

Adaptation sonore de la bande-dessinée



*Paradoxe
de l'adaptation sonore
d'un art séquentiel*

Marion Vernerey
M2 MMP Mention
Médiations, Musées et Patrimoines
Avignon Université

Sous la direction de
Eric Triquet
Professeur des Universités
À l'Université d'Avignon



*"Faire de la bande dessinée,
c'est comme voir ses rêves."*

Chris Ware



Remerciements

Le voici, mon mémoire de recherche, un travail acharné, mêlé de doutes, d'entêtements et de stimulations. Le voici, celui qui a démarré d'une vague idée : « j'veux faire mon mémoire sur la BD ». Et le voici, finalisé, terminé.

Ce travail, je ne l'ai pas fait seule. Tout d'abord, il est évident que je dois remercier Eric Triquet, Professeur des Universités, qui en plus d'être un pédagogue compétant et stimulant, est aussi une personne brillante. Je le remercie de m'avoir mise au défi, d'avoir cru en moi, de m'avoir poussée dans mes retranchements. Il m'a permis de me surpasser. Je le remercie pour cette rencontre marquante qu'il a été pour moi.

Je remercie l'Université d'Avignon, et particulièrement les professeurs et doctorants que j'ai croisés en route : le professeur émérite Monsieur Daniel Jacobi, Mesdames Lise Renaud, Isabelle Brioso et Julie Deramond, maitresses de conférences, Anne-Lise Rosier, professeure et les doctorant.e.s : Nolwenn Pianezza, Eloi Flesch et bien sûr Zeid Kassouha. J'ai le coeur gros de quitter cette université.

Merci à Evelyne Deprêtre professeure en SIC à Québec pour son intérêt et pour ses réponses concernant des domaines qui touchent encore trop peu la France.

Merci à Joann Sfar, mon BDaste favori, à son Chat, qui me permet de me questionner, encore et encore. Merci à Katell Guillou, merci à l'équipe du Feuilleton de France Culture, merci aux acteurs et notamment à Jonathan Cohen.

Je tiens également à remercier ma classe Master MMP, ce fut deux belles années intenses. Merci à Clotilde, Romane, Mathilde, Justine et bien sûr, merci à Emily, ma complice, ma confidente.

Mille mercis à ma petite maman qui m'aide et me relit depuis l'enfance, à Géraldine ma grande soeur, pour ses relectures et à Lucie, la petite, qui à défaut d'avoir contribué, m'aura bien fait rire en me demandant « Pourquoi est-ce que t'écris tes mémoires ? ».

Merci à mon brillant Bastien d'avoir été aussi patient et de m'avoir soutenue.
Infiniment merci à Léo de réussir à me faire rire aux larmes lors de cette dernière
ligne droite.

Merci aux ami.e.s, merci d'exister et de croire en moi notamment quand ce n'est
pas mon cas, tout particulièrement à Ameline, qui a accepté de me relire mais qui
a été aussi d'une grande aide par sa présence.

Vielen Dank Oma, für alles.

Enfin, merci, malgré tout, à mon père, pour m'avoir mis un Asterix dans les
mains avant de savoir lire.

Résumé

Le présent mémoire de recherches souhaite discuter de ce qui peut paraître être à première vue un paradoxe, à savoir les adaptations sonores de bandes-dessinées. La bande-dessinée, art séquentiel et pictural s'il en est, repose notamment sur la relation texte-image. Ce médium a connu une grande popularité et de nombreuses adaptations de BD ont vu le jour. Le format de feuilleton, cher à la bande-dessinée, a été exploité par un autre médium, connu également pour cette pratique, à savoir l'adaptation radiophonique. La première bande-dessinée qui a connu son adaptation radiophonique est *Astérix*, dès les années 1960. Malgré cela, il n'en demeure pas moins qu'adapter des bandes-dessinées uniquement par le son reste assez marginal à l'époque. Aujourd'hui, cette démarche se développe, que ce soit par le biais des radios ou par les productions de livres-audio. Ce constat nous a amenés à nous questionner sur cette pratique, et à se demander plus particulièrement comme le son peut traduire l'image.

Mots-clés

Bande-dessinée, récit sonore, adaptation, livre-audio, adaptation radiophonique, sémiotique, narration, récit, rapport texte-image.

Abstract

This very thesis aims to present what can appear as a paradox : comic books' audio adaptations. Comic book is a sequential and pictural art where the connection between the text and the picture is preponderant. This medium experienced a strong popularity and numerous adaptations of comic books have been done. The soap opera format, important in comic books, was also used by an other medium : the radio. The first comic book to be adapted at this time was *Asterix* in the beginning of the 60's. Despite this, this type of adaptation remains pretty unusual at this time. Nowadays, this kind of adaptations is likely to be more experienced, by radio and audio book productions. This ascertainment made us wonder about how this could be done, and more particularly how the sound could translate the picture.

Keywords

Comics books, audio-narration, adaptation, audio-book, radio adaptation, semiotics, storytelling, narrative, text-picture connection.

Table des matières

Remerciements	4
Résumé	7
Abstract	8
Table des matières	9
Introduction	11
I. Bandes-dessinées et récits sonores ; de l'oeuvre originale aux adaptations	13
1. La bande dessinée	13
(1) Histoire de la BD	13
(2) Le récit au service de la BD	17
(3) La bande-dessinée : un objet sémiotique	21
(4) La bande-dessinée, faussement silencieuse et immobile	29
2. Le récit sonore	34
(1) Histoire du récit sonore	34
(2) Ces récits que l'on écoute	36
(3) Le son au service du récit	38
3. Les adaptations	43
(1) Le concept d'adaptation d'une oeuvre : définitions et typologies	43
(2) Adaptation, transécriture, transposition, transmédia : une multitude de termes	46
(3) Les adaptations sonores de la bande-dessinée	49
II. Problématique	51
III. Méthodologie	55
1. Le chat du rabbin, une BD aux multiples adaptations	55
2. Grilles d'analyse : de l'image au son	58
3. Corpus d'étude : extrait de la BD et de son adaptation sonore	60
IV. Analyse	63
1. Grille d'analyse complétée	63
2. Résultats	74
3. Confrontations entre hypothèses et résultats	77
Conclusion	83
Bibliographie	85

Introduction

Un soir d'hiver, en rentrant chez moi depuis l'Université d'Avignon, j'écoutais comme à mon habitude l'émission *Le Feuilleton* diffusée sur France Culture qui s'applique à adapter à l'audio des oeuvres classiques comme contemporaines de la littérature. Habitée aux adaptations de romans, quelle ne fut pas ma surprise d'en entendre une nouvelle, celle du *Chat du Rabbin*, qui est à l'origine une bande-dessinée. J'avais lu, des années auparavant le premier tome de cette saga et ne me rappelais plus avec précision des images de cette oeuvre. Je l'ai écoutée, me laissant transporter dans cette Alger des années 20, sous les voix de Rufus et de Jonathan Cohen. J'étais à cette période en recherche, presque désespérée d'un sujet de mémoire, sachant seulement que je souhaitais travailler sur la bande-dessinée. Et c'est alors que l'idée de travailler sur les adaptations de bandes-dessinées m'est apparue. J'ai souhaité oeuvrer sur ce qui peut sembler être un paradoxe à bien des égards : l'adaptation auditive d'une bande-dessinée.

Si la définition de la bande-dessinée est multiple, nous pouvons nous accorder pour dire que c'est un support qui construit son récit par un couplage texte-image. Ce même couplage prend du sens par la succession de vignettes afin de créer un récit au fil des cases. Et c'est en cela qu'on peut dire que c'est un art séquentiel. La bande-dessinée répond à des codes et un langage qui lui sont propres. Ainsi, le récit créé par l'auteur et le dessinateur - qui sont parfois une seule et même personne - exploite ce format pour la création de sens. Comme pour toute adaptation, il est nécessaire de réadapter le récit au nouveau médium choisi.

On peut considérer la bande-dessinée comme un art nouveau à l'échelle de l'histoire de l'art, il n'en demeure pas moins que la bande-dessinée a connu une grande évolution dans ses thèmes, mais aussi dans son mode de création, de diffusion et de consommation. Médium porteur de récit, il n'est pas étonnant que, rapidement, la bande-dessinée connaisse ses premières adaptations, et ce, notamment au cinéma, art avec lequel la BD est souvent comparée par son mode d'expression, pour ce qu'ils ont de commun, à savoir être un art du récit en images.

Cependant, la bande-dessinée reposant sur l'image et le texte, son adaptation au cinéma peut paraître évidente. Ce n'est pas le cas pour l'adaptation sonore de cette dernière. Effectivement, comment un médium, basé uniquement sur le son, pourrait retranscrire un art séquentiel ? Le récit sonore, quand il est une adaptation, prend du sens pour raconter un roman, médium composé uniquement de texte et qui contient déjà toutes les descriptions et la mise en contexte nécessaire à la bonne compréhension du récit. Ou alors, il existe même des productions originales en saga audio, qui sont pensées, dès leur genèse, pour être uniquement écoutées. Quant à la bande-dessinée, la mise en contexte du récit passant par le dessin, comment une bande-son pourrait donner à entendre l'environnement de l'histoire ? Ces questions, nous nous les sommes posées lors de ce travail.

Mais avant de tenter de répondre, ou tout du moins de soulever des questions quant à ces adaptations qui ne paraissent pas tomber sous le sens, il est nécessaire de présenter l'état de recherche autour de différents éléments qui nous aideront à répondre à ces interrogations. Dans un premier temps, nous tenterons de retracer, aussi justement que possible, l'histoire de la bande-dessinée, de comprendre, de définir cet art, et de chercher la présence des éléments sonores que l'on peut trouver dans ce format. A la suite de quoi, nous présenterons également le récit sonore, son histoire et ses codes. Et enfin, nous terminerons l'état de l'art avec les adaptations : comment retransmettre un récit d'un médium à un autre, les adaptations de bande-dessinée, les adaptations sonores, la perte de la spécificité d'un support, la création d'une nouvelle.

Nous pourrions ensuite expliciter la méthodologie de ce travail qui sera basée sur une étude de cas. Tout d'abord nous présenterons l'étude et les oeuvres sur lesquelles nous nous sommes appuyées, à savoir *Le Chat du Rabbín* dans son format originel, la bande-dessinée, l'adaptation radiophonique qui a été faite des cinq premiers tomes de la saga mais également le film d'animation. Pour cette analyse, il sera nécessaire de créer une grille d'analyse de ces médiums puis de présenter plus particulièrement les extraits choisis pour cette analyse.

Enfin, nous passerons à l'analyse sémiotique de ces oeuvres pour identifier les différences sur le récit et plus précisément les pertes, les ajouts et les similitudes.

I. Bandes-dessinées et récits sonores ; de l'oeuvre originale aux adaptations

1. La bande dessinée

(1) Histoire de la BD

On attribue la création de la bande-dessinée à Rodolphe Töpffer, qui crée, en 1833, *L'Histoire de Monsieur Jabot* où l'on trouve différentes images accompagnées d'un texte. Ce nouveau genre est appelé par son auteur *littérature en estampe*. Il décrit lui-même ce nouveau genre littéraire en devenir de la manière suivante :

« Ce petit livre est d'une nature mixte. Il se compose de dessins autographiés* au trait. Chacun des dessins est accompagné d'une ou deux lignes de textes. Les dessins, sans le texte, n'auraient qu'une signification obscure ; le texte sans les dessins, ne signifierait rien. Le tout ensemble, forme une sorte de roman d'autant plus original qu'il ne ressemble pas mieux à un roman qu'à autre chose ». Rodolphe Töpffer. *L'Histoire de Monsieur Jabot*. (Bibliothèque universelle de Genève, juin 1837, préface)

Au-delà d'être le premier auteur de bande-dessinée, il a également théorisé sur le sujet, notamment dans *Essai de Physiognomonie*. Il va porter sa réflexion sur l'impact de ce procédé et ses avantages. Il explique la complexité de donner une expression faciale à un personnage en cohérence à la situation exposée tout en restant reconnaissable par les lecteurs mais en restant différentiable des autres personnages (Toppfer. Ibidem).

La bande-dessinée devient un média adressé aux enfants mais aussi en direction d'un lectorat adulte dans la presse satirique ou humoristique. Le genre se développe en publication de feuillets et très tôt, des messages et idéaux politiques sont transmis à travers les planches. L'initiateur du genre en France est

* Procédé par lequel des écritures ou des dessins exécutés à la main sur du papier spécial et avec une encre grasse sont transportés sur une pierre lithographique ou toute autre matière adéquate pour permettre d'en tirer le nombre d'exemplaires voulus (définition du Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales)

Christophe - de son vrai nom Georges Colomb. Celui-ci a créé notamment *La Famille Fenouillard* - première bande dessinée française - caricature des familles bourgeoises. Ses textes sont déjà très riches de références culturelles, littéraires mais aussi scientifiques. La bande dessinée qui marquera le début du XXème siècle est *Bécassine* (1905) de l'écrivaine Jacqueline Rivière et du dessinateur Emile-Joseph-Porphyre Pinchon. Celle-ci apparaît pour la première fois dans l'hebdomadaire *La Semaine de Suzette*, un journal pour petites filles d'antan. Également, paraît *Les Pieds Nickelés* de Louis Forton en 1908 dans la revue *L'Épatant*. Durant la Grande Guerre, ceux-ci deviennent l'incarnation des français valeureux, se jouant des allemands.

Outre Atlantique, dès la fin du XIXème siècle, apparaît le *comic strip* dans la presse américaine. Généralement le comics strip est composé de trois cases qui tiennent sur une seule et même ligne et se veut à caractère humoristique.

En 1925, l'auteur Georges Rémi, plus connu sous le nom d'Hergé, publie les aventures de Totor, un jeune scout. Celui-ci va progressivement devenir une des icônes dans la bande dessinée belge : *Tintin*. Ses aventures sont publiées dans *Le Petit Vingtième*, un supplément au journal d'obédience catholique et conservatrice le *Vingtième Siècle*. Par la suite, les planches d'Hergé ne seront plus seulement publiées sous un format d'une page mais formeront des albums à part entière, bien que la presse restera le support de prédilection dans la bande-dessinée, et ce jusqu'en dans les années 1970.

La bande-dessinée devient un média populaire, facilement accessible (Fresnault-Deruelle. 1977). Malgré son étiquette de livre jeunesse, celle-ci va toucher un très grand auditoire via notamment les tomes d'*Astérix le Gaulois* (Goscinny et Uderzo). Ces albums, mondialement connus, narrent les aventures des irréductibles gaulois sur un fond satirique de la France post-seconde Guerre Mondiale.

D'autres bandes-dessinées à succès vont apparaître dans le paysage franco-belge : *Les Schtroumpfs* (Peyo), *Lucky Luke* (Morris), *Michel Vaillant* (Graton) ou *Corto Maltese* (Pratt). C'est notamment l'hebdomadaire belge *Le Journal de Spirou* qui va permettre l'essor de nombreuses bandes-dessinées. Celui-ci se

vend depuis 1938 et possède à ce jour une diffusion annuelle d'environ 60 000 exemplaires (site du *Journal de Spirou*).

Longtemps la bande-dessinée ne fera pas l'unanimité dans les milieux artistique et culturel et sera longtemps considérée comme une forme de sous-culture. C'est en 1964 que Claude Bayilie, critique et historien du cinéma, questionne le statut de la bande-dessinée comme art à part entière. Par la suite, Morris et Pierre Vankeer vont définir eux-mêmes la bande-dessinée de la sorte. En 1971, Francis Lacassin publie un manifeste intitulé *Pour un neuvième art, la bande dessinée* (Lacassin, 1971).

En 1974 apparaît le festival d'Angoulême, ville de la légitimité de la BD, un festival dédié au rassemblement d'auteurs, d'éditeurs, de libraires, de dessinateurs, de lecteurs. Le Ministre de la Culture, Jack Lang, a tenu à réhabiliter la bande dessinée comme un art à part entière. En 1982, il définit la bande dessinée comme « une aventure » et se rend lui-même à Angoulême, ce qui donne une place importante à la BD dans le paysage culturel de part la présence d'un ministre. Il fait l'éloge de la bande-dessinée et parle même de virtuosité. Il envisage la création de la bande-dessinée en coopération avec la Bibliothèque Nationale Française, rendant ainsi ce médium patrimonial (Lang, 1982).

Enfin, des musées de la bande-dessinée vont apparaître, dans des villes d'importance pour le neuvième art, à savoir Bruxelles en 1989 et à Angoulême en 1990.

Dans les années 1980-1990, la bande-dessinée continue d'être développée, et s'étend dans de nombreux domaines : elle est un format pour les biographies, pour la vulgarisation scientifique ou encore pour ce que l'on appelle les romans graphiques, à savoir des bandes-dessinées plus longues que la moyenne pour un lectorat adulte. La particularité de ces romans graphiques tient également dans le fait que le récit se présente sous la forme d'un seul et même album et raconte une seule histoire, contrairement aux bandes-dessinées classiques qui étaient le plus souvent des sagas, où l'on retrouvait les mêmes personnages à travers différentes aventures. Le terme « roman graphique » est également une manière de légitimer le genre en incluant le terme roman (Mouchard, 2004).

Un grand tournant pour la bande-dessinée est la publication de *Maus* de 1986 à 1991, le roman graphique de Art Spiegelman narrant l'histoire de son père, Vladek, dans les camps de la mort, sous la forme de zoomorphisme. Les récompenses sont multiples, et Spiegelman obtient notamment le prix Pulitzer - une première dans l'histoire de la BD - ainsi qu'une exposition temporaire au MoMa (Museum of Modern Art de New-York). Cela marque une véritable rupture dans cet univers : pour le grand public, la bande dessinée n'est plus seulement un divertissement pour enfants.



Extrait de *Maus* (1991).

Aujourd'hui, la bande-dessinée est devenue un média de masse et 44 millions d'albums ont été vendus en France en 2018 tandis que les festivals dédiés à la bande-dessinée ne désemplissent pas (ActuBD, 2019). Il existe toujours des albums de bande-dessinée mais elle est également publiée sur internet (qu'on appelle alors la BD numérique) par de nombreux auteurs et permet ainsi un renouvellement et une nouvelle manière de concevoir et de consommer de la BD.

(2) Le récit au service de la BD

La bande-dessinée est une forme d'expression qui permet de raconter une histoire : c'est donc une forme de récit (Fresnault-Deruelle, 1977). Le récit et sa compréhension sont importants pour la suite de ce travail, il est donc nécessaire d'explicitier cette notion. Par ailleurs, notre étude de cas portant sur *Le Chat du Rabbín*, qui est un conte moderne, il est également nécessaire de comprendre le conte et ses codes, qui font parti du récit.

Le récit est à différencier de l'histoire, puisqu'une histoire est une succession chronologique d'événements, reliés entre eux par une chaîne causale tandis que le récit consiste à porter des événements à notre connaissance. De fait une histoire peut-être la même et donner naissance à de multiples récits (Bruner, 2002).

On pourrait définir le récit comme étant la narration des faits inventés ou réels. Ainsi, pour une seule et même histoire, il peut y avoir différents récits. Pour Jerome Bruner – docteur en psychologie – le récit est « d'abord une structure où le temps fait sens ». Le récit répond à un schéma de mode de construction qui est le suivant : dans un premier temps, il faut une péripétie, c'est-à-dire un élément déstabilisant l'ordre des choses - ou comme Bruner le vulgarise, « *il faut que quelque chose aille de travers, sinon il n'y a rien à raconter* » (2005) -. Il faut également un espace-temps, c'est à dire une situation géographique et temporelle, qu'elles soient fictives ou non, des personnages qui répondent à cette péripétie, des événements et une intrigue. Bruner énonce un minimum de cinq éléments nécessaires au bon déroulement d'un récit, qu'il soit fictif ou réel : « un agent qui s'engage dans une action pour réaliser un objectif dans un cadre bien déterminé mais usant de certains moyens » (ibidem). Dans son ouvrage *Pourquoi nous racontons-nous des histoires ?* Bruner use d'un néologisme et explique que nous nous racontons des histoires « *pour subjunctiviser toutes les affirmations quotidiennes qui paraissent aller de soi : raconter des histoires, c'est jeter un peu entre ce qui est établi et ce qui est possible* » (ibidem).

Roland Barthes, philosophe et sémiologue, définit le récit en 1966 de la façon suivante : « *c'est d'abord une variété prodigieuse de genres, eux-mêmes distribués entre des substances différentes, comme si toute matière était bonne à*

l'homme pour lui confier ses récits : le récit peut être supporté par le langage articulé, oral ou écrit, par l'image fixe ou mobile, par le geste et par le mélange ordonné de toutes ces substances ; il est présente dans le mythe, la légende, la fable, le conte, la nouvelle, l'épopée, l'histoire, la tragédie, le drame, la comédie, la pantomime, le tableau peint, le vitrail, le cinéma, les comics, le fait divers, la conversation ». Barthes expose bien ici la pluridisciplinarité du récit et ses fonctions diverses, dans des contextes très variés (Barthes, 1966).

Teun A. van Dijk, linguiste et sociologue de l'université d'Amsterdam, donne une définition dite « pragmatique », c'est-à-dire que le récit doit s'inscrire dans un contexte interactif. En effet, si un mode d'emploi ou une recette de cuisine sont en effet des séquences d'actions, ceux-ci ne sont pas des récits. Dijk parle de racontabilité – tellability – dans le récit pour que celui-ci en soit un. Il explique qu'« il existe une exigence sémantique, pragmatique selon laquelle les actions ou événements d'une complication doivent être importants ou intéressants. Ainsi, le fait que j'ouvre la porte ne constituera pas en général une complication possible de récit. A l'inverse, lorsqu'un événement inattendu survient ou qu'un obstacle surgit, le déroulement des faits ne suit pas un détours habituel. Cette situation devient un objet potentiel de narration» (van Dijk 1984).

Pour Meir Sternberg, professeur à Tel Aviv University et critique littéraire, le récit peut se définir comme « un jeu du suspens, de la curiosité et de la surprise entre le temps représenté et le temps de la communication (quelle que soit la combinaison envisagée entre ces deux plans, quel que soit le médium, que ce soit sous une forme manifeste ou latente. En suivant les mêmes lignes fonctionnelles, je définis le récit comme un discours dans lequel un tel jeu domine : la narrativité passe alors d'un rôle éventuellement marginal ou secondaire au statut de principe régulateur, qui devient prioritaire dans les actes de raconter ou de lire » (Sternberg, 1992)

Thierry Groensteen, théoricien de la bande-dessinée, a travaillé sur le récit dans la bande-dessinée dans *Bande-dessinée et narrativité*. Il explique qu'une image à elle seule ne peut pas être considérée comme narrative puisque pour lui et André Goudreault, la narrativité passe par le mouvement, puisque celui-ci implique une transformation de l'histoire. C'est dans la séquentialité que le récit se crée, ce sont

les différentes vignettes, liées entre elles qui sont porteuses de sens. Parfois même, le récit se construit entre les vignettes (Groensteen, 1999). Groensteen nomme ce principe : **solidarité iconique**. Il explique les image d'une même séquence « *présentent la caractéristique d'être séparées [...] et d'être plastiquement et sémantiquement surdéterminées par le fait même de leur coexistence in praesentia.* ». La théorie de Groensteen est d'inspiration macrosémiotique, et il ne souhaite donc pas s'attarder sur les détails des images isolées mais bien à l'articulation de ces images entre elles, au sein de l'espace de la page et l'espace de l'album. Groensteen divise ce principe de solidarité iconique en trois opérations : le découpage, la mise en page et le tressage.



Dans *Tintin au Tibet*, c'est dans ce que le lecteur ne voit pas que réside le gag. On comprend que le Capitaine Haddock monte en courant - le mouvement exprimé par des traits autour de lui, comme si son parcours était tracé- sur l'escalier d'embarquement qui n'est pas relié à l'avion, sur la vignette suivante, on peut voir que Tintin et Milou sont en mouvement, en train de courir, le mouvement étant représenté par le corporel de Tintin, des traits en zigzag, avec Milou, l'avant du corps hors-cadre, comme pour signifier que nous étions en retard. Et sur la dernière vignette, Haddock, en train de se faire soigner. On comprend qu'il a fait une chute entre les deux images.

Parmi les récits - qu'ils soient portés par la bande-dessinée ou pas - ils subsistent de très nombreux genres narratifs, dont les plus connus sont : le roman, la science-fiction, la nouvelle, la biographie, la fantasy et également le conte.

Le Chat du Rabbin, l'œuvre étudiée ici, est un récit mais également un conte. André Vial, docteur en lettres, le définit de la manière suivante « *est conte tout récit qui atteste de la part de l'écrivain l'intention d'isoler dans la multitude des*

traits qui constituent un événement ou le destin d'une personne, un élément et de déblayer au profit de cet élément unique » (Vial, 1954). En 1970, Jean Marcel (médiéviste, essayiste et romancier) ajoute : « *Le conte possède un avantage exceptionnel : celui de tremper à la fois ses racines dans les eaux originelles d'un système littéraire oral et d'être dans le même temps jugé digne de figurer parmi les genres majeurs de la littérature écrite. Le conte est donc le seul des genres de type oral qui soit passé dans la littérature dite savante ».* Le conte est un récit court, un récit de faits qui pose un regard sur la réalité par le biais du merveilleux ou du fantastique. Le conte est généralement destiné à distraire, à instruire en amusant. Le conte relève de la tradition orale. De fait, celui-ci est donc imprégné des marques d'oralité – hésitations, répétitions, phrases incomplètes, accents, phrases incorrectes -. Le conte fait partie d'une mémoire collective. Le conte narre l'histoire d'héros et héroïnes faisant face à des épreuves, et affrontant des ennemis, qui sont les opposants. Ils peuvent trouver de l'aide auprès de second couteau, appelé alors les adjuvants. Bien souvent, le héros est inexpérimenté – comme Candide de Voltaire, pour citer un des plus connus – et doit trouver sa voie pour comprendre le sens de la vie (Herandez, 2006).

Le schéma narratif est en tout point très proche de la structure du récit et se compose de la façon suivante : nous avons premièrement la situation initiale ; deuxièmement, l'élément perturbateur qui vient modifier la situation initiale ; en troisième partie, nous avons des péripéties faisant progresser l'action et les épreuves que le héros doit traverser ; en quatrième position nous trouvons l'élément de résolution et enfin pour terminer, en dernier, nous avons la situation finale. Les contes appartiennent au monde du merveilleux et de l'imaginaire. Ils peuvent être ancrés dans un monde réel comme dans un monde magique. On y trouve également des personnages surnaturels, comme des animaux dotés de la parole, ou des êtres fantastiques comme les ogres ou les elfes. L'intérêt des contes était, bien sûr, de raconter une histoire mais également la transmission d'un message, bien souvent porté sur des valeurs (Ibidem.).

(3) La bande-dessinée : un objet sémiotique

La bande-dessinée est par définition un art séquentiel : c'est un enchaînement d'images liées entre elles qui ensemble produisent une narration. On distingue alors les images dans la bande-dessinée de l'illustration qui est là uniquement pour compléter le texte. L'image est un véritable élément de narration contrairement aux illustrations. Tout d'abord, l'image est vue, puis elle est comprise et enfin elle est ressentie par le lecteur. Cependant cette organisation en séquences ne peut pas uniquement déterminer la BD. La bande-dessinée mêle textes et images, c'est un langage, qui répond à ses propres codes. Afin de tenter de comprendre ces codes, voici une présentation des différents éléments communément reconnus qui constituent entre autre une bande-dessinée :

Gaufrier ou composition régulière
Un espace inter iconique peut être supprimé pour permettre d'avoir une case plus grande. Le sens de lecture est assez inné, de gauche à droite, de haut en bas.



Composition irrégulière
L'espace de la vignette est adapté au dessin et non l'inverse. Le sens de lecture est moins intuitif.



La mise en page et le découpage de la bande-dessinée sont deux éléments qui font la spécificité de son langage. Chaque page de bande-dessinée est une

planche contenant plusieurs cases. Ces cases peuvent être « ordonnées » en gaufrier - c'est-à-dire qu'elles feront toutes la même taille -, on peut parler également de composition régulière. Ce format historique permettait de publier les histoires sous forme de *strips* dans les journaux. On peut alors opposer à ce format les cases en composition irrégulières. La régularité peut être présente sur un album entier ou seulement sur une partie de la bande-dessinée. Ce procédé permet de rythmer le récit (Peeters, 2010).

Les premières recherches concernant la sémiotique dans le domaine de la bande-dessinée datent de 1967 et sont issues de la collaboration de Pierre Couperie, historien, et Claude Moliterni, auteur de bande-dessinée. Ils évoquent la bande-dessinée comme appartenant au mouvement de figuration narrative. Celle-ci est « un mode d'expression impliquant une référence à la dimension temporelle dans l'élaboration de la toile et une évolution du processus de lecture de cette même toile par celui qui la regarde ».

Afin de bien saisir les prochains éléments et termes employés dans ce travail de recherche, voici les divers codes que l'on retrouve dans la bande-dessinée :

Récitatif▶
Permet de restituer une action ou un espace temps

Bulle ou phylactère.....▶
Contient les paroles des personnages

Appendice▶
Relie le texte à son locuteur



Bulle de pensée▶
Pensée des personnages que seul lui peut entendre



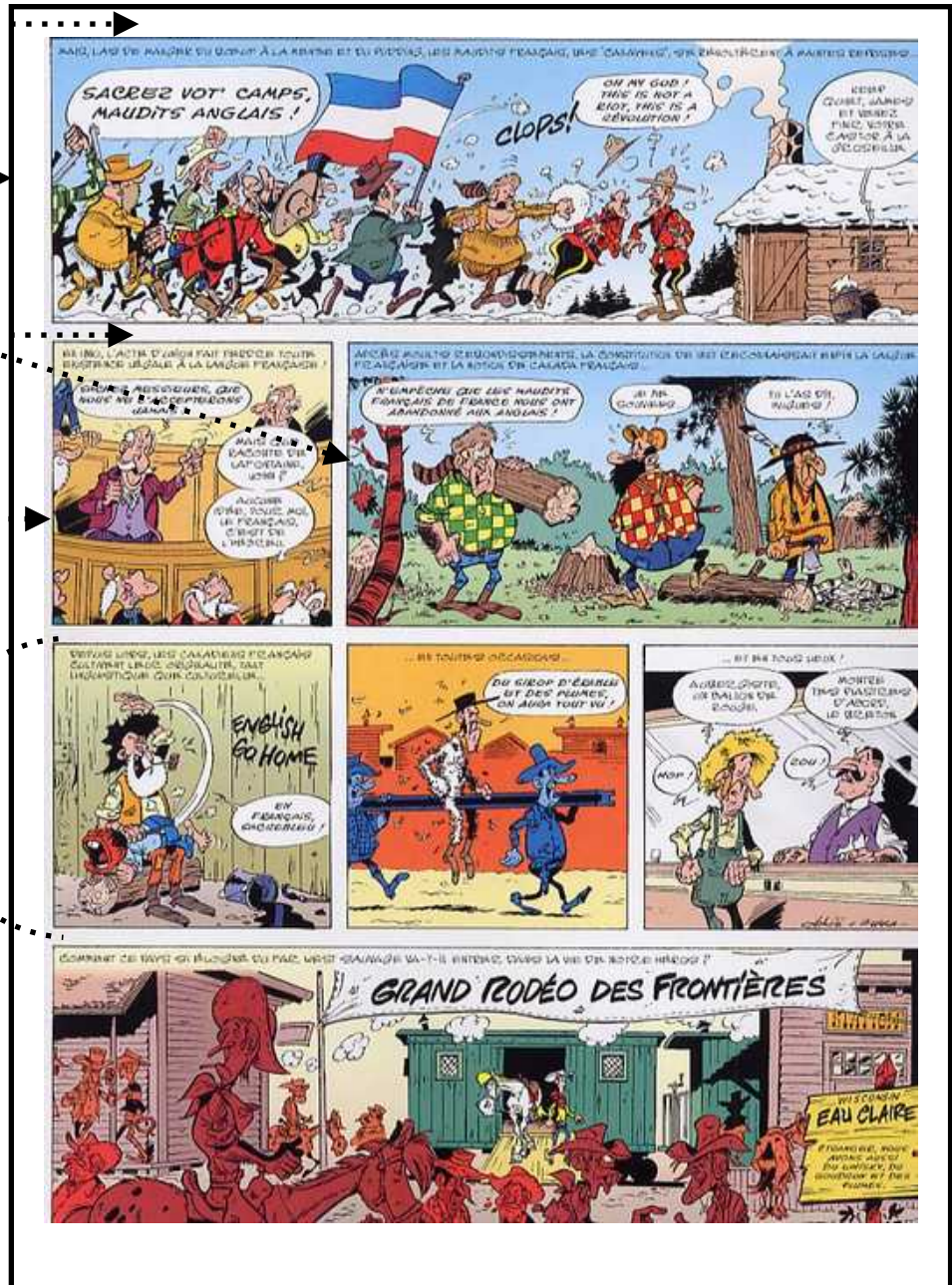
Marge

Page

Espace intericoniques

Case ou vignette

Strip ou bande

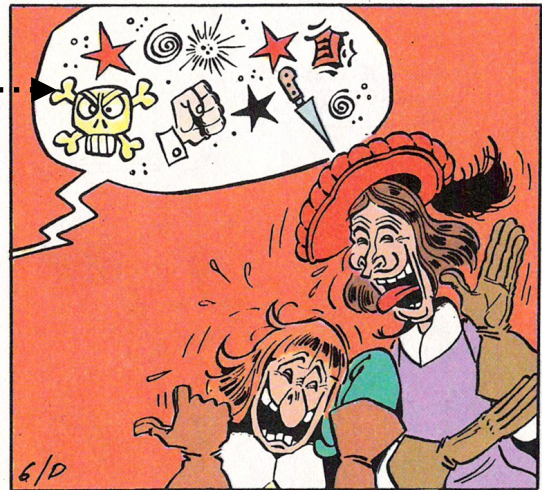


Cartouche

Mise en contexte de l'histoire, élément de narration écrit, hors-champ



Idéogramme
Expression d'un sentiment d'un personnage



Onomatopée
Mot qui imite un son



En 1972, Fresnault-Deruelle, sémiologue de l'image spécialisé dans la bande-dessinée écrit un des premiers textes universitaire sur la BD, à savoir : *La bande-dessinée : essai d'analyse sémiotique*. Il spécifie qu'il est nécessaire d'analyser l'image et le texte verbal comme seul et unique ensemble au service du récit. Il donne une définition de la narration figurative. Sa définition est la suivante : « production vouée à la suggestion d'un mouvement au moyen d'une succession de plans fixes ». (Fresnault-Deruelle, 1972). En effet, si une bande-dessinée est bien une suite de vignettes fixes, celles-ci indiquent néanmoins un mouvement, puisqu'elles représentent, alignées les unes par rapport aux autres, une action et donc un récit en perpétuel mouvement. Sans même passer d'une vignette à l'autre, les codes utilisés dans la bande-dessinée permettent aux lecteurs d'imaginer le mouvement et de se le représenter. Pierre Fresnault-Deruelle ajoute en 1977 à sa première analyse le rôle des vignettes dans la bande-dessinée. Il écrit que celles-ci entretiennent entre elles des relations de narration, qui, malgré leur fragmentation, constituent une unité graphique et chromatique. Enfin, il explique que la figuration narrative recouvre le champ de l'art séquentiel pour

lequel le récit et ses signes – linéarité, itération, découpage – ne sont qu’un prétexte alors qu’il est une fin en soi pour la figuration narrative (Fresnault-Deruelle, 1977).

Benoit Peeters, autre grand spécialiste de la bande-dessinée, a écrit un livre intitulé *Lire la bande-dessinée*. Il fait ce constat : le découpage de la bande-dessinée est comparé à celui du cinéma. Pourtant, une différence importante entre les deux médiums est justement le cadre. Assez rares sont les films qui changent de format, pourtant, en bande-dessinée, le changement de tailles de la vignette est fréquent et est un outil au récit. Effectivement, la taille d’une vignette est porteuse de sens, et encore plus quand ce changement est progressif (Peeters, 2010).



Extrait de *Mommy* (2014) de Xavier Dolan, rare contre-exemple du non changement de cadre dans le cinéma. Ici, comme dans la bande-dessinée, le changement de taille n’est pas un hasard, mais un choix scénaristique pour servir le récit et faire comprendre que le personnage de Steeve prend une forme d’indépendance et de bien-être en ouvrant son horizon.

Peeters explique qu’une planche de bande-dessinée n’est pas un cadre pictural ou un cache cinématographique. Les vignettes sont toutes indépendantes les unes par rapport aux autres, et c’est leur ensemble qui forme le récit. Aussi, lorsqu’un lecteur lit une bande-dessinée, il regarde la double-page avant de lire une vignette. Ainsi le découpage des vignettes et leur contenu sont pensés pour qu’on ne se révèle pas la suite de l’histoire juste par un simple coup d’oeil, que l’image ne puisse pas être à elle seule porteuse de sens et que c’est bien la résonance entre le texte et l’image qui forme le récit. Le récit est devenu avec l’image, l’une des deux grandes catégories génériques à partir desquelles il est possible de penser ensemble des oeuvres physiquement très dissemblables. Le cinéma et la BD ont peu expérimenté le non-narratif. La narration s’est très vite imposée comme les pente partielle leur vocation objective (ibidem).

Pour comprendre la relation entre l'image et le texte, Peeters a créé un tableau suivant la conception de la planche pour analyser son rapport au récit. Lorsqu'il utilise le terme tableau, nous parlons ici d'image, d'une oeuvre picturale à part entière. Voici le tableau en question :

	Autonomie récit/tableau	Dépendance récit/tableau
Dominance du récit	Utilisation conventionnelle	Utilisation rhétorique
Dominance du tableau	Utilisation décorative	Utilisation productrice

Relation tableaux / récit par Peeters

Il distingue l'autonomie récit/tableau c'est à dire que le couplage image texte est moins important pour la bonne compréhension, à l'inverse de la dépendance récit/tableau. Egalement, il segmente la dominance du récit et du tableau - entendre ici l'image.

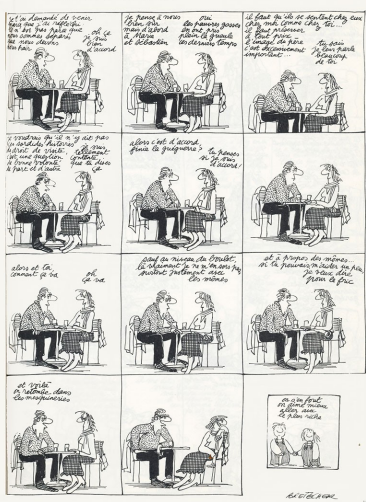

A travers ce tableau, il regroupe quatre possibilités dans le rapport image/texte de la bande-dessinée :

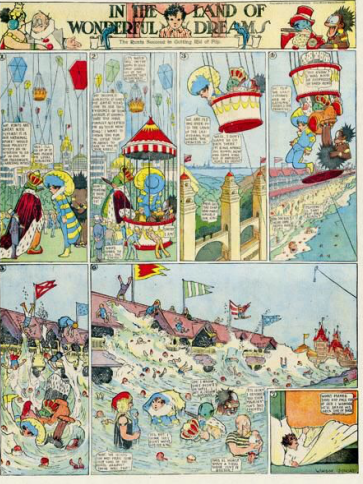
- Conventionnelle : la lecture est régulière, c'est ici que l'on retrouve la forme de gaufrier présenté tantôt. Ce format privilégie l'aspect narratif de la bande-dessinée.
- Décorative : domination de la dimension tabulaire. La page est envisagée comme une unité indépendante, dont l'organisation esthétique prime sur toute autre préoccupation. Volonté de surprendre à chaque planche. La mise en page est prédessinée. La planche a été conçue comme un objet effectif que l'on a voulu aussi harmonieux que possible.
- Rhétorique : le plus répandu, comme Hergé. La case et la planche ne sont plus des éléments autonomes ; elles sont soumises au récit qu'elles ont pour principale fonction de servir. La taille des images, leur disposition, l'allure générale de la page, doit venir appuyer la narration. La dimension de la case se plie à l'action qui est décrite. La présence d'une grande vignette d'une demie

page peut souligner un moment important dans une scène d'une grande complexité où de nombreux personnages sont rassemblés.

- Productrice : c'est l'organisation de la planche qui semble dicter le récit. La mise en page caractéristique suscite un fragment de récit que n'est donc que sa conséquence.

Peeters souligne alors la relation que chaque planche a avec le récit et les présente dans le tableau ci dessous accompagné d'exemples :

Tableaux	Exemples	Relation au récit
Conventionnelle	<p style="text-align: center;">L'IMAGE DU PÈRE</p>  <p style="text-align: center;">Bretecher. <i>Les Frustrés</i>. (1973)</p>	Neutralité
Décorative	 <p style="text-align: center;">Jacobs. <i>Blake et Mortimer. Le mystère de la Grande Pyramide</i>. (1952)</p>	Émancipation

<p>Rhétorique</p>	 <p>Hergé. <i>Les bijoux de la Castafiore</i>. (1963).</p>	<p>Expressivité</p>
<p>Productrice</p>	 <p>McCay. <i>Little Nemo in Slumberland</i>. (1905)</p>	<p>Engendrement</p>

(4) La bande-dessinée, faussement silencieuse et immobile

Si le mouvement et le son sont suggérés dans la bande-dessinée, il n'en demeure pas moins qu'il s'agit là d'un mode de narration séquentiel et par définition composé d'images et de textes. A la différence d'un film ou d'un livre audio, le temps de consommation d'une bande-dessinée, entendre ici la lecture à la fois du texte et des images, va dépendre du lecteur. Lors du visionnage d'un film ou de l'écoute d'un livre audio, le spectateur ou l'auditeur se soumet à la temporalité imposée par l'oeuvre. Tandis que durant la lecture d'une bande-dessinée, c'est bien le lecteur qui rythme sa lecture. Pourtant, la bande-dessinée, par son découpage et sa textualité, est rythmée par son auteur et son dessinateur, et ce, notamment par l'existence, suggérée certes, du son et du mouvement. Ceux-ci sont suggérés au moyen d'une succession de plans fixes. Cependant, bien que l'image soit immobile, elle n'est néanmoins pas dépourvue d'une durée interne. Une vignette de bande-dessinée est rarement un instantané, elle se déroule sur un temps que le lecteur va saisir par sa lecture. Quand un des personnages parle, on peut supposer que la vignette a une durée au moins égale au temps nécessaire pour prononcer les paroles. Les bulles silencieuses peuvent être plus difficiles à estimer. Groensteen constitue cet état de fait : la bande-dessinée, ce sont des discontinuité et des ellipses par essence. En effet, l'image fixe ne connaît pas d'équivalent au « plan » cinématographique où les formes bougent. Les images sont placées côtes à côtes comme « prélèvements » du continuum espace-temps. Le lecteur va reconstituer cet espace-temps mentalement, c'est ce que Groensteen appelle une opération logico-déductive ; si le découpage est fluide, le lecteur reconstitue dans son esprit cette continuité sans même s'en rendre compte (Groensteen, 2007).

Pour illustrer les précédents propos, utilisons les extraits suivants : chez Franquin, l'auteur de *Gaston Lagaffe*, le mouvement est représenté par des courbes et des lignes, comme si la trajectoire des objets ou des individus était matérialisée par le trait. Sur l'image 1) de l'extrait, le tournoiement du chat est représenté par une spirale faite de plusieurs traits ainsi que de la fumée blanche, laissant imaginer que le chat effectue plusieurs tours, assez rapidement. De même, la même spirale, plus petite cette fois, est autour de la tête de Gaston, nous permettant d'imaginer que celle-ci tourne. Le miaulement du chat est



Extrait de Gaston. *Lagaffe mérite des baffes.* (1979)

textualisé par les bulles « MAAW » et « MAOW ». Dans un sens de lecture de gauche à droite, on peut voir que les miaulements sont écrits de plus en plus grands et de plus en plus gras. Nous pouvons alors interpréter que le chat miaule plus fort, qu'il se montre plus insistant. Après s'être fait rappeler à l'ordre par Gaston, bulle que le lecteur découvre après celle du troisième MAOW, on lit une quatrième bulle provenant du chat avec écrit encore une fois MAOW, mais cette fois-ci avec des lettres plus petites, une épaisseur plutôt fine, et la taille des lettres se réduit. Ainsi, nous l'interprétons comme un très léger miaulement, qui devient de moins en moins fort.



Extrait de Gaston Lagaffe.
Des gaffes et des dégâts. (1967)

La vulgarité, les grossièretés et les gros mots, autrefois non permis à la publication, sont traduits par des symboles, des dessins aux traits plutôt agressifs

et des langues étrangères mentionnées plus tôt que l'on appelle les idéogrammes (McCloud, 2007).

Par ailleurs, cette absence de son et sa représentation textuelle peut même devenir un gag, comme si le quatrième mur était brisé, comme on en trouve exemple dans *Asterix et les Normands*. Ici, les personnages normands ont tous des noms se terminant par -af. Cela crée alors des quiproquos et donc une situation comique quand un personnage conclut sa phrase par « et paf ! » Et qu'un autre personnage répond « présent ». Seulement, cette retranscription du son permet de créer un gag supplémentaire par l'utilisation des onomatopées. Effectivement pour réveiller Goudurix, Batdaf lui lance de l'eau au visage. Le bruit de l'eau qui arrive sur le visage du jeune gaulois est explicité par l'onomatopée « PLAF! » bien que le réel bruit provoqué par cette action ne puisse être exactement celui-ci. Un personnage hors-cadre répond alors « présent ! ». En dehors de ce format coupage image/texte, il paraît difficile de refaire ce gag. Par ailleurs, dans le film animé *Asterix et les Vikings* qui est l'adaptation de la bande-dessinée *Asterix et les Normands*, Goudurix se prend bel et bien un seau d'eau pour être réveillé mais le gag a été supprimé sans être remplacé par un autre qui aurait pu être propre à ce nouveau support.



Extrait de *Asterix et les Normands* (1966)

Egalement, pour signifier que les personnages parlent une autre langue, le texte est écrit avec une police différente de celle qui est généralement utilisée, de telle sorte que le lecteur puisse la comprendre.

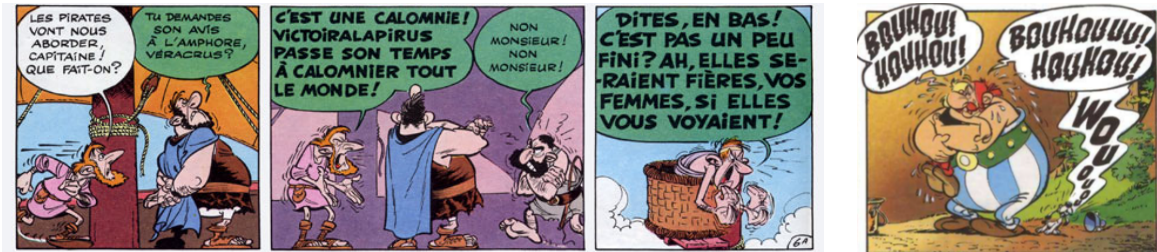


Extrait de *Asterix et les Goths* (1963)

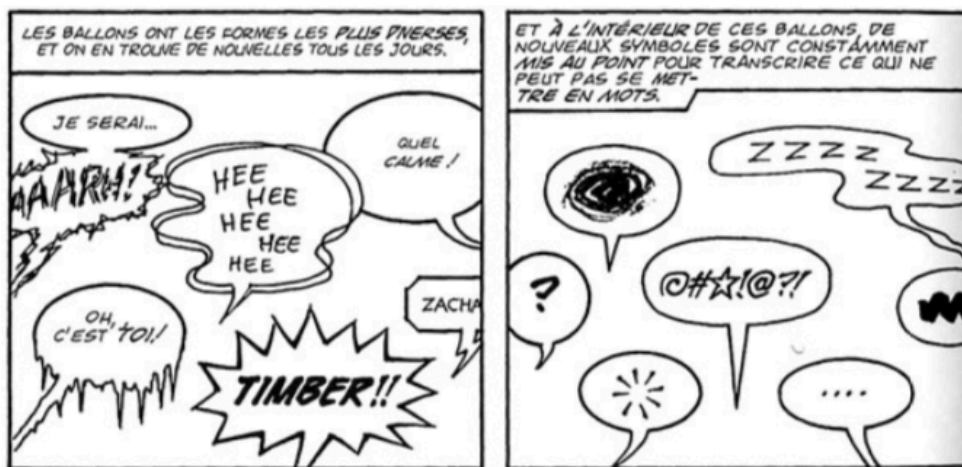
La typologie a également une grande importance dans l'interprétation de la parole. Dans une discussion orale, fictionnelle ou pas, l'intention du locuteur est exprimée évidemment par ce qu'il dit mais également dans la manière dont il le prononce. Si le roman ou le théâtre permettent de connaître les intentions de l'auteur par des didascalies ou des compléments dans le dialogue, dans la bande-dessinée, le contenu des bulles est explicite dans son fond mais également dans sa forme (Ibidem).

La bulle en forme pointue va plutôt accentuer l'énervement ou l'agacement du locuteur. Les sentiments peuvent être transmis par la couleur de la bulle, généralement blanche, qui peut progressivement changer de couleur ou être accessoirisée comme avec des petites fleurs pour une parole qui se voudrait mielleuse ou alors en rouge pour l'énervement. Un exemple connu serait les bulles vertes que l'on trouve dans *Asterix et la Zizanie* où à mesure que les personnages se disputent le vert s'intensifie et les caractères de la typologie sont de plus grands et gras. Lorsque les personnages pleurent, on peut voir ici, dans *Asterix et le Chaudron*, que les bulles dépassent sur les espaces intericoniques pour accentuer le débordement d'émotions. Les pleurs, signifiés par des « Bouhouhouhou » sont d'une écriture en zigzag pour exprimer une gorge qui tremble. On trouve parfois aussi des textes comme fissurés pour exprimer un

grand choc. La ponctuation joue également un rôle avec des multiplicités de points d'exclamation ou d'interrogation. C'est également par une surcharge de la vignette qu'on perçoit la saturation sonore d'une scène (Ibidem).



Uderzo et Goscinny. Asterix et la Zizanie (1970) / Asterix et le Chaudron (1969).



Extrait de L'Art Invisible de Scott McCloud où celui-ci représente la multiplicité de bulles ou ballons.

Les bulles de paroles ou de pensée, vont selon leur forme et leur contenu, transparaître un message différent. On peut supposer que « AAARRH » correspond à la de la peur, que « Oh, c'est toi ! » à une discussion très froide et l'énerve, que « TIMBER » est dit en hurlant et énérvé, « Quel calme ! » Avec autant d'espace autour est dit silencieusement et enfin que le « Hee Hee Hee » est la parole d'une personne ivre avec le dénouement du trait. Les symboles sont signes de stupeurs, d'énerve, de ronflements, de songes, etc.

2. Le récit sonore

(1) Histoire du récit sonore

Le récit sonore est un ouvrage dont la lecture à haute-voix a été enregistrée et dont le contenu reproduit pour l'essentiel la même information textuelle que celle contenue dans les livres imprimés. Le récit sonore reprend une tradition ancienne qui consiste à conter les récits depuis l'Antiquité. Cette pratique va réapparaître au XIX^{ème} siècle, notamment dans les salons bourgeois où un auteur ou un narrateur fait la lecture aux convives. Des premiers enregistrements se font au phonographe à destination d'un public aveugle à partir de 1877 par Thomas Edison. Cette pratique se développe au XX^{ème} siècle notamment pour des adaptations radiophoniques de pièces de théâtre et livres pour enfants. Certaines oeuvres sont même pensées exclusivement pour une diffusion sonore. Une des plus connues est la dramatique radio (différente du théâtre radiophonique) de Orson Wells qui fait un canular aux auditeurs de la BBC avec *La Guerre des Mondes* en 1938. La dramatique radio se différencie du théâtre radiophonique puisque la création est pensée uniquement pour une usage auditif, en cela également que certains sons prêtent à interprétation de la part des auditeurs, par exemple le bruit d'une pastèque éclatée pour représenter un crâne écrasé. En revanche le théâtre radiophonique, lui, est l'enregistrement de pièces de théâtre et donc de leurs bruitages sur scène (Héron, Joly, Pibarot, 2017).

Il est donc important de séparer la fiction qui est pensée, dès sa création, pour être sonore, et les adaptations qui donnent une nouvelle version de l'oeuvre. Ce qu'on appelait dramatique radio existe toujours, mais est plus connue sous le terme de saga audio et reprend de l'importance depuis le début des années 2000 avec notamment *Le Donjon de Naheulbeuk* de John Lang qui va permettre au genre de se développer à nouveau. Ce médium va voir apparaître de nombreuses oeuvres originales de fantasy et de sciences-fictions. Ces registres, qui sont très onéreux à faire apparaître à l'écran, trouvent dans la saga audio une alternative moins onéreuse qui permet à des créateurs de divers horizons d'en produire. De plus, avoir uniquement le son sans les images permet vraiment de stimuler l'imagination. Il est assez intéressant de constater que les sagas audios à succès, présentes dans la culture geek, connaissent des adaptations en bande-dessinée.

Récemment, deux youtubeurs connus, à savoir Antoine Daniel et Cyprien Iov ont chacun créé une saga audio, toujours dans un univers de space-opéra, montrant l'intérêt continu toujours porté à ce médium.

En parallèle, les adaptations radiophoniques existent toujours, notamment sur la BBC, antenne de naissance du procédé, mais aussi sur Radio Canada, RTBF ou encore France Culture où des directeurs artistiques, des acteurs, des ingénieurs sons adaptent une oeuvre. La particularité des adaptations radiophoniques est qu'il y a une ambiance sonore et pas seulement des acteurs qui sont enregistrés, à la différence du livre audio où il n'y a parfois qu'un narrateur. Il se peut tout de même qu'il y ait un acteur par protagoniste dans le livre, cependant, il n'y a pas de création d'un paysage sonore en accompagnement. Le livre audio est une pratique aujourd'hui assez populaire, puisque de nombreux bestsellers littéraires sont adaptés en livres audio (Lettre numérique, 2019).

L'explication de l'essor du récit-sonore peut s'expliquer par le fait que les français lisent moins par manque de temps. Ce dispositif permet donc d'écouter un livre tout en étant mobile. Aujourd'hui des applications comme Audible existent et permettent aux utilisateurs de télécharger des livres-audio directement sur leur smartphone.

Le récit sonore fait de sa force la mobilité et la diversité des publics qu'il peut toucher : il permet aux publics aveugles d'écouter les récits, aux personnes âgées ou malvoyantes de continuer à profiter de la littérature, aux actifs de profiter de récits en toute mobilité, c'est-à-dire en se rendant au travail ou en se préparant à y aller. Enfin, cela crée un nouveau rapport à la lecture, notamment avec les plus jeunes. Cela permet de connaître de grands classiques en les écoutant et non plus en les lisant ce qui permet un gain de temps considérable, bien que la lecture reste un loisir très apprécié des français. L'expérience reste néanmoins différente, la lecture permettant d'avoir son propre rythme, contrairement au livre audio, qui, qui plus est, ne permet pas au lecteur d'imaginer sa propre représentation vocale à la lecture. Ainsi, bien que le récit paraisse le même, l'activité n'est pas identique.

(2) Ces récits que l'on écoute

Il existe différents types de récits sonores, à commencer par les productions originales, qui ont été créées dans le but unique d'être écoutées et les adaptations d'œuvres existantes. De fait, les deux procédés sont à bien des égards différents puisque l'adaptation va nécessiter une réécriture.

Une des particularités de ces récits sonores est qu'ils n'utilisent que des sons provenant de bruitages mécaniques (et aujourd'hui numériques) ou bien d'enregistrement en direct, le tout dans le but de raconter une histoire.

Claus Clüver, professeur de littérature comparée, a travaillé sur le couplage texte-image. Dans son article *On intersemiotic transposition*, Clüver parle des relations textuelles et visuelles qu'il trouve dans une sélection d'exercices de traduction de textes en images ; les pièces ici abordées peuvent être conçues comme des pratiques de transposition intersémiotique, car il s'agit de transpositions textuelles et visuelles en code sonore. (Clüver, 2017). La chercheuse en SIC, Cecilia Medina, reprend son travail et insiste sur la différence de réception d'une œuvre sonore comparée à une œuvre visuelle. Elle explique que : « *l'écoute, une expérience immersive qui implique une relation entre un objet ou un événement sonore et un sujet qui les écoute ainsi que sa subjectivité* » (Medina, 2017).

La radio fut utilisée pour l'écoute de fiction sonore. On a alors distingué, et ce dès les années 20, l'adaptation d'œuvres dramatiques - appelée également *radiothéâtre* -, les romans réalistes sous la forme de feuilleton. Puis, comme précédemment indiqué, des œuvres créées exclusivement pour la radio ont vu le jour. Pour Andrew Crisell, professeur britannique qui travaille notamment sur la radio, toute œuvre conçue et pensée pour la radio est « un processus de transcodification – le remplacement d'un code ou d'un ensemble de codes visuels, par d'autres, cette fois-ci auditifs » (Crisell, 1994). Ainsi, les productions radiophoniques nécessitent une transposition du texte en éléments significatifs comme la voix, le silence, la musique ou le bruitage.

Chion explique que dans la fiction radiophonique, la voix a le rôle principal et que les différents autres éléments sonores gravitent autour d'elle. Il appelle ce principe le *verbocentrisme*. Il le définit de la manière suivante : « *Formule du cinéma parlant dit classique dans laquelle la mise en scène, le jeu des acteurs, la conception des sons et des images sont consciemment ou inconsciemment orientés dans le but général de faire écouter les dialogues (généralement abondants) comme de l'action, en en faisant le centre - souvent invisible - de jeux de scènes, d'effets de montage, d'éclairage, etc., destinés à en faciliter l'écoute et à en dramatiser l'enjeu, tout en effaçant la perception du dialogue comme tel. Le spectateur - consentant - du cinéma classique verbo-centré ne se surprend pas en train d'écouter un flot de dialogues autour duquel tout s'organise : il est convaincu d'assister à une action complexe où les dialogues ne constitueraient qu'une partie, qu'il prendrait presque pour négligeable.* » (Chion. 2017).

(3) Le son au service du récit

Avant d'étudier le son et son rôle dans le récit, il est nécessaire de le définir. Le son, à proprement parler, c'est ce que l'on entend, c'est une sensation auditive provoquée par une vibration. Celui-ci a besoin d'avoir une source qui produit le son, un milieu qui permet sa transmission par la vibration, et enfin un récepteur, à savoir communément : l'oreille et donc l'ouïe.

A bien des égards, on retrouve dans les récits sonores des codes empruntés au cinéma. Et pour cause, comme le dit Michel Chion, compositeur musical et critique cinématographique, il est une erreur de langage de dire que l'on regarde un film, puisqu'on ne fait pas que le voir mais qu'on l'écoute également. D'ailleurs, même quand le cinéma était muet, il était accompagné de musique pour le rythmer. Chion explique que le son dans le cinéma est une valeur-ajouté. Pour Chion, le son ajoute une clé de lecture à l'image et peut même être une mise en scène de ce qui va se produire.



Extrait de *Psycho* d'Alfred Hitchcock, où l'assassinat, l'agonie et la mort du personnage de Marion Crane rythmé par *The Murder* de Bernard Herrmann

Le son va stimuler notre imagination, et ce que le spectateur ne verra pas à l'écran mais entendra seulement, c'est-à-dire en hors-champs peut être encore plus immersif. Prenons une scène culte du cinéma, la scène de la douche dans le film *Psycho* d'Alfred Hitchcock. Sans l'accompagnement musical au violon, la scène est ressentie de manière différente. Le violon accompagne les coups de couteau et une fois le crime accompli la musique baisse jusqu'à se couper. Le spectateur, imprégné des codes cinématographiques, comprend alors que le personnage est décédé. Par ailleurs, à défaut de voir réellement le couteau se planter dans le corps du personnage, on peut entendre un bruit laissant supposer au spectateur qu'un couteau pénètre la chair. Pourtant, c'est un son ajouté post-

tournage où les techniciens ont enregistré des bruits de lame plantée dans un melon. Cette anecdote nous amène donc à un point d'importance : le paysage sonore ou soundscape, un néologisme de Raymond Schafer, compositeur et professeur des universités (Chion, 2017).

Schaeffer l'a défini de la façon suivante : « Dans la musique, la tonalité d'une composition, bien que rarement perçue de façon consciente, sert de fond sonore, par rapport auquel toute modulation et tout changement sont perçus. Parmi les tonalités du passé, on peut citer le vent, l'eau et le chant des oiseaux. Le paysage sonore contemporain offre des tonalités différentes : le bruit de la circulation routière ou le bourdonnement d'une installation électrique. » (Schaeffer, 1979). Il distingue le soundscape de la soundmark qu'il définit comme un « jingle » d'une communauté. Ceci peut être un son caractéristique d'un métier ou d'un son familier auquel on est attaché ou alors auquel on prête une valeur symbolique ou affective.

Et si la définition de Schaeffer est critiquée, notamment par Michel Chion qui estime que l'empreinte sonore (*the soundmark*) n'a qu'une valeur pittoresque (Chion, 2018, p. 15) bien qu'intéressante, il estime que dans un film, la soundmark n'est pas prédéfinie mais qu'elle est créée de toutes pièces par la façon dont un son quelconque est repris à plusieurs reprises dans le cours du montage, en association avec un lieu, un personnage ou une situation, de façon à lui conférer le rôle symbolique d'incarner et résumer ceux-ci.

Le son diégétique désigne les sons qui font partie de l'action et que les différents personnages peuvent entendre. Il peut très bien être ajouté ou amplifié en post-production et c'est d'ailleurs très généralement le cas, notamment pour les scènes en prise de vue éloignée - par exemple pour une scène de course poursuite où l'on entend les personnages courir et respirer, ou encore les scènes concentrées sur des coeurs qui battent -. A contrario, le son extradiégétique est le son qui ne fait pas partie de l'action. C'est le cas des musiques d'illustration (bien qu'il existe des exceptions) ou de la voix-off. Ainsi, des bandes-sons sont ajoutées pour accentuer les émotions. Le travail sur les sons renforce l'immersion sensorielle. Dans l'ouvrage *La traduction des émotions dans les musiques de films* sous la direction de Muriel Joubert et Bertrand Merlier, les auteurs ont questionné

la traduction des émotions dans les musiques de films. Il est nécessaire dans le cadre de ce travail de recherches de chercher à comprendre le choix des musiques pour la bonne compréhension du récit sonore. Bien que le récit sonore et le cinéma soient deux médiums différents, les émotions retransmises par la musique restent les mêmes, bien qu'accentuées dans les récits sonores dû à l'absence d'image et la nécessité de « compenser ».

La musique d'un film sollicite les capacités cognitives de l'auditeur ou du spectateur et va orienter la perception de ce dernier. En 1995, dans *La Revue du Cinéma n°11*, Pierre Schaeffer détaille les différents éléments que l'on cherche à traduire ou accentuer par la musique. La liste qu'il a créé se trouve à la page suivante.

Pour Schaeffer, le son doit accompagner l'action qui se déroule à l'écran d'une ambiance et d'un climat adéquat. Cela peut paraître assez stéréotypé aujourd'hui. Qui plus est, on peut avoir plusieurs événements au sein d'une même scène, par exemple celle du film *Le Parrain I* avec le baptême et les scènes de tueries en parallèle. Ou bien une seule et même musique dans de nombreux films avec des émotions très différentes comme *Le Claire de Lune* de Debussy. Cette musique rend la scène émouvante mais lesdites scènes ont toutes des intentions différentes - du soulagement d'un casse bien monté et réussi dans *Ocean Eleven*, des retrouvailles après l'Holocauste dans *La Rafle* ou le début des déboires amoureux dans *Twilight* -. Néanmoins, une même image avec des musiques différentes va donner une toute nouvelle perception d'une scène. La musique exprime directement sa participation à l'émotion de la scène, en revêtant le rythme, le ton, le phrasé adapté, cela évidemment en fonction de la tristesse, de la gaieté, de l'émotion et du mouvement. On parle alors de musique emphatique (Chion, *L'audio-vision*), de la faculté de ressentir les émotions des autres. Dans un autre registre, une musique opposée à l'image pourra également avoir une grande force dans la perception du spectateur, notamment dans le registre de l'horreur avec des comptines pour accompagner des moments d'angoisse. On parle de musique anemphatique, affichant une indifférence ostensible à la situation, se déroulant de manière égale, impavide et inéluctable (Chion, *ibidem*).

Registres	Situations et émotions
Ambiance	Catastrophe (variétés diverses)
	Très dramatique, agité
	Atmosphère solennelle, mystère de la nature
Action mystérieuse	Nuit, atmosphère sinistre
	Nuit, atmosphère menaçante
	Folie agitée
	Magie, apparition
	Péripéties « quelque chose va arriver »
Action agitée	Poursuite, fuite, hâte
	Lutte
	Combat héroïque
	Bataille
	Trouble, inquiétude, terreur
	Foule agitée, tumulte
	Trouble de la nature : orage, tempête, feu
Ambiance passionnée	Désespoir
	Lamentation passionnée
	Paroxysme de la passion
	Euphorie
	Triomphe
	Bacchanale

Subdivisions des éléments accentués par de la musique par Pierre Schaeffer dans *La Revue du Cinéma* n°11 (1995).

L'ouvrage étudié rassemble six émotions primaires qui sont : la joie, la tristesse, la colère, la peur, la surprise et le dégoût. Néanmoins, dans le cadre de ce travail de recherche, nous nous permettons d'ajouter la tension qui est, à notre sens différente de la peur bien que proches.

Pour les récits sonores, tous les sons sont travaillés et enregistrés en studio (excepté dans le cadre de pièces radiophoniques, enregistrées pendant une pièce de théâtre). Ainsi, le paysage sonore est reconstitué musicalement mais également par la création d'éléments sonores propres à nos représentations de

personnages, de l'espace et de la temporalité. Egalement, nos représentations issues notamment du cinéma vont induire les voix des personnages. Au delà des dialogues, le travail sur le paysage sonore et les bruitages environnementaux ont une importance capitale puisque l'auditeur, en l'absence d'image, va devoir les recréer mentalement à l'aide de ce qu'il va entendre. Son imagination va être stimulée.

3. Les adaptations

(1) Le concept d'adaptation d'une oeuvre : définitions et typologies

Lorsqu'un auteur crée son récit, on peut supposer qu'il va chercher à exploiter le médium choisi et ses spécificités. Ainsi, lorsqu'une oeuvre est adaptée, elle ne peut pas être retransposée tel quelle sur un nouveau support. Les choix de narration et de langages sont amenés à changer, de surcroit selon l'époque de réalisation. Chaque forme artistique a ses enjeux et son propre équilibre. Une adaptation est donc une nouvelle écriture.

Une adaptation est une transposition d'une oeuvre d'un médium vers un autre. De fait, une adaptation nécessite des choix afin d'adapter l'oeuvre à ce nouveau médium. Mais la création d'une adaptation permet également la création d'une nouvelle oeuvre à part entière. Les adaptations existent dans toutes sortes de médias : cinéma, livre, série, opéra, théâtre, dessin animé, etc.

Pour Philippe Hamon, professeur émérite de littérature à la Sorbonne, la caractéristique fondamentale des énoncés narratifs (à savoir les récits, les mythes, les contes, etc.) serait d'être résumable, transposable, traduisible et paraphrasable. Il ajoute qu'il reste toujours un "résidu" identifiable et que l'analyse ou la traduction ne s'effectuera pas sur la base d'un gain - que ce soit de sens, de lisibilité, de plaisir, etc. - mais d'une perte. Il ajoute qu'adapter un récit pour un autre médium c'est assumer le postulat de cette prééminence de l'histoire, et tenir pour contingents son lieu d'apparition, donc le corps initial. (Hamon, 2014)

Pour Jeanne-Marie Clerc, critique littéraire et professeure de littérature comparée et Monique Carcaud-Macaire, maître de conférences en cinéma :

« l'adaptation, qu'elle soit tentative de transposition cinématographique d'un texte littéraire, ou de transposition littéraire d'un texte cinématographique, suppose toujours une restitution différée et un partenaire différent. Le texte original se donne à lire à travers une réécriture qui présuppose une lecture dans laquelle s'inscrit le mode d'appropriation spécifique d'un individu, lui-même le plus souvent inscrit dans un autre temps et un autre espace. A travers cette lecture, c'est aussi une société qui se dit par l'intermédiaire de ce qu'elle reconnaît dans le

texte initial, mais aussi de ce qu'elle ne retient pas ». *L'adaptation cinématographique et littéraire* (Clerc et Carcaud-Macaire. 2004,).

Cette citation supposerait alors qu'une adaptation est d'une époque différente que l'oeuvre originale et qu'elle n'est pas du même auteur. Ce qui n'est pas nécessairement vrai, mais force est d'admettre que les adaptations sont produites par d'autres réalisateurs et dans une temporalité différente.

L'analyse d'une adaptation permettrait alors de repérer les divers modes desdites appropriations d'une oeuvre et les déplacements subits. Les adaptations de bande-dessinée sont fréquentes pour les sagas à grand succès. Nombre d'oeuvres parmi les plus populaires ont connu une adaptation en film animé ou en dessin animé comme *Astérix*, *Tintin* ou *Lucky Luke*. Cependant, si les films d'animations sont plutôt bien accueillis lors de leur sortie respective, il n'en est pas de même pour les films, comme *Gaston Lagaffe*, *Les Profs*, etc.

A contrario, il existe également des films adaptés bande-dessinée (*Millenium*), des séries (*Kaamelott*), des feuilletons (*Scènes de Ménages*), des dessins-animés (*Les Simpson*), des livres (*Sept jours pour une éternité* de Marc Levy) et même des émissions de télévision (*Touche pas à mon poste*) ou encore des sites internet (*vie de merde*) en bande-dessinée. Une très grande majorité de ces adaptations est très mal reçue par la critique.

Concernant les adaptations à l'écran de la bande-dessinée, Pierre Fresnault-Deruelle dit « les BDs sont considérées pour ce qu'elles sont avant toute chose : des images fixes ; ce qui explique leur syntaxe si particulière et, soit dit en passant, l'échec de la plupart de leur adaptation à l'écran. » Cependant il ajoute également que nous savons naturellement que la BD, non contente d'être un moyen d'expression, est aussi une technique narrative dont l'objet peut être purement fonctionnel. Il peut donc nous laisser supposer que l'adaptation de la BD est possible sans en perdre son essence même (Fresnault-Deruelle, 1972).

Durant nos recherches, nous avons pu constater qu'il n'est pas rare que la bande-dessinée soit mise en parallèle avec le cinéma à bien des égards. Par

ailleurs, lorsque l'on pense au storyboard, étape primordiale dans la préproduction d'un film, il paraît effectivement difficile de ne pas lier les deux médiums.

L'adaptation d'un livre audio se fait en différentes étapes. Le réalisateur du livre audio doit obtenir les droits du livre, excepté si l'auteur du livre est mort depuis plus de soixante-dix ans – droit d'auteur -. Bien souvent, l'éditeur bénéficie de l'ensemble des droits d'exploitation de l'œuvre.

Les droits de reproduction et d'adaptation graphique sont très étendus : il existe de nombreuses extensions de l'œuvre : format poche, illustrée, luxe, scolaire, anthologie, etc. Cependant, le livre audio nécessite également un droit de représentation que l'on peut définir comme étant « le droit de représenter tout ou partie de l'œuvre, de ses adaptations ou de ses traductions, à l'exception des adaptations audiovisuelles (...) par tout procédé actuel ou futur de communication au public et notamment par : lecture et récitation publique, représentation dramatique, exécution lyrique, présentation publique ».

Après l'obtention des droits, le réalisateur constitue une équipe de divers métiers : un traducteur – si cela s'avère nécessaire - ; un adaptateur, afin d'adapter l'œuvre écrite au format audio – parfois en adaptant ou ôtant certains passages - ; un réalisateur ; un conseiller littéraire ; mais aussi des acteurs et interprètes. A savoir que certains livres-audio n'ont qu'un seul narrateur et que d'autres en ont plusieurs, avec une voix pour le narrateur et une voix par personnage ; une équipe chargée de la musique originale pour accompagner les acteurs et enfin une équipe de prise de son, montage, mixage, qui se charge de la post-production et d'assembler les paroles et les superposer à la musique. Une fois le fichier audio enregistré, celui-ci est diffusé sur les différentes voies existantes : radio, site internet, application.

(2) Adaptation, transécriture, transposition, transmédia : une multitude de termes

Si le terme adaptation est le plus familier, peut-on réellement utiliser ce terme sans en explorer d'autres qui peuvent paraître plus adaptés à la situation ? Au cours de ce travail de recherche, notre postulat se concentrait sur ce qui était communément appelé l'adaptation. Néanmoins, dans les sciences de l'information et de la communication, ce procédé d'adapter un récit à un nouveau média prend différentes formes et ainsi différentes fonctions.

Nous pouvons songer par exemple au **transmedia**, théorisé par Henry Jenkins. Le chercheur explique que c'est « un processus dans lequel les éléments d'une fiction sont dispersés sur diverses plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée. » (Jenkins, 2006). Et dans le cadre des nouveaux modes de consommation du récit, à savoir l'émergence des podcasts et des séries sonores, on peut se demander si adapter un livre à l'audio n'est pas une forme de transmédia (Jenkins 2003).

En 2015, s'est tenu un colloque intitulé « Transmédialité, Bande-dessinée et Adaptation » à Québec, et à la suite de cette rencontre, un ouvrage du même nom a été publié en 2019 sous la direction d'Évelyne Deprêtre et German Duarte. Durant ce colloque fut cité Louis Hébert, qui définit l'adaptation comme « une des formes de la transposition, le processus – l'opération – par lequel on modifie une œuvre. Cette opération a lieu généralement lorsqu'on fait passer cette œuvre soit d'un genre à un autre, au sein d'une même sémiotique (langage), soit d'une sémiotique à une autre. L'adaptation est aussi, par extension, le résultat de ce processus. » (Hébert, 2015). D'après lui, on peut définir l'adaptation comme étant une « reformulation » d'une œuvre dans un même genre au sein d'un même médium (le cas des remakes par exemple, comme on peut le voir en ce moment avec la franchise Disney), ou bien d'un genre à un autre au sein d'un même médium, ou encore le passage d'un médium à un autre. Il présente ce dernier cas comme étant également une « transposition intermédiatique ». En reprenant la définition de Jenkins sur le Transmedia Storytelling comme « un processus où des éléments d'une structure narrative fictionnels se dispersent à travers divers

médias afin de créer une nouvelle expérience narrative unifiée et coordonnée » on retrouve des similitudes importantes avec l'adaptation.

Le genre de la bande dessinée offre lui même de nombreuses possibilités pour l'adaptation et les transmédias. On peut le constater très majoritairement outre Atlantique avec les adaptations de comics en films des franchises DC Comics ou Marvel. La **transmédialité** prévoit une superposition, une diversification et une interconnexion des médias, qui développe, de plus en plus, un nouvel univers médiatique. Celui-ci est fait de convergences de médias qui semblent imposer, tout naturellement, une forme particulière de pensée aux œuvres d'art, aux produits commerciaux, et aux formes de consommation de l'imaginaire.

Dans le cas présenté, nous nous situons plutôt sur une adaptation du récit de la bande-dessinée que sur la création d'une histoire parallèle. Néanmoins, selon les modifications apportées au récit suite à cette transposition, le terme sera à questionner. Mélanie Bourdaa définit et questionne le transmédia de la façon suivante : diverses plateformes médiatiques et numériques (ou non), des romans, des BD, des affichages dans la ville, des réseaux-sociaux, stratégie autour d'un univers de départ. Expérience et divertissement coordonnés et unifiés. Une expérience cohérente. On part d'un univers narratif global en l'éclatant sur différents supports médiatiques.

Un autre néologisme a vu le jour dans les années 90, à savoir le terme **transécriture** pour définir un type d'adaptation. A ce titre, un colloque a eu lieu en 1993 qui théorise sur ce sujet. Le postulat de départ était que, lors des analyses d'adaptation, la question de la fidélité au récit était trop souvent au coeur de l'interrogation. Thierry Groensteen et André Gaudreault utilisent ce terme pour « désigner le processus créateur mis en branle par un projet d'adaptation ». Ils désirent analyser des adaptations intermédiatiques. Ainsi, ils se questionnent sur la pertinence d'adapter des oeuvres en bande-dessinée ou au cinéma, et l'apport sur le récit initial. Pour Nicolas Tellop, auteur et chercheur sur la bande-dessinée, dans les adaptations, et plus particulièrement les interprétations graphiques d'un récit doivent être mises au service de la narration et de la cohérence de l'intrigue. Pour produire une bonne adaptation, les possibilités du médium, dans notre cas celui de la bande dessinée, devraient servir à ajouter quelque chose au récit et ne

pas simplement se contenter de raconter l'histoire. Si le médium n'est qu'un support, il y a « aseptisation de l'œuvre littéraire, nivelée vers le bas par un manque d'ambition artistique. Ni la littérature, ni la bande dessinée n'y trouvent leur compte. » (Telop, 2014). Il fait le lien avec l'**intermédia**, un néologisme de Dick Higgins qui évoque un art au sein d'un autre.

Un autre terme très proche de l'adaptation est la **transposition**, que Benoit Tane, maître de conférence en littérature comparée, explique de la façon suivante : la transposition permet de passer d'un contexte, d'un domaine ou d'un niveau à un autre. Il explique c'est une forme de « produit dérivé » d'un médium vers l'autre. Cela permet une communication d'un médium à l'autre, d'un art à l'autre.

Enfin, Roman Jakobson définit la **traduction intersémiotique** (également appelée transmutation) comme étant l'interprétation des signes linguistiques au moyen de systèmes de signes non linguistiques (Jakobson, 1963). Aussi, cette traduction ne peut pas toujours se passer sans quelques dissonances. À la lecture de diverses formes d'adaptations ou de ses dérivées, nous faisons le choix d'appréhender l'adaptation sonore d'une bande-dessinée est une forme de traduction intersémiotique.

(3) Les adaptations sonores de la bande-dessinée

Les premières bandes-dessinées ont été éditées sous la forme de feuilleton dans les journaux. Il n'est donc pas si étonnant que les radios de l'époque, qui passaient alors des feuilletons radiophoniques aient cherché à diffuser des adaptations de bandes-dessinées. Néanmoins, peu de bébés connurent des adaptations, mais on peut citer les plus connues : Asterix, Tintin, Blake et Mortimer.

Aujourd'hui la bande-dessinée réapparaît dans le paysage de la fiction sonore, aussi bien à la radio que sur Audiolib, firme de Amazon avec un catalogue de livres audios à l'achat. En 2012, le Feuilleton, émission de France Culture qui adapte des récits à l'audio, a adapté la bande-dessinée *Le Chat du Rabbín*. A cette occasion, le magazine Télérama avait fait un article publié le 25 janvier 2013. Le réalisateur, Cédric Aussir répondait à la question suivante : comment trouver le rythme idéal lorsqu'on passe d'un art graphique, où l'ellipse règne, à un médium exclusivement sonore, qui nécessite d'être bien plus explicite ? Sa réponse est la suivante : « *En BD, la case fige la narration d'une manière précise, explique Cédric Aussir. Il m'a donc fallu trouver des astuces, insérer de la musique [on entend des airs de derbouka, bouzouki et oud, ndlr], et édifier via le montage et le mixage une trame nette, intelligible.* » Récemment, Tintin a connu une nouvelle adaptation radiophonique à l'occasion des 90 ans du reporter belge. A cette occasion France Culture, Moulinsart (S.A. chargée de l'exploitation commerciale de Tintin), l'Orchestre National et la Comédie Française ont adaptés certains albums d'Hergé.

II. Problématique

À la suite des différentes informations collectées, nous pouvons faire le bilan suivant : les représentations du son et de la musique existent dans la bande-dessinée, mais c'est bien le couplage image-texte qui est au cœur de ce médium.

Si l'on reprend la première définition de Toppfer qu'il a écrit lui-même lorsqu'il a créé la bande-dessinée, le texte et l'image ne sont pas compréhensibles s'ils ne sont pas liés ensemble. Nous sommes donc au cœur d'un paradoxe lorsque l'on parle de bande-dessinée sonore. Sans l'image, on ne peut pas vraiment parler de bande-dessinée. Alors comment peut-on faire une adaptation sonore de ce médium ? On peut supposer qu'un roman converti en livre-audio reste un roman à part entière puisque le texte écrit est formellement retranscrit dans ce nouveau médium. Il paraît difficile de faire le même constat quant à la bande-dessinée.

Lorsque nous avons décidé de travailler sur ce sujet, deux options nous paraissaient pertinentes. Une étude de réception, à savoir : faire écouter les adaptations radiophoniques à des sujets qui ne connaissaient pas la bande-dessinée pour ensuite les interroger sur ce qu'ils imaginaient comme image et dans un second temps, interroger des lecteurs qui, eux, connaissaient *Le Chat du Rabbín* pour les interroger à leur tour sur l'ambiance sonore qu'ils s'imaginaient à la lecture des pages. Nous aurions ensuite pu comparer ces éléments avec ce qui existe réellement. Finalement, nous avons choisi de faire une analyse sémiotique comparée de la bande-dessinée et de sa traduction intersémiotique pour repérer les transformations inhérentes à l'adaptation, entendues comme la transposition de l'histoire dans un nouveau médium. Effectivement, cela permet de nous intéresser sur l'impact de l'adaptation sur le récit. Et pour cela, nous allons repérer les suppressions, les substitutions, les transformations et les ajouts dans l'adaptation.

Nous avons pu constater lors de notre état de l'art qu'une adaptation, par nature modifie le récit puisque c'est une réécriture de l'oeuvre pour en devenir une

nouvelle à part entière. Les deux oeuvres étudiées restent avant tout des formes narratives différentes, avec leurs codes et leurs langages.

Même si habituellement la bande-dessinée prend son sens par le couplage texte/image il n'est pas rare de trouver dans la BD des pages entières sans texte où l'image à elle seule prend en charge le récit. On peut alors se demander si ce passage sans texte sera gardé dans une adaptation sonore ? Et si oui, est-ce que le paysage sonore va suffire à expliciter les images ou est-ce qu'il y aura un ajout de texte.

Nous nous demanderons également comment l'adaptation sonore prend en charge les éléments visuels de la bande-dessinée, et donc de l'image ? Comment l'article-t-elle au registre langagier qui est ici verbalisé, et non sous forme de textes à lire ? Pour cela, il est important de scinder les différents éléments que l'on trouve dans l'image, à savoir les paysages, les décors intérieurs et extérieurs, la représentation des émotions, la réalisation d'une action, la description d'un environnement, d'une ambiance ou encore des personnages. Pour ces divers éléments, nous avons plusieurs hypothèses. Concernant le paysage, ou les décors extérieurs, nous imaginons des bruits en son diégétique de pas, de personnes qui discutent en brouhaha sans que l'on puisse comprendre ce qu'il est dit et une musique représentative d'une région du monde en son extradiégétique. Concernant Joann Sfar, ce dernier a utilisé des tableaux orientalistes pour ses décors (Groensteen, 2013). De fait, on peut supposer que l'on aura des musiques orientales avec des instruments nord-africain. Les situations seront accompagnées de musique pour donner le ton de l'émotion « à ressentir » cherchée par son réalisateur. Pour le décor intérieur, nous supposons que nous serons très limités, à part les bruits de pas sur différents sols, les meubles qui sont bougés ou encore des bruits d'appareils que l'on utilise, reconnaissables et identifiés pour être dans une pièce spécifique. La représentation d'une action se fera potentiellement avec des sons diégétiques, semblables aux codes cinématographiques et donc reconnaissables par l'auditeur, avec également des musiques extradiégétiques qui accompagneront l'action et son ambiance. Concernant les émotions, on peut supposer que par le ton employé par les acteurs sera cohérent avec les expressions faciales de personnages. La musique

extradiégétique accompagnera également l'émotion recherchée. Enfin, on peut supposer que les voix utilisées pour chaque personnage correspondent potentiellement à des représentations existantes, notamment proches de celles utilisées dans les doublages de dessins-animés. Nous nous sommes alors demandé comment passe-ton du texte écrit destiné à être lu au texte oralisé ?

On a pu voir que la bande-dessinée et récit sonore, sont tous deux intimement liés au cinéma, dans leurs constructions et leur sens, notamment dans les représentations et les codes du 7ème art. Ainsi, les représentations que nous avons ancrées en nous par la consommation de production cinématographiques nous ont inculqué des références et des représentations que le lecteur ou l'auditeur va mettre au service, inconsciemment oui pas, dans sa compréhension de l'œuvre. La relation image/son du cinéma va être exploité. Michel Chion explique que nous avons codé certains sons et que cela nous envoie vers une image mentale (Chion. 2017).

On peut supposer également que lorsque c'est uniquement l'image qui donne du sens dans le récit, cette partie de la narration va tout de même être traduite auditivement (par le son et la musique), et quand cela ne sera vraiment pas réalisables pour diverses raisons, alors du texte sera ajouté à l'oeuvre originale sous une forme de texte par le narrateur ou des dialogues supplémentaires.

Afin de répondre à ces questionnements et mettre à l'épreuve nos hypothèses, nous allons extraire différentes planches dans la bande-dessinée *Le Chat du Rabbín* et de son adaptation radiophonique permettant d'explorer divers éléments de recherches. Nous effectuerons alors une analyse sémiotique comparative, dégagerons les divers éléments de substitutions, de transformations, de suppressions et d'ajouts.

III. Méthodologie

1. *Le chat du rabbin, une BD aux multiples adaptations*

Le Chat du Rabbin est une saga de bandes-dessinées scénarisée et dessinée par Joann Sfar et colorisée par Brigitte Findakly, et éditée chez Dargaud. L'histoire est basée sur un personnage, Le Chat, appartenant à un rabbin dans une Alger du début du XXème siècle où cohabitent non sans heurts juifs séfarades, arabes musulmans et français. À travers les différentes intrigues, Sfar interroge sur la religion, le communautarisme, le racisme et le vivre-ensemble.

Il y a actuellement huit tomes dans la saga du Chat du Rabbin :

- Le premier, *La Bar-Mitzva*, édité en 2001, narre les aventures du Chat, le Rabbin, la fille du Rabbin, et le Rabbin des Rabbins.
- Le deuxième tome, *Le Malka des Lions*, édité en 2002, introduit le personnage du cousin du Rabbin tandis que le Chat aide le Rabbin à passer son agrégation du consistoire des Juifs de France.
- Le troisième tome, *L'Exode*, publié en 2003, où les personnages se rendent à Paris, pour découvrir la famille du futur-mari de Zlabya, Jules, un français ;
- Le quatrième tome, *Le Paradis Terrestre*, publié en 2005, narre un séjour à Oran, et la rencontre du Chat avec d'autres animaux.
- Le tome cinq, appelé *Jérusalem d'Afrique*, est un voyage en Éthiopie à la recherche d'une terre hébraïque sur le continent africain.
- Le tome six, *Tu n'auras pas d'autre dieu que moi*, édité en 2015, raconte la grossesse de Zlabya et le désespoir du Chat, peur d'être lésé à la naissance du bébé.
- Le septième tome paru en 2017 est *La tour de Bab-El-Oued*, où la synagogue du Rabbin, une église et une mosquée sont inondées, les fidèles doivent se résoudre à cohabiter.
- Enfin, le huitième et dernier à ce jour se nomme *Petit Panier aux Amandes* et est paru en 2018.

Une des particularités dans la narration de la saga est le discours indirect ; le Chat est le narrateur. On a vu plus tôt que la bande-dessinée est reconnue du

grand public entre autre par ses dialogues mis en bulles, et on pourrait presque supposer que les auteurs utilisent le moins possible le cartouche ou le récitatif. Pourtant, ici, Sfar fait l'inverse : c'est le Chat qui paraphrase les personnages. Le temps utilisé est le présent – ce qui diffère avec le passé simple et l'imparfait, souvent utilisés dans le récit. L'image exige cet emploi du présent afin d'être en cohérence avec cette impression d'immédiateté. Au même titre que le conte, cela permet de mettre le lecteur au cœur de l'action et dans l'instant présent. Le langage des personnages est plutôt familier, un véritable langage oral, où le « ne » de négation est quasi inexistant. Les personnages plutôt âgés comme le rabbin ne parlent pas dans un français correct, où l'on va trouver des fautes de grammaire ou de vocabulaire. Aussi, Sfar a cherché à représenter l'accent algérien des personnages, par exemple en remplaçant le « u » par « ou ». Le dialecte de l'époque est employé et les expressions restent fidèle à la région du monde représentée. Il arrive également d'avoir des paroles en yiddish et en arabe sans que celles-ci soient traduites.

Généralement en bande-dessinée, dans les cartouches, le niveau de langage employé est assez neutre, notamment car le narrateur n'est pas un personnage du récit. Ici, ce sont les mots du Chat. De fait nous avons son point de vue et non pas une forme de neutralité dans le récit. Par exemple, dans la situation initiale du Tome 1, on peut lire « *Je ne le dérange pas quand il lit.* » alors que l'on voit pertinemment qu'il se passe l'inverse.



Ainsi, le lecteur est averti dès le commencement, il a à faire avec un personnage/narrateur de mauvaise foi, et ce qu'il pourra lire en narration est un point de vue. Sfar explique qu'à travers le dessin, il souhaite incarner les voix qu'il

imagine pour ses personnages, et cela passe aussi bien par leur apparence physique que leurs attitudes et leurs expressions. Dans *Le Chat du Rabbín*, et plus généralement dans les œuvres de Sfar, la narration est primordiale. Celle-ci, par ailleurs, est à la première personne.

Sfar dans sa mise en page dénote avec la tradition de la BD. Ses cases sont dessinées à la main, le trait est hésitant. Et selon la situation la case va être plus ou moins biscornue.

Cette saga a connu différentes adaptations et ce sous divers médiums, à savoir deux pièces de théâtre (2004 et 2014), mais également un long-métrage d'animation (2011) qui reprend les tomes 1,2 et 5, mais aussi un film (sortie prévue courant 2019/2020) avec Christian Clavier dans le rôle du Rabbín et Omar Sy dans le rôle du Chat, et enfin une adaptation radiophonique (2013).

Cette adaptation, à travers 10 épisodes d'une vingtaine de minutes chacun, reprend les cinq premiers tomes de la saga du Chat du Rabbín. C'est une adaptation diffusée pour la première fois en 2013 dans l'émission *Le Feuilleton* de France Culture. L'adaptatrice de l'œuvre, Katell Guillou, auteure d'adaptation radiophonique, justifie ce choix de la façon suivante : « *L'ambition du feuilleton est de donner à entendre des histoires imagées. De celles qui, à l'oreille, font naître le plus d'images* ». Ce sont les comédiens Jonathan Cohen, Rufus, Suliane Brahim et Philippe Laudénbach qui interprètent respectivement Le Chat, le Rabbín, Zlabya et le Rabbín du Rabbín. Les voix sont différentes de celles utilisées pour l'adaptation du film d'animation où l'on pouvait entendre François Morel dans le rôle du Chat et Maurice Bénichou dans celui du Rabbín. Il y a une équipe pour le bruitage, la prise de son, le montage et le mixage.

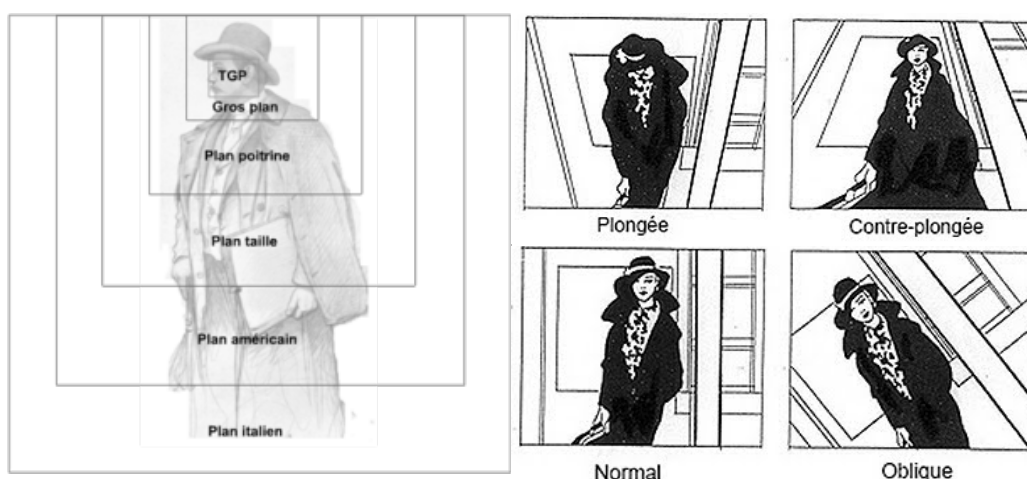
Le temps imparti à l'adaptation des cinq premiers tomes est assez inégal. En effet, les trois premiers tomes font 46 pages chacun, mais le premier est retranscrit en un épisode alors que les deux suivants le sont en deux épisodes. Concernant le tome 4 celui-ci contient 48 pages et est retranscrit en un seul épisode, et enfin, le tome 5 est composé de 80 pages et est retranscrit en quatre épisodes.

2. Grilles d'analyse : de l'image au son

Pour analyser les deux différents médiums que sont la bande-dessinée et le récit sonore, nous proposons une grille d'analyse sémiotique par vignette de bande-dessinée et son équivalent sonore. Nous imaginons pour cela un tableau à double entrées. Ce tableau est pensé pour le cas précis du Chat du Rabbín avec ses spécificités de narration, à savoir le Chat en tant que narrateur.

Extraits	Bande-dessinée					Comparaisons et similitudes
	Cartouche	Dialogues	Onomatopée	Mise en scène	Personnages	
	Adaptation sonore					
	Narration par le chat	Dialogue entre les personnages	Son diégétique	Son extra diégétique		

Il y aura donc dans la première colonne l'extrait de la bande-dessinée et les différents éléments qui composent cette dernière, à savoir : le cartouche, les dialogues, les onomatopées, la mise en scène et la présence des personnages. Pour la mise en scène, nous emploierons les termes propres aux storyboards du cinéma, à savoir ceux que l'on retrouve dans les schémas suivant :



Concernant l'adaptation sonore, nous aurons la narration par le chat, le dialogue entre les personnages, le son diégétique et le son extradiégétique. Le son diégétique désigne l'ensemble des sons qui font partie de l'action et que les différents personnages peuvent entendre. A contrario, le son extradiégétique

rassemble les sons qui ne font pas partie de l'action. C'est le cas des musiques d'illustration (bien qu'il existe des exceptions) ou de la voix-off. Ainsi, des bandes-sons sont ajoutées pour accentuer les émotions.

Il paraît nécessaire de pouvoir compléter dans un même tableau les différences et concordances entre les deux médiums. De fait, nous identifierons les similitudes, les différences, les ajouts et les suppressions. Il s'agira par la suite de savoir où se situe ces changements : le décor, les personnages, leurs personnalités, leurs relations, leurs émotions, le cadre spatiotemporel et quel incidence cela a sur le récit.

3. *Corpus d'étude : extrait de la BD et de son adaptation sonore*

Trois extraits de la saga seront étudiés, à savoir une planche qui est la situation initiale du récit, une deuxième qui nous laisse supposer un paysage sonore différent puisque l'action ne se déroule plus au même endroit et enfin un dernier extrait dépourvu de texte.

Le premier extrait vient marquer l'élément perturbateur du premier tome de la saga, quand le Chat prend la parole : cet extrait est composé de 3 pages, à savoir les pages 5, 6 et 7 du premier tome correspondant à 2 minutes 45 du premier épisode. Il vient ponctuer la situation initiale, à savoir, une présentation par le Chat du mode de vie des protagonistes et le cadre spatio-temporel. On peut voir que la mise en page est en gaufrier. Selon Benoit Peeters, nous avons affaire à une planche conventionnelle avec une lecture régulière. Sfar privilégie l'aspect narratif de la bande-dessinée. Aucune case n'est plus grande qu'une autre, ce qui n'est pourtant pas un élément que l'on retrouve dans toutes les bandes-dessinées de celui-ci. En laissant les cases toutes de la même taille, aucune ne paraît plus importante que l'autre ou plus longue. Cette mise en page a l'avantage de mettre en valeur le dessin plus que les effets de composition. L'extrait que nous allons analyser est sur trois pages et est composé de 18 cases. Avant l'analyse, il est nécessaire de présenter les pages précédentes. Le récit s'ouvre sur les rues d'Alger avec dans chaque case le rabbin et son Chat (voir annexe I.1). Il n'y a aucune bulle de discussion, uniquement des cartouches. On ne sait pas encore qui est le narrateur. La présentation avec Le Chat se fait à partir de la cinquième case où l'on peut voir Le Chat et uniquement lui dans une case noire où il y a écrit dans le cartouche : « Je suis le chat du rabbin. ». La page suivante (voir annexe I. 2) sera centrée sur le rabbin dans son bureau et son animal du point de vue du Chat en tant que narrateur.

S'en suit une planche sur le perroquet (annexe I. 3), où les décors sont quasiment absents. Le perroquet est très peu personnifié comparé aux autres personnages puisqu'il est nommé comme étant « un perroquet » avec un article indéfini. Le Chat exprime qu'il ne l'aime pas. C'est à proprement parler le premier personnage à qui une bulle de parole est reliée bien que ce soit uniquement des onomatopées. Il y a une prise de distance entre les deux animaux, Le Chat a une

conscience tandis que le perroquet est décrit comme un imbécile (toujours par le regard du Chat). Ils ne sont jamais placés en égaux.



Dans la seconde case, l'image est centrée sur le perroquet observé par Le Chat vu du haut. Dans la troisième case, Le Chat l'observe, cette fois-ci le lecteur est à sa hauteur mais on ne voit plus le perroquet seul la bulle contenant ses onomatopées entre dans le cadre. Il est par la suite caché et dans le dernier plan on voit simplement les yeux du Chat, dans le noir, nous laissant en alerte. Dans le cartouche on peut lire « moi la nuit je ne dors pas. », on attend alors la suite des événements. L'image apparaît comme menaçante. A aucun moment de l'intrigue, le perroquet n'apparaît sur une case avec un humain. Sa présence est laissée devinée par ses bulles d'onomatopées. Cette absence de cases communes permet de ne pas s'attacher à cet animal. Par ailleurs, d'une vignette à l'autre les traits du Chat sont intensifiés, presque humanisés, tandis que le perroquet est dessiné de telle façon à ce qu'il ne soit pas attachant pour le lecteur.

Après nous avoir présenté le Rabbin et le perroquet, Le Chat nous présente celle qu'il appelle « ma maîtresse », Zlabya (annexe I. 4). On comprend que l'animal est très proche de cette personne. Ce sont les trois pages suivantes que nous allons étudier spécifiquement où arrivera l'élément perturbateur, Le Chat va acquérir la parole (annexe I. 5-6-7). La partie sonore étudiée correspond au premier épisode, de 2 minutes 47 à 4 minutes 02, soit une minute et quinze secondes.

Le deuxième extrait se situe dans les rues pour comprendre comment le paysage sonore prend son sens pour « remplacer » les images. Plus particulièrement, la scène sélectionnée est dans le troisième tome et se déroule à Paris sous la pluie (annexe I. 8), où l'on peut supposer que le paysage sonore sera très différent de celui d'Alger. Ce tome est consacré au voyage de noces de Zlabya et son époux qui se déroule à Paris. Le Rabbin les accompagne pour rencontrer la belle-famille de sa fille et est très triste de quitter Alger. Sfar a révélé s'être beaucoup inspiré des tableaux orientalistes pour ses dessins de l'Algérie, avec des couleurs très vives et beaucoup de lumière, et à contrario Paris est très sombre et pluvieuse. Entre le moment où ils partent d'Alger, passent à Marseille et enfin arrivent à Paris, les couleurs se sont assombries, elles sont plus fades et moins contrastées. L'extrait étudié est le moment de la séparation entre le Rabbin et sa fille, qui décide finalement de ne pas rencontrer sa belle-famille car cette dernière ne fait pas Shabbat. Le Rabbin est alors seulement avec son Chat, dans une ville qu'il ne connaît pas et ne semble pas apprécier. A ce moment là, le Chat a perdu la parole depuis le tome 2. L'équivalent sonore est dans l'épisode 4 ; il débute à 10 minutes 36 et se termine à 11 minutes et 15 secondes, soit 39 secondes.

Le troisième extrait est issu du tome 5, appelé *La Jérusalem d'Afrique*. Le choix de cette planche est justifié par le fait qu'elle est l'unique, dans les cinq premiers tomes de la saga, à ne contenir aucun texte. Dans ce cinquième tome, le Rabbin, le Chat et le Cheikh Mohammed Sfar accompagnent un jeune juif ashkénaze dans un périple pour trouver ce qu'il appelle la Jérusalem d'Afrique. Après de nombreuses rencontres avec différentes tribus, ils continuent leur voyage. Cette planche (annexe I. 9) nous montre ce qu'ils semblent découvrir. L'équivalent de cette planche se trouve dans l'épisode 10, de 6 minutes 44 à 7 minutes 04, soit 20 secondes.




IV. Analyse


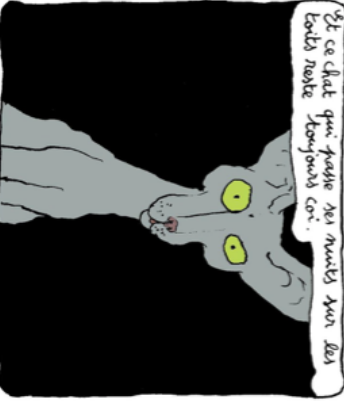

1. Grille d'analyse complétée

Premier extrait est issu du tome I. Il s'agit ici de la situation initiale et de l'élément perturbateur. Les trois planches étudiées sont en gaufrier. Les cases avec Zlabya sont colorées tandis que celles concernant le Chat et le perroquet sont dans des fonds noirs. Les couleurs dominantes sont le rouge et ses dérivées et le noir.




Deuxième extrait : la planche est très sombre, le gaufrier est quelque peu déformé. Les interlignes accompagnent la pluie qui tombe. Les seules couleurs sont le noir et le gris, excepté un tout petit appel à la lumière en jaune. La scène se déroule à Paris, ville non appréciée par Le Chat et le Rabbin et cela se ressent dans le choix de couleurs de Sfar.

Troisième extrait : seule planche de la saga qui est en plus d'être démunie de matière textuelle, la planche n'est pas en gaufrier. La mise en page n'est plus conventionnelle mais décorative, Peeters explique que ce procédé envisagée comme une unité indépendante, dont l'organisation esthétique prime sur toute autre préoccupation. La planche a été conçue comme un objet effectif que l'on a voulu aussi harmonieux que possible. De fait, cette planche est vraiment à part dans le récit. Elle ne narre pas une action primordiale pour la bonne compréhension du récit mais permet au lecteur de comprendre que les personnages poursuivent leur périple et découvre de belles choses. Cette planche permet également de comprendre que le temps passe via le changement de couleur de cases en cases laissant supposer que la journée avance. Néanmoins, cela pourrait également supposer que plusieurs jours passent.




Extraits	Bande-dessinée				Adaptation sonore				Comparaisons et similitudes	
	Cartouche	Dialogue	Onomatopée	Mise en scène	Personnages	Narration par le chat	Dialogue entre les personnages	Son diététique		Son extra diégétique
 <p>Ma maîtresse Zlabya dit que si les chats pouvaient parler, ils raconteraient des choses extraordinaires.</p>	<p>Ma maîtresse dit que si les chats pouvaient parler, ils raconteraient des choses extraordinaires</p>		<p>« CRÔ » « CRÔ » Par le perroquet</p>	<p>Le salon, des couleurs chaudes. Plan éloigné normal</p>	<p>Zlabya et le chat vus de loin, le perroquet est en dehors de la case mais laissé deviné par deux bulles</p>		<p>Zlabya : Si les chats pouvaient parler, je suis sûr qu'ils raconteraient des choses incroyables. Voix intriguée</p>	<p>Ronronnement du chat Croassement et sifflement du perroquet</p>	<p>Son extra diégétique</p>	<p>Suppression de la narration par le Chat, c'est Zlabya que l'on entend. On perd la distanciation avec le perroquet. Pas de contexte spatio-temporel. Ronronnements du Chat supplémentaires</p>
 <p>Elle dit aussi que si le perroquet pouvait se taire de temps en temps, ça nous ferait des vacances.</p>	<p>Elle dit aussi que si le perroquet pouvait se taire de temps en temps, ça nous ferait des vacances</p>		<p>« CRÔ » « CRÔ » « CRÔ » Par le perroquet</p>	<p>Fond noir. Gros plan. Visage du perroquet très très inexpressif. N'est pas humanisé comme le chat</p>	<p>Seule présence du perroquet en plan serré sur son visage et le haut de son corps</p>		<p>Zlabya : Et toi, si tu pouvais te taire ça nous ferait des vacances. Voix agacée</p>	<p>Sifflement du perroquet</p>	<p>Musique légère à l'instrument à vent. Léger suspens musical</p>	<p>Suppression de la narration par le Chat, c'est Zlabya que l'on entend. L'image est concentrée sur le perroquet alors que c'est Zlabya qui parle. Ajout d'une musique d'ambiance très calme mais avec un léger suspens. Son agacement est transmis.</p>
 <p>Les richesses du monde devraient être mieux réparties, dit-elle.</p>	<p>Les richesses du monde devraient être mieux réparties, dit-elle</p>		<p>« CRÔ » « CRÔ » « CRÔ » Par le perroquet</p>	<p>Retour d'un fond coloré et détaillé. Plan en plongée. Zlabya fait la moue. Le chat la regarde.</p>	<p>Zlabya et le Chat. Le perroquet est encore hors-cadre</p>		<p>Zlabya : *râle * les richesses du monde devraient être mieux réparties... Voix agacée</p>	<p>Sifflement et croassement du perroquet</p>	<p>Continuité de la musique</p>	<p>Suppression de la narration par le Chat, c'est Zlabya que l'on entend. Au lieu de la moue de Zlabya, on a au son un râle de la jeune fille. Son agacement est transmis. Le Chat est ici mais il n'intervient pas en tant que narrateur ou par des onomatopées. Rien ne nous indique sa présence.</p>

Extraits	Bande-dessinée					Adaptation sonore				Comparaisons et similitudes
	Cartouche	Dialogue	Onomatopée	Mise en scène	Personnages	Narration par le chat	Dialogue entre les personnages	Son diététique	Son extra diégétique	
 <p>Cet oiseau, après avoir essayé, qu'il n'a rien à raconter.</p>	<p>Cet oiseau parle sans cesse alors qu'il n'a rien à raconter.</p>		<p>« CRÔO » « CRÔO » « CRÔO » par le perroquet</p>	<p>Vue normale, plan italien. Comme tous les plans avec seulement le perroquet, il est dans un fond noir. Il est inexpressif</p>	<p>Le perroquet, aucune parole semblable à celle de l'homme ne sort de son bec</p>		<p>Zlabya : ... cet oiseau parle sans cesse alors qu'il n'a rien à raconter...</p>	<p>Sifflement du perroquet</p>	<p>Continuité de la musique</p>	<p>Suppression de la narration par le Chat, c'est Zlabya que l'on entend. Les croassements du perroquet sont remplacés par des sifflements.</p>
 <p>Et ce chat qui passe ses nuits dehors reste toujours col.</p>	<p>Et ce chat qui passe ses nuits dehors reste toujours col.</p>			<p>Fond noir, plan taille, il a un air malicieux</p>	<p>Le Chat</p>		<p>Zlabya : ... et ce chat qui passe ses nuits dehors reste toujours muet</p>	<p>Sifflement du perroquet</p>	<p>Continuité de la musique</p>	<p>Suppression de la narration par le Chat, c'est Zlabya que l'on entend. Léger changement dans le texte mais le sens reste le même. L'image est centrée sur le Chat que l'on entend pas au contraire du perroquet. Mais il est le sujet de la discussion.</p>
 <p>Le rabbin lui répond que c'est mieux comme ça.</p>	<p>Le rabbin répond que c'est mieux comme ça.</p>			<p>Plan en plongée. Retour du décor aux couleurs chaudes.</p>	<p>Le Rabbin, Zlabya et le Chat. Le Rabbin domine l'assemblée. Il rassure Zlabya qui sourit. Le Chat semble bailler</p>		<p>Le rabbin : C'est mieux comme ça ma fille.</p>		<p>Continuité de la musique</p>	<p>Suppression de la narration par le Chat, c'est le Rabbin que l'on entend.</p>

TOME I, PAGE 6, PARTIE 1

Extraits	Bande-dessinée					Adaptation sonore				Comparaisons et similitudes
	Cartouche	Dialogue	Onomatopée	Mise en scène	Personnages	Narration par le chat	Dialogue entre les personnages	Son diététique	Son extra diététique	
 <p>Je ne sais pas parler, mais je sais écouter.</p>	Je ne sais pas parler mais je sais écouter.	/		Vue en contre plongée, plan éloigné. Décor et couleurs chaudes.	Zlabya et le Chat, il la gêne pendant qu'elle travaille mais ça ne semble pas la déranger.	Je sais p'têtre pas parler, mais je sais écouter			Fin de la musique	La narration du Chat est de nouveau présente. Pas de mise en espace dans la version audio.
 <p>Quand ma maîtresse me caresse, je l'écoute pendant des heures.</p>	Quand ma maîtresse me caresse, je l'écoute pendant des heures.	/		Gros plan, toujours des couleurs chaudes	Zlabya et le Chat, moment de complicité. Zlabya est assoupie. Ils se font une étreinte.	Quand ma maîtresse me caresse, je l'écoute pendant des heures			Début d'une mélodie, instrument à vent, plus grave. Musique envoûtante.	Narration par le Chat. La musique orientale et suave donne cette impression que le Chat est presque amoureux de sa maîtresse.
 <p>Je lui lance des regards profonds, pour lui signifier que je la comprends.</p>	Je lui lance des regards profonds, pour lui signifier que je la comprends	/		Très gros plan, vue en contre plongée, Chat voit	Zlabya vue par le Chat.	Je lui lance des regards profonds, pour qu'elle sache que je la comprends			Continuité de la musique	Narration par le Chat. La planche de BD montre à quel point le Chat est fasciné par elle, il y a presque un pléonasm entre le cartouche et l'image. A l'audio nous n'avons que le texte qui démontre l'envoûtement du Chat, renforcé par la musique charnelle.

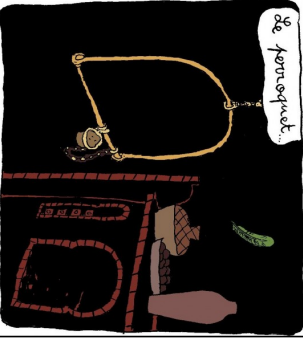


TOME I, PAGE 6, PARTIE 2




Extraits	Bande-dessinée						Adaptation sonore			Comparaisons et similitudes
	Cartouche	Dialogue	Onomatopée	Mise en scène	Personnages	Narration par le chat	Dialogue entre les personnages	Son diététique	Son extra diététique	
	Parfois, je ferme les yeux pour lui montrer qu'avec elle, je suis en sécurité.	/		Plan poitrine, vue normale, couleurs chaudes	Zlabya et le Chat, moment de complicité entre les deux. Les deux ferment les yeux, relation de réciprocité.	Parfois aussi, je ferme les yeux, pour lui montrer à quel point je me sens bien avec elle.			Continuité de la musique	Narration par le Chat. On ressent moins la relation de réciprocité dans la version sonore.
	Le perroquet...	/	« CRÔO » x6 par le perroquet	Vue normale, on voit seulement le perroquet dans un fond noir, encore sur son perchoir. Sfar insiste sur le fait qu'il ne fait que croasser. Son regard est vide.	Encore du noir pour une scène du perroquet. Couleur qui peut indiquer un mauvais présage.		Le Chat : ah ce perroquet ! Ton très agacé.	Sifflement du perroquet	Nouvelle musique en trémolo, instruments à vent (bouzouki), mise en tension, menace qui plane.	Ici le texte que l'on entend n'est pas de la narration mais vraiment les dire du Chat. L'enregistrement est différent. Il ne s'adresse plus à nous. Changement soudain de sujet dans les deux cas. On ne sait pas combien de temps s'est produit entre les deux scènes bien qu'il n'y ait aucun interlude. Zlabya n'est plus là. Texte légèrement différent.
	... nous fatigué.	/		Le Chat est vu en plongée. Il a un regard mauvais, il fait la moue. Le fond n'est pas noir mais il y a seulement le sol avec des couleurs sombres.	Le Chat, qui observe le perroquet sans que celui-ci soit dans le cadre. Le Chat est menaçant. Son regard est expressif contrairement au perroquet.		Le Chat : Il nous fatigue. Ton très agacé.	Sifflement du perroquet. Ailes du perroquet qui remuent	Continuité de la musique	Ah ce moment là, le Chat dans la tonalité de sa voix paraît plus agacé que menaçant, contrairement à l'image où le Chat est un prédateur. En revanche, la mise en tension est faite par la musique.

TOME 1, PAGE 7, PARTIE 2

Extraits	Bande-dessinée					Adaptation sonore					Comparaisons et similitudes
	Cartouche	Dialogue	Onomatopée	Mise en scène	Personnages	Narration par le chat	Dialogue entre les personnages	Son diéjetique	Son extra diéjetique		
		<p>Le Rabbïn : Yala al moussi ba* ! Le perroquet ! * Mon Dieu ! Quelle horreur !</p>		<p>Fond rouge, plan poitrine, le Rabbïn est horrifié, sa bulle de paroles est à pic pour la première fois depuis le début de l'histoire. Il y a des gouttes de sueur, ses yeux sont écarquillés, il lève les mains.</p>	<p>Le rabbïn qui vient de faire la macabre découverte</p>		<p>Le Rabbïn : Yala al moussi ba ! Le perroquet ! Colère et surprise</p>		<p>Silence</p>	<p>Dans la bande-dessinée, le Rabbïn a l'air terrifié, le fond rouge renforce l'idée qu'il a fait une découverte sanglante. Dans la version sonore, le Rabbïn a l'air plutôt en colère qu'effrayé.</p>	
		<p>Le Rabbïn : Où est le perroquet, Moujroum* ! ? Le Chat : Il est parti. *Criminel</p>		<p>Plan large normal. Retour du décor qui est moins coloré. Le Rabbïn est menaçant, il a attrapé le chat par la peau du cou, il le pointe avec son doigt. Le Chat paraît penaud.</p>	<p>Le Chat et le Rabbïn, le Rabbïn est dans une position de supériorité en tenant le Chat par la peau du cou.</p>		<p>Le Chat : Ah ! La voix du Rabbïn semble provenir de loin et s'approcher petit à petit : où est le perroquet moujrouuum ?</p>	<p>Halètement du Chat qui semble chercher à fuir et être effrayé</p>	<p>La musique reprend avec un nouvel instrument (oud), elle relève plutôt de l'absurde et est entraînante, elle laisse percevoir que le Chat tente de fuir.</p>	<p>Le Chat prend la fuite dans la version sonore, ce qui n'est pas explicite dans la BD, mais on peut deviner que le Rabbïn l'a attrapé pendant qu'il essayait de s'échapper. Dans la version sonore, la voix du Rabbïn provient de loin et semble s'approcher de nous. On entend en parallèle des halètements du Chat comme s'il essayait de prendre la fuite. La musique renforce la loufoquerie de la situation et la tentative de fuite du Chat.</p>	
		<p>Le chat : une course urgente. Il a dit que tu l'attendes pas pour le dîner. Bien que le chat ne soit pas narrateur ici, il garde ce rôle auprès du maître en paraplasant ce qu'aurait dit le perroquet bien que ce soit un mensonge.</p>		<p>Très gros plan, on en voit même pas le visage du Rabbïn en entier. Il a les yeux plissés et paraît méfiant et mécontent. Le Chat sourit et a les yeux écarquillés. Sa gueule est encore plus détaillée.</p>	<p>Le Chat et le Rabbïn, l'image est centrée sur le Chat qui raconte un mensonge avec la moue et le regard suspicieux du Rabbïn.</p>		<p>Le Chat semble essayer de se débattre et pousser de légers râles embarrassés : Aha, alors euh, il est parti, euh il avait une course urgente, euh, il a dit que c'était pas la peine de l'attendre à dîner pour ce soir</p>		<p>La musique est donnée par à-coups, toujours des tremolos, elle renforce l'absurdité, l'humour et la gêne de la scène</p>	<p>Dans la BD, le Chat semble prendre la situation à la rigolade, alors que dans le livre audio, il se débûne, il semble craindre la sanction du Rabbïn et sa colère. Le texte a légèrement changé mais le sens reste le même. Il paraît bien plus embarrassé et moins sûr de lui.</p>	




TOME I, PAGE 7, PARTIE 1


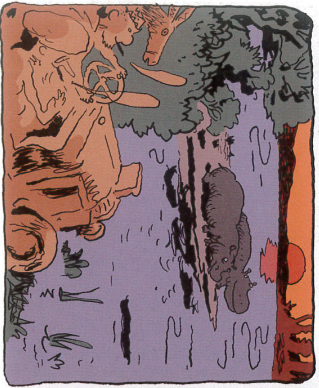
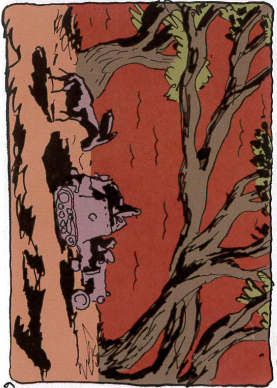
Extraits	Bande-dessinée					Adaptation sonore			Comparaisons et similitudes	
	Cartouche	Dialogue	Onomatopée	Mise en scène	Personnages	Narration par le chat	Dialogue entre les personnages	Son diéresique		Son extra diégétique
	Le perroquet...			Fond noir en plan normal. Le perroquet que l'on a vu uniquement sur son perchoir depuis le début n'y est plus et on ne voit qu'une plume qui vole.	On comprend que la scène se passe entre le Chat et le perroquet, hors-champs, aucun personnage n'apparaît dans le cadre.		Le perroquet : Shabbat Shalom !	Sifflement du perroquet. Le perchoir balance. Cri du perroquet, bruit de gueule, hurlements. Le perchoir arrêté de se balancer. Le Chat mâche, il soupire d'aise.	La musique devient de plus en plus grave et plus forte, la menace se rapproche. Coup de bouzouki qui s'intensifie et devient plus rapide	Dans la BD, le perroquet ne parle jamais alors que dans la version sonore il dit Shabbat Shalom, comme si il y avait besoin de rappeler que nous étions chez des protagonistes juifs. La violence n'apparaît pas à proprement parler dans les images, elle se dévint par l'absence du perroquet sur son perchoir, seul lieu où le lecteur l'a vu. En revanche, dans la version sonore, les bruits sont très explicites, on entend une lutte et le Chat qui mange le perroquet.
	Je l'ai mangé.			Fond noir, couleur de la mort, en plan normal, il y a du sang qu'on devine être celui du perroquet, des plumes, le Chat se lèche, on comprend qu'il a mangé le perroquet.	Le Chat a mangé le perroquet qu'on devine par son sang et ses plumes.		Le Chat : Ah ! et voilà, je l'ai mangé. Voix satisfait	La musique se dissout et s'arrête.	Il y a une insistance sur le fait que le Chat a mangé le perroquet, dans la version sonore, la parole ne paraît pas très spontanée, le Chat semble se parler à lui-même et non pas comme narrateur comme on peut le voir dans la BD.	
	Et maintenant, je sais parler.			Toujours du fond noir, après le récent meurtre du Chat. On voit encore du sang et des plumes qui volent. Le Chat a l'air heureux de sa prise de parole, il sourit.	Le Chat a l'air content, toujours avec des plumes et du sang du perroquet autour de lui		Le Chat : Hein ? Maintenant ch fais parler ! Le Chat paraît très surpris voire effrayé au timbre de sa voix	Juste après le « Hein ? » la musique revient très forte, un très court instant, pour intensifier la révélation	Dans la bande-dessinée le Chat a l'air heureux de sa prise de parole, d'ailleurs c'est la première fois qu'il a une bulle de parole. Dans la version sonore il est effrayé de cette découverte et est vraisemblablement choqué. Qui plus est, la musique renforce le choc.	

Elements	Bande-dessinée					Adaptation sonore				Comparaisons et similitudes
	Cartouche	Dialogue	Onomatopée	Mise en scène	Personnages	Narration par le chat	Dialogue entre les personnages	Son diététique	Son extra diégétique	
 <p>Tassio : Je suis trop en retard. Si ça se trouve, j'ai démonté le mécanisme avec lequel j'ai réglé un objet. Ça ne sera même pas son anniversaire, mais le droit de Asselton et Tassio, dans cette maison moderne.</p>	<p>Tssss ! Je suis trop con, moi. Si ça se trouve, ils donnaient à manger aux chats dans des assiettes en argent? Peut-être même que les animaux ont le droit de s'asseoir à table, dans cette maison moderne.</p>			<p>Prise de vue éloignée, on voit le Chat qui observe son maître, toujours au pas de la porte de la belle famille à l'abri de la pluie. On ne perçoit même plus les rues, tout est gris et noir, la pluie tombe. L'ambiance est moose.</p>	<p>Le Chat qui regarde au loin son maître partir.</p>	<p>Si ça se trouve, ils donnent à manger aux chats dans des assiettes en argent. Peut-être même que les animaux ont le droit de s'asseoir à table, dans cette maison moderne. (la fin de la phrase est prononcée avec de la tristesse, après que la porte se soit refermée)</p>	<p>Mère de Jacques (féjoule) : C'est mon fils ! Jules : Maman, je te présente Zlabya, ma femme. Zlabya : je suis ravie de vous rencontrer. Mère de Jules : Zlabya</p>	<p>Bruit de la porte qui s'ouvre, discussion éloignée de Jacques, sa mère et Zlabya entendue par dessus la réflexion du Chat. Bruit de bisas et de rires. Bruit de la porte qui se ferme. Bruit de pneu sur la route mouillée.</p>	<p>Musique plutôt triste, instrument à corde (oud), qui intensifie le choix cornélien du Chat. Les instruments s'intensifient à mesure de la prise de décision et la déception du Chat.</p>	<p>Le Chat est à la narration. Le choix cornélien du Chat est accentué dans l'adaptation radiophonique par le bruit de la discussion dans la maison, qui donne l'idée que le Chat a encore le choix alors que dans la vignette, ce choix est déjà pris par l'absence de monstration de l'intérieur. La pluie est devinée par le bruit d'une voiture qui passe sur une route mouillée. Malgré le fait que les protagonistes soient à Paris, les instruments n'ont pas changé</p>
 <p>Eeeeh ! Tu n'as pas peur de te mouiller mon vieux.</p>	<p>Le Rabbïn : Eeeeh ! Tu n'as pas peur de te mouiller mon vieux.</p>		<p>Vue normale avec un plan entier. La pluie semble tomber rapidement et droite mais en serpentif.</p>	<p>Le Chat a rejoint le Rabbïn et lui saute dans les bras. Ils sont tous les deux gris plus clair et différencient donc du décor mais on perçoit encore nettement leurs traits.</p>	<p>Et moi j'reste avec ce fou là, psst, mais chuis trop con !</p>	<p>Rabbïn : tu n'as donc plus peur de te mouiller toi !</p>	<p>Bruits de pas dans l'eau</p>	<p>La musique triste continue et devient pathétique</p>	<p>Le Chat est narrateur. Le texte a été modifié dans sa construction entre les deux vignettes. Le pathos de la scène est signifié par les couleurs dans le bd et par la musique dans l'adaptation sonore. Il y a une perte de repère spatial, nous sommes dehors à Paris, mais les rues disparaissent au profit de la pluie et cette ambiance très humide et froide est gardée dans la version sonore.</p>	
 <p>Excuse-moi : Je n'ai pas le droit de te porter parce que c'est Shabbat, tu comprends.</p>	<p>Le Rabbïn : Excuse-moi. Je n'ai pas le droit de te porter. Parce que c'est Shabbat, tu comprends.</p>	<p>FLOC !</p>	<p>Plan éloigné, vue normale. On ne différencie quasiment plus le Chat et le Rabbïn du décor, ils sont dans le même gris, leurs formes se perdent. La pluie tombe encore plus fort et de travers. Le sol est gorgé d'eau.</p>	<p>Le Chat et le Rabbïn. Le Rabbïn a lâché le Chat qui est tempé.</p>	<p>Excuse-moi, mais je n'ai pas le droit de te porter, c'est Shabbat tu comprends</p>	<p>Bruits de pas dans l'eau</p>	<p>Musique pathétique</p>	<p>Ici on perd l'action du Rabbïn qui lâche le Chat dans l'eau, il n'y a pas de rétranscription de l'onomatopée. On entend pas la pluie tomber mais le bruit des pas dans l'eau.</p>		

TOME 3, PAGE 12, PARTIE 2

Elements	Bande-dessinée					Adaptation sonore				Comparaisons et similitudes
	Cartouche	Dialogue	Onomatopée	Mise en scène	Personnages	Narration par le chat	Dialogue entre les	Son diététique	Son extra diégétique	
		Le rabbin : T'en fais pas, va. Avec l'aide de Dieu, on va le retrouver mon neveu Rebbo.	!	Plan éloigné, ils s'éloignent tous deux de la source de chaleur et de confort, et se dirigent sur du gris encore plus foncé. La pluie tombe de travers. Le sol est gorgé d'eau.	Le Chat suit le Rabbah vers l'obscurité. Il semble outré par sa dernière réflexion.		Le Rabbah : T'en fais pas, avec l'aide de Dieu, on va bien le retrouver mon neveu Rebbo	Bruit de pas dans une flaque d'eau	La musique pathétique continue en ténorio	Le pathos de la scène est signifié par les couleurs grises comme par la musique
		Le Rabbah : Lui, il respecte Shabbat, au moins.		La pluie est encore plus puissante, le sol est gorgé d'eau. Le Rabbah se différencie par un gris plus clair. Par bien des éléments. Star nous rappelle des versets de la Torah, avec un album qui se nomme l'Exode et cette fois-ci avec le déluge.	Plan en plongée sur le Rabbah, il est seul dans la case. Il a des gouttes sur son visage, on ne sait pas si c'est des larmes ou de la pluie, mais il paraît profondément déprimé.		Le Rabbah : Lui il respecte Shabbat au moins. Il est très sec dans sa manière de parler	Bruit de pas dans l'eau	La musique pathétique continue en ténorio	Dans la bd, on ne sait pas si le Rabbah pleure ou pas, mais il a l'air foncièrement malheureux, alors que dans la version sonore, sa voix est très égale.
			FLOC ! FLIC !	Plan normal à hauteur du Chat. Premier plan sur les gouttes de pluie qui sont immenses. Nous sommes encore sur des couleurs froides grises et noires. Cependant il y a des fenêtres éclairées en jaune doré qui laissent imaginer qu'il y a de la chaleur. Cela contraste avec le désespoir du Chat qui regarde l'eau tomber. Le sol est gorgé d'eau.	Le Chat qui doit sûrement regarder son maître marcher hors-champs/			Bruits de pas sur le trottoir	La musique avec des instruments à vent et cordes est pathétique et continue en ténorio	Si dans la bande-dessinée, cette scène particulièrement insiste sur la pluie qui tombe de part les gouttes immenses et les onomatopées FLIC FLOC, on n'entend pas d'eau qui tombe dans la version audio.

Elements	Bande-dessinée				Adaptation sonore				Comparaisons et similitudes	
	Cartouche	Dialogue	Onomatopée	Mise en scène	Personnages	Narration par le chat	Dialogue entre les personnages	Son diérotique		Son extra diérotique
				Plan en oblique, on voit au premier un buffle, les couleurs sont moins chaudes bien que moins intenses que pour les paysages algériens.	Le Chat, le Rabbbin, le Cheikh, l'Ane et le Peintre Russe. Ils observent le buffle et ont l'air satisfait			Bruit de pneus, voiture qui freine, Oiseaux qui piaillent et qui chantent	Musique entraînant aux consonances africaines au darbouka	A défaut d'entendre des animaux de la savane, on peut entendre des instruments africains. La musique est entraînante et laisse imaginer une forme d'exploration, cela permet d'avoir une forme de repère spatial.
				Plan éloigné normal, le paysage et les animaux sont contondus dans un carreau de jaune, tandis que le convoi est en bordaux. Les girafes sont disproportionnées, bien trop grande par rapport à la réalité mais cela permet de voir comment les protagonistes les perçoivent.	On devine le convoi de la case précédente bien qu'il soit très peu perceptible		Le Rabbbin : On regardez les girafes !	Bruit d'insectes et de volatiles. Bruit du moteur	Musique à l'ouï (instrument à corde), consonance subsahariennes	Dialogue créé de toute pièce pour expliciter l'image. Pour l'ambiance sonore, il paraît difficile de refaire le mugissement de la girafe et qu'il soit identifiable en tant que tel. La musique est plus à consonance subsaharienne qu'orientale
				La vignette prend la taille des girafes qui permet d'être une échelle de hauteur. Les personnages sont vus de dos et marchent dans des grandes herbes laissant supposer qu'ils s'approchent des girafes.	Le Cheikh, le Rabbbin, le Chat et le Russe se rapprochent des girafes.					Cette vignette ne semble pas apparaître dans l'adaptation sonore.

Elements	Bande-dessinée					Adaptation sonore				Comparaisons et similitudes
	Cartouche	Dialogue	Onomatopée	Mise en scène	Personnages	Narration par le chat	Dialogue entre les personnages	Son diététique	Son extra diététique	
				Les couleurs vivent sur le orange, laissant supposer que la journée est avancée. Les girafes paraissent tellement immenses, que l'une d'elle dépasse du cadre. Ils sourient.	Le Rabbín, le Chat, le Cheikh et le Russe observent les girafes.		Le Rabbín : là elles brouillent le haut des arbres ! Le Chat : aaah c'est dingue ! Elles sont tellement grandes on voit même pas leur tête. Voix très enjouées	Bruit d'insectes, de volatiles et du moteur.		Invention d'un dialogue pour spécifier à quel point les girafes sont grandes.
				Les couleurs sont plus intenses, le soleil se couche. Les personnages observent un couple d'hippopotames. Ils forment un ensemble rose saumon, reflet de la lumière du soleil.	Le Cheikh et le Rabbín qui fument. Il y a également l'Âne. Ils forment un tout avec la voiture.		L'âne : en tout cas, moi, ça me donne faim.			Aucune présence des hippopotames n'est faite dans l'adaptation sonore
				Plan éloigné, on discerne difficilement les personnages. Le ciel est rouge, la nuit est tombée, l'Âne suit le convoi. On ne sait même pas si c'est le ciel ou l'eau qui est derrière les arbres.	Le convoi au complet, tout du moins on peut le supposer		Âne qui est essoufflé. Oiseaux qui chantent et qui sifflent.			Pas de notion de la journée qui passe dans le version sonore.

2. Résultats

Afin de présenter nos résultats, nous allons croiser nos observations dans un tableau qui rassemblera les maintiens à l'identique, les suppressions, les ajouts et les substitutions. Les résultats seront traités par page.

	Maintiens à l'identique	Suppressions	Ajouts	Substitutions
Page 5	Le texte et l'action.	La narration par le chat et le contexte spatio-temporel	Présence du perroquet renforcé. A défaut d'une distanciation que l'on peut avoir dans la bande-dessinée, nous avons ici une présence bien plus importante pour rendre l'animal agaçant.	On entend Zlabya et le Rabbin à la place de la narration du Chat. Moins de distanciation avec le perroquet. Corssaments du perroquet remplacés par des sifflements. Petits changements dans le texte. Changement des émotions, la peine devient de l'agacement.
Page 6	La narration par le Chat. Changement de scène soudain sans temporalité indiquée. Mise en tension par la musique. L'action reste la même.	Mise en espace	Le Chat paraît amoureux de sa maîtresse par la musique charnelle.	Moins de réciprocité dans le rapport maitresse-animal. À la fin de la planche, la narration est supprimée et c'est le Chat qui parle à voix haute. Le Chat paraît plus agacé que menaçant.
Page 7	Le texte et l'action		Le perroquet parle. Violence dans l'attaque du Chat par le perroquet qui n'est pas montrée dans la BD. Distance entre le Chat et le Rabbin lorsque ce dernier découvre le perroquet mort.	Insistance presque forcée sur le fait que le Chat ait mangé le perroquet. Le Rabin n'a pas le même ressenti, il a peur dans la BD, il est énervé dans l'adaptation. Le Chat paraît amusé dans la BD, il est effrayé dans l'adaptation.
Page 12	La narration par le Chat, le pathos, l'humidité et l'ambiance de la scène.	Le Rabbin ne lâche pas le Chat dans l'eau. On n'entend pas la pluie tomber.	Accentuation du choix cornélien du Chat	Le texte a été inversé d'une case à l'autre et quelques mots ont changé. Le Rabbin est malheureux dans la BD, on se demande si il pleure, dans l'adaptation, il paraît simplement déçu.

Page 62	Repère spatial. L'action paraît similaire, une promenade dans la savane.	On n'entend pas d'animaux de la savane. Certains vignettes sont supprimées. Les hippopotames n'apparaissent pas. Pas de notion de la journée qui passe.	Ajouts de dialogue pour signifier qu'ils voient des girafes et qu'ils sont impressionnés par leur taille.	il n'y a pas de transposition par case comme on peut le voir dans les précédentes planches, mais plutôt une traduction globale de la planche.
---------	--	---	---	---

Tableau récapitulatif de nos résultats

Si nous ne pouvions pas analyser un tome dans son intégralité, il n'en demeure pas moins que nous avons notifié différents éléments durant notre analyse comparative. Certaines scènes ont été supprimées ou ont été déplacées dans le récit. Également les changements de scènes signifiées par un changement spatial et/ou temporel sont remplacés ici par des interludes musicales correspondant à l'ambiance de la dernière scène. La narration quasi exclusive par le chat est réduite pour être remplacée par les véritables paroles des protagonistes.

Après avoir lister et commenter les différences et similitudes que nous avons pu relever (annexe II), nous avons pu établir un tableaux rassemblant les suppressions, les ajouts, les substitutions et les éléments qui sont restés identiques (voir tableau ci-dessus). Concernant la page 5, les événements restent identiques, néanmoins, des éléments ont été transformés : nous avons pu constater la suppression de la narration par le Chat qui paraphrasait Zlabya et Le Rabbin. Dans la version sonore, c'est bien Zlabya et le Rabbin qui prennent la parole. La scène dans la bande-dessinée paraît se passer dans un bureau mais dans la version sonore rien ne nous l'indique, il y a donc une perte de repère spatial. En revanche, la musique orientale permet de comprendre que le récit se déroule dans un pays arabe. Qui plus est, dans le premier tome, Sfar n'avait pas indiqué où se produisait l'action ni quand, mais par les décors et le contexte géopolitique exposé, on pouvait saisir que l'action se déroulait dans un pays du Maghreb au début du XXème siècle. Concernant les émotions transmises comme la peine de Zlabya dans la BD, celles-ci passe plutôt comme de l'agacement à l'oreille. On peut constater que la musique est emphatique et accompagne les émotions La distanciation avec le perroquet est bien moins importante dans la version sonore, dans la bande-dessinée, celui-ci apparaissait systématiquement dans des cases

sans humain, et en lui donnant aucune caractéristique humaine de part ses traits grossiers et ses prononciations en onomatopées. Dans la version sonore, au contraire, il est très présent par ses nombreux croassements, sifflements, et même par la parole. Son activité est très exagéré par rapport aux planches potentiellement car c'était une des seules façons de montrer à quel point il était dérangeant en étant très bruyant. Aussi, en supprimant partiellement la narration du Chat, on perd l'idée que nous avons ici sont point de vue qui paraît pourtant être un parti pris de Sfar dans sa narrativité. De manière générale, le Rabbin paraît bien moins attaché au Chat que dans la bande-dessinée, bien que les dialogues restent les mêmes mais le ton de la voix est sec et coléreux tandis que les traits du Rabbin paraissent plus doux dans la BD. Certaines bulles peuvent contenir des personnages qui seront silencieux dans la BD, mais n'apparaîtront pas dans l'adaptation sonore. On peut supposer leur présence mais rien ne nous l'indique.

3. Confrontations entre hypothèses et résultats

Afin de répondre à notre problématique générale, reprenons les divers questionnements et hypothèses de départ. Nous pouvons à présent être en mesure d'apporter des réponses sur certains points.

Même si habituellement la bande-dessinée prend son sens par le couplage texte/image il n'est pas rare de trouver dans la BD des pages entières sans texte où l'image à elle seule prend en charge le récit. **On se demandait si il était possible de garder une planche sans texte. Et si oui, est-ce que le paysage sonore va suffire à expliciter les images ou est-ce qu'il y aura un ajout de texte.** Nous avons pu constater qu'une page démunie de texte a bien été gardée dans l'adaptation sonore. Cependant, le paysage sonore n'a pas été suffisant pour narrer la scène et des dialogues ont été ajoutés pour qu'elle soit compréhensibles par l'auditeur. Qui plus est, les animaux rencontrés par nos personnages n'ont pas spécialement des cris reconnaissables permettant une identification par l'auditeur. C'est d'ailleurs ce point qui est relevé dans un article de Télérama concernant l'adaptation radiophonique : « *Patrick, tu nous fais une girafe qui broute des feuilles ? – Ah non, c'est le seul animal qui ne fait pas de bruit en mangeant* » (Télérama, 2013). Ils auraient pu choisir de supprimer cette planche, mais ne l'ont pas fait, bien qu'elle ne soit pas essentiel à l'intrigue. Pour la planche 62, on peut en conclure qu'il n'y a pas de transposition par case comme on peut le voir dans les précédentes planches, mais plutôt une traduction globale de la planche.

On s'est également demandé comment l'adaptation sonore prend en charge les éléments visuels de la bande-dessinée, et donc de l'image ? Comment l'article-t-elle au registre langagier qui est ici verbalisé, et non sous forme de textes à lire ? On a pu constater que le son diégétique permettait « d'imager » le récit. Ainsi, si les décors et scènes ne sont pas dûment décrit, le paysage sonore permet de les représenter auprès de l'auditeur. Par son imagination et les représentations, notamment des codes cinématographiques, il reconstitue l'ambiance du récit. Le son diégétique à lui-même crée une forme de narrativité. Concernant le langage employé, celui de Sfar dans *Le Chat du Rabbín* est assez familier. Mais effectivement les formes d'écrit comme le « ne » de

négation est supprimé et « je suis » devient « chuis ». Il arrive également que la narration par Le Chat soit supprimé, il ne s'adresse plus à son lectorat, mais directement à lui-même, et reflète ses pensées.

Aussi nous nous demandions comme serait traduit : les paysages, les décors intérieurs, les actions, les personnages et les émotions. Concernant le paysage (page 62), celui-ci a été matérialisé auditivement par le son diégétique et le son extradiégétique. On peut entendre la faune, plutôt des bruits d'insectes mais également une musique aux consonances traditionnelles subsahariennes. Bien que ne faisant pas parti des nos extraits étudiés précisément, nous avons tout de même choisi de prendre le temps d'écouter deux scènes différentes supplémentaires, une scène dans les rues d'Alger et une seconde dans Paris - effectivement, bien que le second extrait étudié se déroule dans Paris, on entend seulement des pneus qui roulent sur une route mouillée et une musique occidentale à la mélodie triste, qui reflète plutôt les ressentis du Chat et du Rabbin -. Par exemple, dans le tome 2, on peut entendre des bruits de pas, des bruits de vue, des paroles en arabe, en yiddish, en français mais aussi des bruits d'eau qui coulent, mais également d'insectes comme les cigales, le tout accompagné d'une musique orientale. Concernant une scène parisienne issue du tome 3, on entend la pluie qui tombe, des pas, des voitures, et des musiques à l'accordéon et à la trompette, reflétant plutôt l'ambiance stéréotypée de la France. Dans les extraits que nous avons étudié spécifiquement, rien n'indique un repère spatial permettant d'identifier la pièce où se déroule la scène.

Concernant les actions, les bruits qui pourraient être faits en les réalisant sont renforcés voire exagérés. Par exemple pour la scène où Le Chat mange le perroquet, on peut clairement entendre de longs bruits de mastication ponctués de « et voilà, l'ai mangé » qui n'est pas très naturel à l'oreille. Également, les actions sont accompagnées de musiques extradiégétiques pour les accentuer et donner le ton de la scène. Par exemple, quand Le Chat explique qu'il est très attaché à sa maîtresse, nous avons une musique très suave, lorsqu'il s'apprête à manger le perroquet, la mise en tension se fait par la musique, et permet de comprendre qu'une menace plane. Pour la scène à Paris, la musique est orientale et triste pour accentuer le malheur des personnages qui sont déracinés. Enfin, la

scène du safari est accompagnée d'une musique entraînante, laissant supposer que les personnages passent un bon moment.

Concernant les personnages, très peu d'éléments permettent de nous les représenter mentalement excepté leur voix. Le Rabbín a une grosse voix avec un accent séfarade assez important, ayant l'air plutôt âgée (Rufus avait 70 ans au moment d'une tournage), alors que dans le film d'animation, sa voix est différente, et de fait, bien qu'on ait l'image, il paraît plus jeune. En tant qu'auditeur nous avons juste que nous avons à faire avec un rabbin assez âgé, qui a néanmoins du coffre, laissant imaginer qu'il a un embonpoint. Nous avons le même phénomène avec Zlabya, nous avons uniquement sa voix, qui est celle d'une jeune femme qui a un accent beaucoup plus léger que celui de son père. Dans le film d'animation, elle a plutôt une voix d'adolescente. Nous n'avons aucune caractéristique physique la concernant, si ce n'est que Le Chat la trouve belle. Néanmoins, on peut l'associer à une représentation de jeune fille méditerranéenne, donc plutôt brune avec des cheveux bouclés et une peau typée. Concernant Le Chat, nous sommes encore plus dépourvu d'éléments. Bien qu'ici nous ayons sa voix, rien ne nous permet de le représenter physiquement (puisque'il est assez peu commun de voir des chats parlés dans les oeuvres de fictions, excepté dans certains dessin-animé).

Enfin, si nous avons imaginé que les émotions seraient représentées assez justement puisque pour cela il fallait suivre les expressions faciales des personnages. Effectivement, lorsque l'on regarde les différentes images d'une bande-dessinée, nous nous attardons sur l'expression de visages des personnages, qui seront reconnaissables et vont nous permettre d'éprouver de l'empathie à leur égard. Pourtant, durant notre étude de cas, la majorité des différences étaient justement dans les relations et les sentiments des personnages. Nous avons pu constater que la réciprocité de la relation entre Le Chat et Zlabya est bien moins explicite, la peine et la peur sont traduites en agacement dans le premier extrait. Aussi, après avoir mangé le perroquet, Le Chat est heureux d'avoir trouvé la parole alors que dans la version sonore il a peur et craint la réaction de son maître. Les larmes du Rabbín dans le second extrait est transformé seulement en déception.

Nous avons plusieurs hypothèses permettant de justifier ce décalage. Lorsqu'un auteur crée sa bande-dessinée, il est seul. Tandis que pour la réalisation d'une adaptation radiophonique, il y a une équipe et notamment un jeu d'acteur. Si les sons et musiques sont assez fidèles à l'oeuvre, on a pu constater que les émotions et les relations étaient différentes dans la version sonore. Tout au long de l'ouvrage, le Rabbin montre à quel point il est attaché à son chat, et pourtant dans l'adaptation radiophonique, il lui crie très souvent dessus, tandis que dans la BD, bien que le texte soit identique, la colère ne transparait pas. On peut supposer que cela est dû aux acteurs et à leur interprétation. Effectivement, dans l'article de Télérama, on peut lire le passage suivant, adressé à Rufus, l'interprète du Rabbin par le réalisateur : « *Tu rôles trop, parle plus doucement, en essayant de rendre le texte savoureux, et n'oublie pas que le chat est ton confident* » (Télérama, 2013). Il faut savoir que Sfar n'a pas participé à la réalisation de cette adaptation sonore. C'est Katell Guillou qui a écrit le scénario à l'aide du conseillère littéraire, elle réécrit un scénario pour adapter l'oeuvre bien que très proche de l'oeuvre originale. Les deux acteurs principaux, à savoir Jonathan Cohen a grande tendance pour l'improvisation ce qui peut justifier parfois la différence de texte. Aussi, Rufus a exprimé la difficulté de faire ressortir la personnalité du Rabbin, et qu'il se montrait plus en colère qu'il ne devrait l'être.

Suite à ce corpus, nous pouvons relever quelques généralités et procédés récurrents concernant cette traduction intersémiotique :

- L'adaptation radiophonique peut replacer, sans grande précision, le contexte spatial par une ambiance sonore qui s'appuiera sur nos représentations et stéréotypes. En revanche, il est plus difficile de placer le récit dans un contexte temporel. Nous pouvons avoir une idée de l'époque de l'histoire, en revanche, il est plus difficile d'avoir une idée du moment de la journée ou d'avoir une perception des ellipses et leur attribuer une durée.
- Les personnages ont des voix qui s'appuient également sur certaines de nos représentations. Si le texte reste sensiblement le même, les intentions et ressentis des personnages paraissent différents. Effectivement, les expressions faciales représentées dans la bande-dessinée ne transparaissent pas toujours

dans l'adaptation radiophonique et le sens des phrases et liens entre les personnages deviennent alors différents.

- Les ambiances à ressentir par l'auditeur, selon la volonté du réalisateur, sont accentuées par des musiques extradiégétiques. Les codes que nous a inculqué le cinéma sont appliqués au récit sonore. On retrouve donc un accompagnement musical qui est emphatique. Que ce soit : la mise en tension, le danger, la peur, l'amour ou encore la joie, ces sentiments ou situations sont accompagnés du musique qui « éclaire » l'auditeur sur le ton donné à la scène. En revanche, contrairement au cinéma, la musique anempathique n'intervient pas.

- Enfin, concernant les planches sans textes de bande-dessinée, il peut arriver pour l'adaptation sonore que de la narration ou un dialogue soient créés afin de conceptualiser ou de décrire ses planches qui ne peuvent être traduites uniquement par le son.

Conclusion

Ce modeste travail de recherches nous aura permis de tirer quelques conclusions : le paysage sonore permet une certaine forme de narrativité, bien que celle-ci ne se suffise pas à elle-même dans le cadre de planches dépourvues de texte. Aussi, nous avons pu constater que la musique extradiégétique accompagne les émotions et les actions des différentes scènes comme on peut le voir au cinéma. La perception des personnages, des extérieurs et de l'époque repose sur nos représentations, bien plus encore que dans la bande-dessinée classique, où elles intervenaient déjà. En revanche, si le son et la musique permettent d'insuffler une forme de contexte spatial -bien qu'imprécis-, la temporalité elle, n'est pas représentée. On peut néanmoins supposer qu'une époque puisse être représentée dans d'autres exemples. De manière générale, nous avons moins de précisions dans le récit. Bien que le texte soit quasiment identique, le ressenti est lui, différent.

Aussi *Le Chat du Rabbín* est un sujet qui se prête plutôt bien à l'adaptation, cependant il faudrait faire cette étude sur d'autres bandes-dessinées. On peut supposer qu'une bande-dessinée qui emploie l'image comme forme de narrativité bien particulière aura des difficultés à trouver une adaptation sans perdre toute sa spécificité. On peut penser par exemple au cas de *Maus* de Art Spiegelman, qui n'a d'ailleurs jamais connu d'adaptations, quelle que soit la forme. La grande spécificité de son oeuvre, comme nous l'avons mentionné précédemment, c'est le zoomorphisme. Seulement, représenter les personnages en chat ou en souris paraît difficile à mettre en oeuvre auditivement. Nous pouvons penser à l'adaptation sonore de *La Ferme des Animaux* éditée en 2017 dans l'émission Samedi Noir de France Culture. Ici, on peut très clairement entendre le bruit des animaux de la ferme, cependant ils ont été présentés dans le début, par les mots d'Orwell comme étant des animaux.

Concernant notre analyse, celle-ci aurait été encore plus percutante en arrivant à un seuil de saturation avec plus de planches étudiées. Nous aurions pu également ajouter deux colonnes dans notre analyse concernant ce qui était accentué ou réduit.

La bande-dessinée choisie utilise très peu d'onomatopées et il serait intéressant de voir comment celles-ci sont traduites dans d'autres cas. Les planches sont dites conventionnelles - selon Peeters-, et en gaufrier. Ce faisant, ce récit, par sa mise en page, privilégie l'aspect narratif. Il serait donc pertinent de comparer cela à des bandes-dessinées d'un autre genre et qui exploitent les codes de la BD de manière différente, et plus particulièrement où les éléments de mises en pages font partis intégrantes de la narration.

Aussi, l'expérimentation de ce travail de recherches est basée sur *Le Chat du Rabbín*, où rappelons-le, l'auteur n'a pas participé à la réalisation de l'adaptation, qui aurait été sans doute différente dans ce cas. Enfin, nous avons ici un exemple parmi tant d'autres, et il serait donc intéressant de continuer ce travail de recherches comparatifs avec d'autres bandes-dessinées et leur adaptation sonore.

A titre personnel, ce travail de recherche n'aura pas été des plus simples à bien des égards. Il fut difficile à réaliser en parallèle des autres travaux universitaires, de la jeune agence et du stage. Il n'en demeure pas moins que ce fut un exercice galvanisant qui a permis une grande stimulation intellectuelle, de surcroît dans un domaine à fort intérêt personnel.

Bibliographie

La structuration du récit

Barthes (Roland). *Introduction à l'analyse structurale du récit*. Communication. 1966.

Bruner (Jerome). *Pourquoi nous racontons-nous une histoire ?* Retz. Paris. 2002.

Everaert-Desmedt (Nicole). *Sémiotique du récit*. De Boeck. 2013.

Flahault (François). *Récits de fiction et représentations partagées*. Éditions de l'EHESS n°175. 2005. P. 37

Hernandez (Soazig). *Le Monde du conte*. L'Harmattan. La librairie des Humanités. Paris. 2006. P. 226.

Jakobson (Roman). *Essais de linguistique générale*. Collection « double ». Editions de Minuit. Alençon. 1986

Ricoeur (Paul). *Temps et récit 2. La configuration du temps dans le récit de fiction*. L'ordre philosophique. Paris. Seuil. 1984.

Sternberg. M. *Telling in time (II) : Chronology, Teleology, Narrativity*. Poetics Today. 1992.

Triquet (Eric) – *Cours de médiation du patrimoine à l'UAPV – 2018*

Teun A. van Dijk. *Macrostructures sémantiques et cadres de connaissances dans le compréhension du discours*. Il était une fois. 1984. p. 66.

La bande-dessinée

Boratav (David), D'Almeida (Corinne), Le Guillou (Philippe), Michel (Jean-Paul), Gifford (Barry), Audeguy (Stéphane), Chessex (Jacques). *Dossier : la bande-dessinée*. La nouvelle revue française. n°592. 2010.

Cristtus Portela (Jean). *Sémiotique de la bande dessinée : regards sur la théorie franco-belge*. Signat. 2016. pp. 391-407.

Dacheux (Eric). *Introduction Générale. La BD : art reconnu, média méconnu*. La Revue Hermès. N°54. 2009. pp. 11-17.

François (Virginie). *La bande dessinée*. Scala. Tours. 2005.

Fresnault-Deruelle (Pierre). *La bande-dessinée : essai d'analyse sémiotique*. Hachette. 1972.

Fresnault-Deruelle (Pierre). *Récits et discours par la bande-dessinée*. Hachette. 1977. pp. 12-13.

Fresnault-Deruelle (Pierre). *La bande-dessinée*. 128. Armand Collin. 2009.

Groensteen (Thierry). *Bande dessinée et narration*. Formes sémiotiques. PUF. Mayenne. 2011.

Groensteen (Thierry). *La bande-dessinée, mode d'emploi*. Les impressions nouvelles. Liège. 2007.

Groensteen (Thierry). *Entretien avec Joann Star*. Les impressions nouvelles. Clamecy. 2012.

Lang (Jack). *Jack Lang à propos de la bande dessinée*. Vidéo d'archive. INA. Diffusion le 25 février 1982.

Marie (Vincent) et Chasson (Antoine). *Bulles d'exil*. Colicot Production. 2014.

McLoud (Scott). *L'art invisible*. Delcourt. 2007.

Menu (Jean-Christophe). *La bande dessinée et son double*. Paris I. L'association. 2010.

Mitaine (Benoit), Rooche (David) et Schmitt-Pitiot (Isabelle). *Bande dessinée et adaptation (littérature, cinéma, tv)*. Presses Universitaire Blaise Pascal. CELIS, Clermont-Ferrand. 2015.

Mouchard (Benoit). *Idée reçue : la bande-dessinée*. Grand Angle. 2004.

Peeters (Benoit). *Lire la bande dessinée*. Champsarts. Flammarion. Barcelone. 2010

Trondheim (Lewis) et Garcia (Sergio). *Bande dessinée, apprendre et comprendre*. Delcourt. Tournai. 2006.

Les livres-audio & adaptations radiophoniques

Benjamin (Walter). *Ecrits radiophoniques*. Allia. 2014

Chion (Michel). *Le son, ouïr, écouter, observer*. Armand Colin. Saint-Just-La-Pendue. 2018

Clüver (Claus), « On intersemiotic transposition », *Poetics Today*, Vol. 10, No. 1, Art and Literature

Crisell (Andrew), *Understanding Radio*. 1994.

Héron (Pierre-Marie), Joly (Françoise) et Pibarot (Annie). *Aventures radiophoniques du nouveau Roman*. Presse universitaire Paul Valéry. Montpellier. 2017.

Robert (Martial). *Pierre Schaeffer : des Transmissions à Orphée*. L'Harmattan. Langres. 1999.

SCHAEFFER, Pierre, 1966, *Traité des objets musicaux*, Paris, Éd. du Seuil, coll. « Pierre vives ».

Medina (Ana Cecilia) and laboratorio de literaturas extendidas y otras materialidades (Ileom), « « Récits » sonores, textes transmédiaux pour les oreilles », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [Online], 10 | 2017

Les liens entre l'image et le son

Beayart-Geslin (Anne). *L'image entre sens et signification*. Publications de la Sorbonne. Nancy. 2006

Chion (Michel). *L'audio-vision. Son et image au cinéma*. Armand Colin. 2017.

Eco (Umberto). *Dire presque la même chose. Expérience de traduction*. Grasset. 2007.

Fozza (Jean-Claude), Garay (Anne-Marie), Parfait (Françoise). *Petite fabrique de l'image*. Magnard. 1998.

Joly (Martine). *L'image et son interprétation*. Nathan. 2002.

Roth (Raphaël). *A l'écoute de Disney. Une sociologie de la réception de la musique au cinéma*. L'Harmattan. 2018.

Vouilloux (Bernard). Voir la musique, *Synesthésies sonores. Du son au(x) sens*, p. 109-135

La sémiotique des médiums

Beayart-Geslin (Anne). *L'image entre sens et signification*. Publications de la Sorbonne. Nancy. 2006

Bertrand (Denis). La ligne et le son. *Synesthésies sonores. Du son au(x) sens*. P. 71-80. Classiques Garnier. Paris. 2018.

Courtés (Joseph). *La sémiotique du langage*. Linguistique 128. Armand Colin. 2005.

Fontanille (Jacques). Une sémiotique du son ? Remarques sur la constitution d'un plan d'immanence. *Actes Sémiotiques*. Limoges. 2010.

Helbo (André). Le son, le signe, la scène. *Recherches sémiotiques*, 36. pp. 255-269. Montréal. 2016.

Pitozzi (Enrico). La sémiotique du son : vers une architecture de l'acoustique et l'auralité dans le théâtre post-dramatique. *Recherches sémiotiques*, 36. 223-254. Montréal.

Portela (Jean Cristtus). Sémiotique de la bande-dessinée : regards sur la théorie franco-belge. *Signata* (en ligne), 7. 2016, mis en ligne le 31 décembre 2017, consulté le 8 janvier 2019.

Tcheuyap (Alexie). La littérature à l'écran. Approches et limites théoriques. *Protée*, 29, 87-96. 2001

Les adaptations

Baetens (Jan). Littérature et bande dessinée. Enjeux et limites. *Cahiers de Narratologie*. 2019

Cléder (Julie), Jullier (Laurent). *Analyser une adaptation, du texte à l'écran*. Champs arts. Flammarion. 2017.

Crisitano (Giuseppe). *L'art du story-board*. Eyrolles. 2008.

Groensteen (Thierry). *Bande-dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2. Formes Sémiotiques*. 2011.

Hennebelle (Guy) et Ciment (Gilles). *Cinémaction : cinéma et bande dessinée*. Télérama. Hors-série. Courbevoie. 1994

Klein (Annabelle) et Collard (Anne-Sophie). *Communciation, regard croisée sur la relation*. Namur. 2013

Mitaine (Benoit), Rooche (David) et Schmitt-Pitiot (Isabelle). *Bande dessinée et adaptation (littérature, cinéma, tv)*. Presses Universitaire Blaise Pascal. CELIS, Clermont-Ferrand. 2015.

Tane (Benoit). « L'œuvre offerte : esthétique de la transposition et littérature comparée (traduction, réécriture, illustration) », paru dans *Loxias*. 2005.

Extraits de bande-dessinée

Christophe. *La Famille Fenouillard*. Armand Collin. 1893

Forton (Louis). *Les Pieds Nickelés*. Vents d'Ouest. 2002.

Franquin. *Gaston Lagaffe. Des Gaffes et des Dégâts*. Rakuten. 1968.

Franquin. *Gaston Lagaffe. Lagaffe mérite des baffes*. Rakuten 1973.

Hergé. *Tintin au Pays des Soviets*. Casterman. 2017. Hergé. *Tintin au Congo*. Casterman. 1993.

Goscinny (René) et Uderzo (René). *Asterix et les Goths*. Dargaud. 1963.

Goscinny (René) et Uderzo (René). *Asterix et les Normands*. Dargaud. 1966.

Rivière (Jacqueline), Pinchon (Emile-Joseph-Porphyre). *L'enfance de Bécassine*. Gautier- Languereai. 1991.

Sfar (Joann). *Le Chat du Rabbin. La Bar-Mitzva*. Dargaud. 2001.

Töpffer (Rodolphe). *Histoire de Monsieur Jabot*. J. Freyding. Genève. 1833.

Töpffer (Rodolphe). *Essai de physiognomonie*. J. Freyding. Genève. 1845.

Extrait de films :

Hitchcock (Alfred). *Psychose*. Paramount Pictures. 1960. 109 minutes.

Sfar (Joann) et Delesvaux (Antoine). *Le chat du rabbin*. UGC Distribution. 2010. 100 minutes.

Extrait audio

Le chat du rabbin. De Joann Sfar. Adapté par Katell Guillou, Adaptation radiophonique par France Culture dans l'émission Le Feuilleton.

Musique

Hermann (Bernard). *The Knife*. Psycho Complete Original Soundtrack Alfred Hitchcock. Apple Music. 2012. 31 secondes.

Debussy (Claude). Clair de Lune. Suite bergamasque.

Webographie

<<https://www.franceculture.fr/emissions/lesprit-public/thematique-asterix-avec-nicolas-rouviere>> Consulté le 1^{er} mai 2018.

<<https://espacefrancais.com/le-conte/>>. Consulté le 8 mai 2018.

<<https://syndicatnationaldeledition.fr/>>. Consulté le 9 mai 2018.

<<https://www.telerama.fr/radio/le-chat-du-rabbin-version-audio-sur-france-culture,92454.php>> Consulté le 17 novembre 2018.

<<https://blog.francetvinfo.fr/case-a-part/2013/11/15/quand-les-heros-de-papier-prenaient-le-micro.html>> Consulté le 17 novembre 2018.

<<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k88111704.media>> Consulté le 17 novembre 2018.

<<https://perezartsplastiques.com/2018/02/11/la-narration-visuelle-et-plastique-dans-lart/>> Consulté le 18 novembre 2018.

<<https://www.actuaBD.com/Le-marche-de-la-BD-a-fait-en-2018-son-meilleur-score-depuis-15-ans>> Consulté le 3 mars 2019.

<<http://www.lettresnumeriques.be/2019/02/15/le-livre-audio-sinstalle-en-france/>> Consulté le 12 avril 2019.