracée nous-même dans notre esprit, sans qu'elle ait jamais eu d'existence sur le papier... (2004: 73).

Ce phénomène illustre l'intensité de co-création de la part du lecteur dans la dynamique du langage BD et réaffirme sa participation active comme coproducteur du récit. C'est à travers ce type d'artifice que la BD se construit comme un récit capable de recréer chez le lecteur l'épouvante initialement véhiculée par le texte écrit.

Cette possibilité de co-création devient encore plus aigüe par le fait que le texte source est bien connu du public. Quand le lecteur de la BD connaît le récit littéraire sur lequel se base l'œuvre visuelle, il peut évaluer et signifier, pendant tout son parcours de lecture, le jeu d'inclusion-exclusion mené par l'auteur de la BD. La transposition des classiques en langage BD se montre ainsi particulièrement riche une fois qu'elle articule le texte présent dans les vignettes, le texte absent des vignettes (mais que le lecteur connaît) et les images.

## 6. CONCLUSION

La transposition médiatique d'un texte littéraire, complexe en soi-même, rencontre des difficultés spécifiques dans le cas du genre fantastique. Genre caractéristique du XIX<sup>e</sup> siècle, sa composition dialogue étroitement avec les incertitudes propres à la société de l'époque. Dans la société actuelle, mondialisée et avec une myriade d'informations disponibles à partir d'un simple clic, l'angoisse et la peur figurent comme des sentiments courants. Ce nouveau contexte représente un vrai défi pour le scénariste dans sa quête de recréer un *Horla* menant le lecteur à naviguer dans des «eaux étranges».

Le conte de Maupassant témoigne de la possibilité pour un récit bien bâti à dépasser les barrières du temps, des convictions et de ces modes éphémères. Guillaume Sorel réaffirme cela en transposant le conte pour le média BD. L'auteur se lance dans une tâche doublement difficile: d'un côté sa composition doit persuader le lecteur grâce aux images (visuelles) de ce dont se charge le récit textuel de Maupassant au moyen de l'écrit; d'un autre côté, il a besoin de recréer les conditions où l'étrange devient vraisemblable et où l'hésitation s'installe.

Groensteen souligne que le média BD a un éventail énorme de recours qui favorisent l'illustration des récits les plus variés, y compris ceux qui présentent des faits qui vont au-delà du réel:

La bande dessinée a cette capacité unique de pouvoir illustrer avec la même force de conviction le «réel» et l'imaginé, le pensé, le ressenti, elle peut passer sans heurt, d'une case à l'autre, du registre de l'objectivité à celui de la subjectivité. Il lui est donc très facile de proposer des équivalents du style indirect libre, de changer de point de vue et d'investir la conscience de ses êtres de papier. La pente naturelle du média étant le récit, toute forme de discours intérieur (qu'il soit pensée, rêverie, fantasme ou réminiscence) s'y trouve *ipso facto* narrativisé (2011: 144).

Guillaume Sorel ne découvre pas seulement de façon singulièrement apte un moyen de transposer en images l'histoire d'un *Horla*; il se vaut des recours visuels qui impriment une magie particulière à la BD, comme l'observe bien Peeters: «La véritable magie de la bande dessinée, c'est entre les images qu'elle opère, dans la tension qui les relie. Minimiser ce travail de distribution dans l'espace et le temps serait, pour la bande dessinée, d'abdiquer de sa plus radicale innovation pour s'aligner à un autre art» (1998: 39).

Sorel arrive donc à actualiser le récit fantastique de Maupassant en dévoilant les possibilités de la BD pour de nouveaux projets. Son travail architectural montre également de nouveaux moyens d'établir avec le lecteur une complicité qui va au-delà de l'hésitation du fantastique et qui le transforme en coproducteur indispensable de ce nouveau texte.

## BIBLIOGRAPHIE

- BAETENS, Jan (2015): «L'adaptation, une stratégie d'écrivain?», in Benoît Mitaine, David Roche et Isabelle Schmitt-Pitiot (eds.), *Bande dessinée et adaptation (littérature, cinéma, tv)*, Presses Universitaires Blaise Pascal, Clermont-Ferrand, pp. 41-59.
- BOUTIN, Jean-François (2012): «De la paralittérature à la littératie médiatique multimodale», in Monique Lebrun, Nathalie Lacelle et Jean-François Boutin (eds.), *La littératie médiatique multimodale*, Presses de l'Université du Québec, Québec, pp. 33-43.
- CASTEX, Pierre-Georges (2004): *Anthologie du conte fantastique français*, Librairie José Corti, Paris.
- \_\_\_\_\_ (1994): *Le conte fantastique en France: de Nodier à Maupassant*, Librairie José Corti, Paris.
- DÜRRENMATT, Jacques (2013): *Bande dessinée et littérature*, Classiques Garnier, Paris.

- GROENSTEEN, Thierry (1999): *Système de la bande dessinée*, Presses Universitaires de France, Paris.
- \_\_\_\_\_ (2005): *La bande dessinée, une littérature graphique*, Éditions Milan, Toulouse.
- \_\_\_\_\_ (2011): *Bande dessinée et narration*, Presses Universitaires de France, Paris.
- HAUSER, Arnold (2004): *Histoire sociale de l'art et de la littérature*, Presses Universitaires de France, Paris.
- MALRIEU, Jöel (1992): *Le fantastique*, Hachette, Paris.
- MAUPASSANT, Guy de (1997): *Contos fantásticos — O Horla & outras histórias (Seleção e tradução de José Thomaz Brum)*, L&PM Editores, Porto Alegre.
- \_\_\_\_\_ (1998): *Contes fantastiques complets*, Bussière Camedan Imprimeries, Saint Amand Montrond.
- \_\_\_\_\_ (2004): *Contes Cruels & Fantastiques*, Librairie Générale Française, Paris.
- MOUCHART, Benoît (2004): *La Bande dessinée*, Le Cavalier Bleu, Paris.
- PEETERS, Benoît (1998): *Lire la Bande Dessinée*, Casterman, Paris.
- RAJEWSKY, Irina O. (2005): «Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality», *Intermedialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques / Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, n.º. 6, pp. 43-64. < <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2005-n6-im1814727/1005505ar/> > [05/05/2017] <<https://doi.org/10.7202/1005505ar>>
- SOREL, Guillaume (2014): *Le Horla d'après l'œuvre de Guy de Maupassant*, Rue de Sèvres, Paris.
- STEINMETZ, Jean-Luc (1990): *La littérature fantastique*, Presses Universitaires de France, Paris.
- TODOROV, Tzvetan (1970): *Introduction à la littérature fantastique*, Éditions du Seuil, Paris.
- TRITTER, Valérie (2001): *Le fantastique*, Ellipses Édition Marketing S.A., Paris.
- VANDENDORPE, Christian (2012): «De nouveaux horizons de lecture et leurs implications pour l'école», in Monique Lebrun, Nathalie Lacelle et Jean-François Boutin (eds.), *La littératie médiatique multimodale*, Presses de l'Université du Québec, Québec, pp.17-32.