

Faculté de philosophie, arts et lettres

Pourquoi et comment adapter un roman au cinéma : le cas du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games*

Auteur : Lucie BOCKEN

Promoteur : Vincent ENGEL

Année académique 2023-2024

Master [120] en langues et lettres françaises et romanes, orientation générale, à finalité approfondie

« Le récit se moque de la bonne et de la mauvaise littérature : international, transhistorique,
transculturel, le récit est là, comme la vie. »

Roland Barthes¹

¹ BARTHES Roland, *L'analyse structurale du récit*, Paris, Seuil, 1981, p. 7.

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier mon promoteur, Monsieur Engel, pour son enthousiasme, ses corrections et ses conseils précieux tout au long de la rédaction de ce mémoire. Je lui suis particulièrement reconnaissante pour sa disponibilité qui m'a notamment permis d'être régulière et proactive dans mon travail.

Je voudrais également remercier ceux qui ont pris le temps de relire mon mémoire. J'aimerais remercier ma mère pour ses relectures attentives. Sa patience et son dévouement à relire non seulement ce mémoire, mais également mes travaux tout au long de mon parcours universitaire, ont été d'une aide inestimable.

Je tiens également à exprimer ma gratitude envers Juliette, Lisa et mon père pour leur précieuse relecture et leurs commentaires constructifs. Leur regard critique a permis de mettre en lumière de nombreuses pistes d'amélioration et d'identifier les points à clarifier.

Je remercie ensuite Coline pour nos nombreuses séances de travail en bibliothèque ces cinq dernières années, nos discussions et son soutien moral.

Enfin, je voudrais adresser un grand merci à ma sœur pour m'avoir fait découvrir *Hunger Games* et pour avoir partagé de nombreuses conversations sur la littérature, son influence et sa place dans la société.

Introduction

Depuis des millénaires, les humains racontent des histoires. D'une région à une autre, d'une époque à une autre, certaines de ces histoires voyagent, survivent et captivent des générations entières. Dans le processus de transmission, nombreuses sont celles qui subissent des modifications. Beaucoup de textes de culture orale ont été fixés à l'écrit dans une version singulière. Ces modifications formelles prennent un tournant décisif au début du 20^e siècle avec l'invention du cinéma, qui propose une nouvelle possibilité de transmission d'histoires. Ainsi, depuis une centaine d'années, le cinéma s'impose progressivement dans le domaine du narratif et repose en grande partie sur le réservoir de fictions élaborées par la tradition romanesque beaucoup plus ancienne. De la page blanche d'un roman à la page blanche d'un scénario, de la lecture d'un roman à la spectature d'un film (Lacelle définit la spectature comme un « acte constitué d'un ensemble de processus – perceptifs, cognitifs, argumentatifs, affectifs, et symboliques – qui règlent l'interaction entre un spectateur et un film et assurent la construction de l'objet filmique en tant que texte² »), de l'écriture romanesque à l'élaboration filmique, une même histoire traverse des étapes artistiques propres à chaque média et s'adapte aux caractéristiques de ce dernier. Dans ce travail, nous aborderons donc le processus d'adaptation cinématographique à partir d'un roman.

Plus particulièrement, nous aborderons le cas du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games*, deux sagas romanesques et deux sagas cinématographiques dont le succès populaire est immense. *Le seigneur des anneaux* de J.R.R. Tolkien, publié entre 1954 et 1955, retrace les aventures de quatre Hobbits amenés à quitter leur région, la Comté, pour détruire un anneau magique capable de raviver les forces du mal incarnées par le seigneur des ténèbres, Sauron, et de détruire la Terre du Milieu. Au cours de leurs aventures, les Hobbits vont rencontrer des peuples étonnants comme les Elfes, les Nains et les Ents, mais aussi découvrir des endroits incroyables parmi lesquels Fondcombe, Minas Tirith et la forêt de Fangorn. Le succès actuel du *Seigneur des anneaux* s'explique en partie par les adaptations cinématographiques de Peter Jackson, qui ont propulsé l'œuvre de Tolkien dans le 21^e siècle. Avec *La communauté de l'anneau*, *Les deux tours* et *Le retour du roi*, respectivement sortis en salles en 2001, 2002 et 2003, la trilogie comptabilise dix-sept Oscars. *Le retour du roi* détient à lui seul onze oscars et rejoint le record établi par *Ben-Hur* et *Titanic*.

² LACELLE Nathalie, *Modèle de lecture-spectature, à intention didactique, de l'œuvre littéraire et de son adaptation filmique*, Thèse. Montréal (Québec, Canada), Université du Québec à Montréal, 2009, p. 186.

Hunger Games, la trilogie écrite par Suzanne Collins et publiée entre 2008 et 2010 remporte également un très grand succès auprès des jeunes mais aussi des adultes. Très vite, cette trilogie est adaptée en tétralogie au cinéma entre 2012 et 2015. Le premier volet sera réalisé par Gary Ross tandis que les trois suivants seront réalisés par Francis Lawrence. Romans et films racontent l'histoire de Katniss Everdeen, habitante de Panem. Chaque année, un jeune homme et une jeune fille de chacun des douze districts s'entretuent dans une arène jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un. Katniss y participe et devient très vite le symbole d'une rébellion contre le gouvernement de Panem et son président Snow.

À travers les exemples du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games*, les analyses présentées dans la suite de cette étude permettront de comprendre comment et pourquoi adapter un roman au cinéma. Cette problématique centrale permet également de se pencher sur d'autres questions relatives à l'attrait de l'humanité pour les histoires : Quel statut artistique possède l'adaptation cinématographique aujourd'hui ? Quels sont nos rapports à la littérature et au cinéma ? Quels récits plaisent au grand public et quelles sont leurs modalités ? Quelle place la fiction occupe-t-elle dans la société occidentale contemporaine ? Comment le public consomme-t-il les récits ?

En ce sens, les questions soulevées par l'adaptation cinématographique d'un roman sont d'autant plus intéressantes qu'elles amènent à considérer d'autres littératures. En effet, si les *adaptation studies* permettent déjà de considérer un roman et un film dans une même dynamique, les exemples du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games* sont, par ailleurs, peu traités dans ce domaine d'étude. En effet, d'un côté, *Le seigneur des anneaux* fait certes partie des romans et des films régulièrement cités par la critique et le public parmi les plus grandes œuvres d'art, mais ces romans et ces films sont moins souvent étudiés pour mettre en lumière le fonctionnement et le succès du processus d'adaptation dans nos sociétés. D'un autre côté, *Hunger Games* fait certes partie des meilleurs romans jeunesse et des meilleurs films de dystopie, mais tant les romans que les films sont encore peu étudiés, notamment car ils sont relativement récents. En ce sens, ce corpus est représentatif d'une mouvance particulière au sein des adaptations. Ce corpus permettra donc de saisir les particularités propres à un certain type d'adaptations cinématographiques, particularités perceptibles dans beaucoup d'autres blockbusters adaptés de romans populaires tels que *Harry Potter*, *Narnia*, *Divergente*, *Labyrinthe*, *Twilight*, ou encore *Dune*. Par ailleurs, ces deux sagas cinématographiques permettent d'envisager le processus d'adaptations cinématographiques au début du 21^e siècle alors que les *adaptation studies* se sont davantage concentrées sur les films du 20^e siècle. Ainsi,

l'étude de *Hunger Games* et du *Seigneur des anneaux* présente un double intérêt : elle permet d'envisager un genre littéraire (*fantasy*, science-fiction), un type de littérature (le cinématographique) moins pris en compte dans la théorie de la littérature et dans les différents cursus d'études littéraires. En ce sens, l'étude du cinématographique mise en lien avec l'étude du romanesque permet de comprendre davantage l'une et l'autre.

L'étude qui suit s'inscrit d'abord dans les *adaptation studies* qui reprennent une comparaison entre le roman et son adaptation cinématographique sans pour autant considérer, *de facto*, l'adaptation comme moins bien réussie que le roman. En ce sens, les *adaptation studies* se veulent résolument interdisciplinaires. Dès lors, nous privilégierons également une approche interdisciplinaire et emprunterons nos outils, entre autres, à la narratologie, la sociologie, la sémiologie, la philosophie, l'étude générale et comparée, les études de genres, ou encore l'analyse textuelle.

Si l'étude d'un roman et de son adaptation cinématographique est régulièrement envisagée du roman au film dans le respect de la chronologie d'écriture, nous pouvons d'ores et déjà souligner que notre découverte et notre confrontation des romans et films du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games* ont été entreprises de la saga cinématographique à la saga littéraire. Précisons également que les extraits de corpus analysés dans ce travail seront présentés en anglais. En effet, ces deux romans et ces deux sagas cinématographiques étant d'origine anglo-saxonne, nous préférons conserver le texte original dans la mesure où la traduction d'un texte implique également une lecture/spectature, et donc une interprétation de la part du traducteur. De plus, dans le cas du *Seigneur des anneaux*, il existe plusieurs traductions françaises. Or, la prise en compte du processus de traduction dans la réception rajouterait une étape dans le processus d'adaptation et compliquerait inutilement ce travail. Cependant, nous sommes conscients que, en francophonie, les lecteurs et spectateurs ont très souvent pu découvrir ces œuvres en français, ce qui a également influencé leur réception.

Enfin, dans la mesure où ce travail, par sa dimension formelle, privilégie le textuel, nous essayerons autant que possible d'inclure des éléments filmiques issus des deux sagas étudiées, que ce soient des images extraites des films ou des renvois vers la bande originale des films. Dans tous les cas, nous recommandons la lecture et le visionnage des œuvres du corpus avant d'entamer la lecture de ce travail et ce, dans la mesure du possible.

Ce travail est divisé en deux parties. D'une part, nous développerons sur quatre chapitres la question de l'adaptation cinématographique à partir d'un roman. Le premier chapitre se

concentrera sur les enjeux terminologiques autour du phénomène de l'adaptation. Nous reviendrons ensuite sur les différents préceptes liés au processus d'adaptation et sur les limites théoriques de ces préceptes et autres « règles » énoncées. Dans le troisième chapitre, nous aborderons les limites des *adaptation studies*, encore trop souvent fixées sur l'étude du roman et l'extension de cette étude au film pour montrer en quoi cette approche peut se révéler réductrice. Enfin, nous spécifierons notre objet d'étude en accordant une importance particulière à la prise en compte du contexte de production et de réception des œuvres adaptées et de leurs adaptations. En ce sens, l'adaptation cinématographique étudiée doit être contextualisée. Nous prendrons systématiquement les exemples du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games* pour illustrer notre propos.

D'autre part, nous entamerons une analyse de notre corpus en gardant à l'esprit les remarques émises dans la première partie de ce travail. Dans les deux premiers chapitres, nous reviendrons sur les caractéristiques particulières de chacune des œuvres de notre corpus, en traitant d'un côté les deux sagas littéraires, et de l'autre les deux sagas cinématographiques. Dans un troisième chapitre, nous analyserons plus particulièrement le genre du média de réception, le blockbuster, pour comprendre sa pertinence dans le processus d'adaptation. Ensuite, nous procéderons à une analyse comparative des composantes principales des œuvres pour déterminer les éléments majeurs de ces histoires. Enfin, nous reviendrons brièvement sur la réception de ce corpus.

Partie 1 : Comment définir une (bonne) adaptation cinématographique à travers les exemples du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games* ?

Chapitre 1. L'adaptation cinématographique : enjeux terminologiques

1. *Un concept ambigu : définitions et limites*

Dans un premier temps, on peut souligner la difficulté de définir ce qu'est une adaptation. En effet, si beaucoup de théoriciens se sont penchés sur la question, tous ont fourni des définitions assez différentes de l'adaptation. Dans cette partie, nous nous concentrerons sur les différentes définitions de l'adaptation et sur le concept en lui-même, notamment à travers les différentes appellations et les nouvelles propositions d'appellation.

Tout d'abord, pour beaucoup, l'adaptation est un concept qui va de soi et qui semble facile à définir. À priori, il s'agit d'opérer des modifications afin de transposer une histoire d'un médium à un autre. Ainsi, chacun peut nommer une adaptation et, surtout, chacun a une conception de ce qui constitue une bonne adaptation³. D'ailleurs, ce phénomène est tel que Robert Stam, l'un des premiers théoriciens de l'adaptation, ne prend pas la peine de définir son objet d'étude. Pourtant, depuis les origines du cinéma, l'adaptation n'a cessé d'évoluer, tout comme sa définition. Cela implique donc de définir l'adaptation en fonction de notre époque, en tenant compte de l'évolution de la théorie de l'adaptation.

À l'origine, Robert Stam construit la théorie de l'adaptation en faisant appel à l'hypertextualité théorisée par Gérard Genette⁴ et définie comme suit :

J'entends par là toute relation unissant un texte B (que j'appellerai hypertexte) à un texte antérieur A (que j'appellerai, bien sûr hypotexte) sur lequel il se greffe d'une manière qui n'est pas celle du commentaire⁵.

Dans cette vision, l'hypertexte est perçu comme inférieur à l'hypotexte et dépendant de celui-ci. En ce sens, le film peut difficilement être envisagé dans sa singularité et comme une œuvre à part entière. Ainsi, en 1990, Alain Garcia considère qu'une adaptation doit « porter directement un roman à l'écran avec le minimum d'interférence apparente⁶ ». Dans le cas de

³ HUTCHEON Linda, *A Theory of Adaptation*, New York, Routledge, 2006, p. XI.

⁴ LEITCH Thomas, "Adaptation and Intertextuality, or, What isn't an Adaptation, and What Does it Matter?", in CARTMELL Deborah (dir.), *A Companion to Literature, Film, and Adaptation*, Chichester, Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2012, p. 96.

⁵ GENETTE Gérard, *Palimpsestes : la littérature au second degré*, Paris, Seuil, [1982] 1992, p.11.

⁶ GARCIA Alain, *L'adaptation du roman au film*, Paris, Dujarric, 1990, p. 27.

l'adaptation cinématographique, une adaptation devrait donc s'éloigner le moins possible de l'œuvre d'origine. Cette définition de l'adaptation vient contredire l'idée originelle que l'on se fait d'une adaptation puisqu'elle admet, idéalement, le moins de changements possible. Une vingtaine d'années plus tard, Cartmell, parmi d'autres, explique que l'adaptation consiste à modifier la structure d'un texte pour qu'il soit capable de survivre à un nouvel environnement⁷. En ce sens, l'adaptation est envisagée très différemment dans la mesure où elle implique *de facto* une modification du texte et prend en compte le nouveau contexte de réception, notamment culturel et médial. D'une conception à une autre, l'évolution des théories suggère que les théoriciens de l'adaptation n'envisagent plus que l'œuvre doit demeurer immuable. Au contraire, l'œuvre est désormais considérée comme enrichie par une nouvelle vision avec une modification plus ou moins grande.

En outre, l'adaptation a également été envisagée comme une traduction c'est-à-dire « un processus de transfert sémiotique⁸ », d'un système de signes (ici les mots) à un autre (ici, les images). Cependant, nous y reviendrons avec Christian Metz et Jean-Marie Schaeffer, cette façon d'envisager l'adaptation encourage à pratiquer un repérage des équivalences entre les deux médiums. En ce sens, elle réduit l'étude des deux œuvres puisqu'elle ne prend en compte qu'une partie des éléments analysables. Pour échapper à un procès vis-à-vis du film, certains théoriciens ont défini l'adaptation à l'aide d'autres concepts comme la translation, la médiation, la mutation, ou encore la réécriture⁹. Ces autres appellations traduisent la faiblesse du mot « adaptation » pour définir le concept et son incapacité à se libérer des conceptions négatives qui lui sont généralement attribuées. On peut également citer le concept de transécriture théorisé par Claude Bremond selon lequel « la structure d'une histoire est indépendante des techniques qui la prennent en charge. Elle se laisse transposer de l'une à l'autre sans rien perdre de ses *propriétés essentielles*¹⁰ ». Cette façon d'envisager l'adaptation permet d'isoler la fable et de mettre les deux médias, roman et film, sur un pied d'égalité. Cette volonté d'isoler l'histoire de son média réside dans une autre théorie : la médiagenie. Ce concept inventé par Gaudreault et Marion désigne la possibilité pour une fable de se réaliser sous une forme médiatique idéale.

⁷ LEITCH, *op. cit.*, p. 97.

⁸ PAKONSTANTIS Achilleas, « Homo Faber, homo spectans et homo narrans : l'adaptation cinématographique selon Richard Dindo », dans *Décadrages*, N°29-30, 2015, p. 209.

⁹ ROPARS-WUILLEUMIER Marie-Claire, « L'œuvre au double : sur les paradoxes de l'adaptation », dans GAUDREULT André et GROENSTEEN Thierry (dir.), *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation : littérature, cinéma, bande-dessinée, théâtre, clip* : colloque de Cerisy, Québec, Editions Nota bene, 1998, p. 131.

¹⁰ GERVAIS Bertrand, « Torsions, distorsions ou comment adapter une méprise de lecture », dans GAUDREULT André et GROENSTEEN Thierry (dir.), *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation : littérature, cinéma, bande-dessinée, théâtre, clip* : colloque de Cerisy, Québec, Editions Nota bene, 1998, p. 109.

Les différentes adaptations seraient donc une façon pour l'œuvre d'accéder à « son plein potentiel en trouvant un nouveau partenaire médiatique¹¹ ». Ces deux théories reposent sur une conception essentialiste de l'histoire dans la mesure où elles impliquent la possibilité pour une fable d'être immuable.

Or, comme le fait remarquer Ropars-Wuilleumier, cette abondance de nominations témoigne également de la difficulté à circonscrire cet objet d'étude¹². L'une des difficultés réside notamment dans la volonté de définir un concept général qui s'appliquerait à tous les types d'adaptations, indépendamment de leur contexte de production : du jeu vidéo au roman, du film à la série télévisée, de la pièce de théâtre au film, du roman à l'opéra, ou encore de la bande dessinée à la comédie musicale. Dès lors, certains théoriciens se sont concentrés sur des types d'adaptation en fonction des médias impliqués.

Dans cette dynamique, Eliad propose de désigner l'adaptation cinématographique par le néologisme « écranisation¹³ », tandis que Garcia propose « filmisation¹⁴ ». Néanmoins, ces deux propositions prennent seulement en compte le média de réception ou n'envisagent qu'une seule option, que le texte d'origine soit un roman, ce qui est évidemment réducteur. Ainsi, si l'idée d'une théorie de l'adaptation capable de saisir tous les points communs de ces différents procédés d'adaptation semble séduisante, elle relève tout autant d'une entreprise vertigineuse difficilement entreprenable dans ce travail.

Dès lors, il importe de se concentrer sur le type d'adaptation qui nous intéresse ici, celle du roman au film. En outre, il existe un flou théorique autour de l'adaptation dans la mesure où ce terme décrit à la fois le produit fini ("*a formal entity or product*¹⁵"), dans ce cas-ci, le film, et le processus qui, ici, mène du roman au film ("*a process of creation*¹⁶"), en passant notamment par l'élaboration du scénario. À cela, on peut ajouter une autre condition élaborée par Hutcheon : l'adaptation doit être perçue comme telle. En effet, Hutcheon établit une distinction entre le pastiche et l'adaptation dans la mesure où ils partagent tous les deux une

¹¹ LABRECQUE Maxime, « L'adaptation cinématographique. Regard sur une pratique polémique », dans *Séquences : la revue de cinéma*, n°302, Mai 2016, p. 55.

¹² ROPARS-WUILLEUMIER, *op. cit.*, p. 131.

¹³ ELIAD Tudor, *Les secrets de l'adaptation : cinéma et télévision*, Paris, Dujarric, 1981, p. 11.

¹⁴ GARCIA, *op. cit.*, p. 262.

¹⁵ HUTCHEON, *op. cit.*, p. 7.

¹⁶ *Id.* p. 8.

relation au texte antérieur (hypotexte dans la terminologie de Genette¹⁷), mais l'adaptation revendique explicitement cette relation¹⁸.

D'une part, largement influencée par les travaux structuralistes de Genette, la théorie de l'adaptation a longtemps envisagé l'adaptation dans son aspect formel. En ce sens, l'adaptation se définit comme une transmodalisation, c'est-à-dire « une transformation portant sur ce que l'on appelle, depuis Platon et Aristote, le mode de représentation d'une œuvre de fiction : *narratif ou dramatique*¹⁹ ». Plus particulièrement, l'adaptation cinématographique peut être qualifiée d'intramodale dans la mesure où le roman et le film relèvent tous les deux du mode de représentation *narratif*. Il s'agira donc de saisir les variations internes du mode narratif observables du roman au film.

Lorsqu'on envisage l'adaptation d'un roman au format du film, la longueur des deux médias semble impliquer une réduction de la matière littéraire. Ainsi, le nombre de pages des sagas littéraires *Le seigneur des anneaux* et *Hunger Games* varient selon les éditions et comportent respectivement 1350 pages et 900 pages. La durée des films correspond respectivement à environ dix heures (558 minutes pour *Le seigneur des anneaux* et 548 minutes pour *Hunger Games*). Si tous les événements relatés dans les romans étaient transposés tels quels à l'écran, cette transposition nécessiterait beaucoup plus de minutes. Cette différence de quantité indique une réduction dans la matière littéraire, souvent perçue au détriment de ladite matière. En ce sens, Genette classifiait les différents types de réduction dans *Palimpsestes* :

Le procédé réducteur le plus simple, mais aussi le plus brutal et le plus attentatoire à sa structure et à sa signification, consiste donc en une suppression pure et simple, ou *excision*, sans autre forme d'intervention. L'attentat n'entraîne pas inévitablement une diminution de valeur : on peut éventuellement "améliorer" une œuvre en en supprimant chirurgicalement telle partie inutile et donc nuisible²⁰.

Si Genette semble nuancer sa position sur l'excision dans la mesure où il précise qu'une œuvre réduite n'est pas forcément de moins bonne qualité, son lexique intrinsèquement péjoratif et la lecture qu'en ont fait les théoriciens et les praticiens de l'adaptation renvoient irrémédiablement à une vision négative de la réduction, voire à une vision de l'adaptation comme une œuvre simpliste, comme l'envisageait Virginia Woolf, également adepte d'un

¹⁷ GENETTE, *op. cit.*, p. 11.

¹⁸ HUTCHEON, *op. cit.*, p. 8.

¹⁹ GENETTE, *op. cit.*, p. 323.

²⁰ *Id.*, p. 264.

discours péjoratif sur le film : “the simplification of the literary work that inevitably occurred in its transposition to the new visual medium and called film a ‘parasite’ and literature its ‘prey’ and ‘victim’ (1926: 309)²¹”. De la même manière, Eliad précisait que « pour adapter un roman il faut commencer par *le réduire aux dimensions du film*²² ». En ce sens, à propos du début de *La communauté de l’Anneau*, Sabouraud déplore que « la description de l’univers des *Hobbits*, pourtant constitutive de l’œuvre de J.R.R. Tolkien, [soit] réduite à un prologue aussi plaisant qu’éphémère au point qu’on l’oublie assez vite²³ ». Dans *Hunger Games*, le temps passé dans l’arène diffère du roman au film. En effet, dans le roman, la première fois que Katniss se retrouve dans l’arène, elle y reste deux semaines. Dans le film, il semble s’écouler quelques jours à peine. D’ailleurs, toute la partie pendant laquelle Katniss cherche de l’eau n’est pas reprise dans le film. Dans la suite de son exposé, Genette examinait également le procédé de *concision* :

[Elle] se donne pour règle d’abrégé un texte sans en supprimer aucune partie thématiquement significative, mais en le récrivant dans un style plus concis, et donc en produisant à nouveaux frais un nouveau texte, qui peut à la limite, ne plus conserver un seul mot du texte original. Aussi la concision jouit-elle, dans son produit, d’un statut d’œuvre que n’atteint pas l’excision²⁴.

La *concision* est ici envisagée d’une façon positive dans la mesure où elle permet au nouveau texte de bénéficier d’un statut d’œuvre. Cependant, la *concision* est significativement moins présente que l’excision dans la rhétorique des théoriciens de l’adaptation, ce qui a un impact sur la réception des adaptations. Or, même si les films *Le seigneur des anneaux* et *Hunger Games* conservent des parties du texte disséminées, entre autres, dans les répliques, la concision semble être le procédé le plus adéquat pour désigner les modifications textuelles. Cela dit, on peut se demander si ces deux œuvres conservent bien toutes les parties thématiquement significatives.

D’autre part, une étude de l’adaptation implique de considérer l’adaptation au-delà de ses modifications structurelles. En effet, si certains théoriciens ont longtemps considéré qu’il existait quelque chose d’immuable qui peut être conservé d’un médium à un autre, les théories actuelles considèrent que le passage d’un médium à un autre ne modifie pas seulement la forme

²¹ HUTCHEON, *op. cit.*, p. 3.

²² ELIAD, *op. cit.*, p. 29.

²³ SABOURAUD Frédéric, *L’adaptation au cinéma : le cinéma a tant besoin d’histoires*, Paris, SCÉRÉN-CNDP (Cahier du cinéma), 2006, p. 55-56.

²⁴ GENETTE, *op. cit.*, p. 271.

mais aussi ce qui est raconté²⁵. En ce sens, il semble nécessaire d'aller au-delà de la réduction apparente de l'histoire du roman.

En effet, le film peut reposer (et c'est le cas du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games*) sur de la transfictionnalité. Cette dernière fonctionne notamment à travers des extensions (« ajout de nouvelles histoires à un monde fictionnel en respectant les faits établis par l'œuvre originale²⁶ ») et des modifications (opération au cours de « laquelle l'intrigue originale est modifiée, par exemple en lui donnant une fin différente²⁷ »). Ainsi, dans *Hunger Games*, une partie importante du travail d'adaptation pour le réalisateur Francis Lawrence, a été de créer les autres districts pour élargir l'univers dans lequel se déroule la fable. De la même manière, Peter Jackson explique avoir ajouté des scènes entre Arwen et Aragorn pour évoquer davantage le thème de l'amour, cher à Tolkien. D'une façon similaire, Peter Jackson ne suit pas le découpage du texte de Tolkien établi par la maison d'édition. Par exemple, l'épisode avec Shelob, l'araignée géante, apparaît dans le livre *Les deux tours* mais dans le film *Le retour du roi*. Si ces changements paraissent relever du détail, ils sont en réalité un indicateur important de la construction d'un film et de ses caractéristiques intrinsèques.

Dès lors, la matière filmique peut constituer une addition à la matière littéraire d'origine et, de ce fait, elle participe à la construction d'une fiction. En ce sens, Ryan établit un lien entre la transfictionnalité et le transmedia storytelling dans la mesure où la transfictionnalité, telle qu'elle fonctionne dans les adaptations du *Seigneur des anneaux* et *Hunger Games*, participe à l'expansion et à la densification d'un monde fictionnel, au-delà de la re-représentation d'une histoire existante²⁸.

Cet élément rejoint une remarque de Linda Hutcheon puisqu'elle a également mis en évidence les limites d'une étude restreinte du roman et de son adaptation filmique. Selon elle, il importe d'aller au-delà des deux œuvres et de leur relation²⁹. En effet, au-delà des romans et des films, il existe tout le *merchandizing* propre aux superproductions (t-shirts, mugs,

²⁵ GAUDREAUULT André, « Conclusions », dans GAUDREAUULT André et GROENSTEEN Thierry (dir.), *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation : littérature, cinéma, bande-dessinée, théâtre, clip* : colloque de Cerisy, Québec, Editions Nota bene, 1998, p. 271.

²⁶ RYAN Marie-Laure, « Le transmedia storytelling comme pratique narrative », dans *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, vol. 10, 2017, p. 2.

²⁷ *Ibid.*

²⁸ *Ibid.*

²⁹ HUTCHEON, *op. cit.*, p. XI

accessoires du tournage commercialisés, etc)³⁰. Même si ce travail se concentre sur le processus d'adaptation effectué du roman au film dans le cas du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games*, il est nécessaire de garder à l'esprit que ces deux œuvres sont représentatives d'un phénomène de circulation transmédiate important. En ce sens, il convient également d'analyser le fonctionnement de ces adaptations dans une mouvance intertextuelle. Dans cet ordre d'idées, Caïra précise que « tout est fait pour favoriser la circulation d'un support à l'autre, certaines œuvres devenant même *a posteriori* des éléments de la "bible" créative en sus du cycle romanesque³¹ ». Dans le cas de *Hunger Games*, une forme de légitimation, et donc d'inscription du film dans l'intertextualité, tient de la participation de l'autrice Suzanne Collins à l'écriture du scénario. Dans le cas du *Seigneur des anneaux*, cette opération s'exécute notamment dans la sélection d'acteurs liés à l'œuvre. Par exemple, Ian Holm, l'interprète de Bilbon Sacquet, avait déjà prêté sa voix à un Hobbit, Frodon, dans une adaptation radiophonique³², tandis que Christopher Lee a connu J.R.R. Tolkien et était un lecteur avide du *Seigneur des anneaux* : il relisait le roman chaque année et avait développé une connaissance encyclopédique du *Seigneur des anneaux*.

Pour finir, la théorie de l'adaptation cinématographique est jeune dans la mesure où son élaboration suit la naissance du cinéma au 20^e siècle. De plus, le cinéma est un art qui évolue très vite pour coller à son époque et à son public. Dès lors, définir une adaptation cinématographique dépend en partie de l'époque. En ce sens, la lignée des travaux anglo-saxons prédomine les études de l'adaptation actuellement. Plus particulièrement, les théories de Linda Hutcheon et celles de Cartmell nous permettent d'envisager l'adaptation à la fois dans ses rapports avec l'œuvre d'origine et dans ses apports à un ensemble d'œuvres constitué, entre autres, des romans et des films.

Dès lors, il faut garder à l'esprit que l'adaptation est un concept qui varie au cours du temps et en fonction des médias impliqués dans le processus. En ce sens, nous retiendrons que l'adaptation cinématographique contemporaine désigne à la fois un processus d'interprétation et de création³³ au cours duquel les éléments constitutifs d'un roman connaissent des changements plus ou moins importants qui donnent lieu à un film ; et un produit

³⁰ ACLAND Charles R., *American Blockbuster: Movies, Technology, and Wonder*, Durham, Duke University Press, 2020, p. 6.

³¹ CAÏRA Olivier, *Définir la fiction. Du roman au jeu d'échecs*, Paris, éditions EHESS, 2011, p. 97.

³² BARKER Martin et MATHIJS Ernest, *Watching the Lord of the Rings: Tolkien's world audiences*, New York, Lang, 2008, p. 41.

³³ HUTCHEON, *op. cit.*, p. 8.

cinématographique qui vient enrichir avec plus ou moins de succès l'ensemble intertextuel d'une œuvre donnée³⁴. Dans la deuxième partie de ce travail, nous analyserons plus en détail les éléments constitutifs des romans et des films étudiés et leurs impacts sur la réception d'une histoire.

³⁴ LACELLE, *op. cit.*, p. 75.

Chapitre 2. Préceptes, typologies et fidélité : limites théoriques

Ensuite, l'étude des adaptations est souvent envisagée dans une dynamique prescriptive, de la théorie à la pratique. En effet, que ce soit à travers des préceptes sur la bonne façon d'adapter un roman, ou à travers la théorisation de typologies qui permettent de classer les adaptations en fonction de leur degré de fidélité au texte source, l'étude et l'analyse des adaptations demeurent partielles et influencées par des jugements de valeur, par définition biaisés, sur ce qui constitue une bonne adaptation. En ce sens, les exemples du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games* nous permettront de mettre en évidence les limites de ces cadres théoriques.

1. *Modus operandi du processus de la « bonne adaptation »*

D'une part, il importe de se pencher sur les *modus operandi* du processus de la « bonne adaptation » développés dans divers ouvrages. De fait, bon nombre d'ouvrages défendent l'idée selon laquelle certains romans sont inadaptables³⁵ et qu'il faudrait davantage se diriger vers certains romans « en fonction des qualités d'adaptabilité de l'œuvre³⁶ », visuels, réalisables et originaux. Pourtant, l'exemple de la trilogie *Le seigneur des anneaux* attire l'attention sur la limite temporelle de ces qualités d'adaptabilité. En effet, Jackson a décidé d'adapter *Le seigneur des anneaux* notamment parce qu'il s'agissait d'une œuvre réputée impossible à adapter en raison de son univers immense et des coûts onéreux nécessaires à l'opération. Dans une ère où le cinéma dispose de moyens (notamment techniques) considérables, quelle œuvre demeure inadaptable ?

De la même manière, certains auteurs ont décortiqué la marche à suivre idéale pour adapter un roman au cinéma :

1 Read the book. 2 Ask yourself: why this book, and why now? 3 Ask yourself: whose story is this, really? 4 Don't be afraid to change things, especially openings. 5 Don't start without a plan. 6 Never use a line of dialogue if you can achieve the effect with a look. 7 Crystallize dialogue to its essence. 8 Write scenes that aren't in the book. 9 Avoid

³⁵ MCFARLANE Brian, "Reading film and literature", in CARTMELL Deborah and WHELEHAN Imelda (dir.), *The Cambridge Companion to Literature on Screen*, Cambridge, Cambridge University Press, 2007, p. 16.

³⁶ ELIAD, *op. cit.*, p. 13.

voice-over, flashbacks, and characters talking directly to camera. 10 Break your own rules when it feels like the right thing to do (The Telegraph, 2011)³⁷.

Nonobstant la dixième règle exposée dans cet extrait, ce passage met bien en évidence qu'il existerait une recette pour s'assurer du succès d'une adaptation. La réalité se révèle plus complexe. Dans le cas de *Hunger Games*, la première étape du travail d'adaptation, c'est-à-dire la constitution du scénario, a été effectuée par l'autrice elle-même, Suzanne Collins. Or, on peut difficilement l'imaginer passer par les trois premières étapes décrites plus haut. Par ailleurs, l'adaptation d'un roman continue au-delà du scénario (nous y reviendrons) : le réalisateur peut décider d'ajouter des scènes ou, au moment du tournage, demander aux acteurs de moduler leur jeu, ce qui influence inmanquablement la scène. Une grande partie de l'élaboration du film s'effectue également lors du montage. Ainsi, l'adaptation ne peut pas se concevoir sans aller au-delà de ces *modus operandi* et autres secrets de réussite.

D'autre part, la qualité d'une adaptation a longtemps été jugée sur la fidélité du film à l'œuvre originale. Lorsqu'on demande à quelqu'un ce qu'il a pensé de telle ou telle adaptation, l'immanquable impression arrive rapidement : « le roman était mieux ». De la même manière, de nombreuses théories de l'adaptation ont développé des typologies principalement axées sur le critère de la fidélité. C'est notamment le cas d'André Bazin, l'un des premiers théoriciens du cinéma, qui, soucieux du respect et de la prise en compte de l'auteur du roman³⁸, a établi une typologie avec trois types d'adaptations plus ou moins réussies en fonction de la fidélité au texte source³⁹. De la même manière, Kamilla Elliott développe six types d'adaptation : "psychic", "international", "ventriloquist", "decomposing", "genetic", and "trumping"⁴⁰. C'est également le cas chez Andrew, Wagner, ou encore Klein et Parker⁴¹. Or, ces typologies relèvent davantage du discours que de l'analyse et réduisent l'œuvre filmique à sa proximité plus ou moins grande avec le roman original. En outre, elles présentent la fidélité absolue comme un idéal à atteindre alors que ce genre d'adaptation, très rare (voire impossible)⁴², méconnaîtrait les qualités cinématographiques propres au médium d'accueil. De plus, un tel film présenterait

³⁷ CARTMELL Deborah, "100+ Years of Adaptations, or Adaptation as the Art Form of Democracy" in CARTMELL Deborah (dir.), *A Companion to Literature, Film, and Adaptation*, Chichester, Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2012, p. 8.

³⁸ LABRECQUE, *op. cit.*, p. 53.

³⁹ SABOURAUD, *op. cit.*, p. 70.

⁴⁰ CARTMELL Deborah and WHELEHAN Imelda, "Introduction – Literature on Screen: a synoptic View", in CARTMELL Deborah and WHELEHAN Imelda (dir.), *The Cambridge Companion to Literature on Screen*, Cambridge, Cambridge University Press, 2007, p. 2.

⁴¹ HUTCHEON, *op. cit.*, p. 7.

⁴² ELIAD, *op. cit.*, p. 30.

peu d'intérêt dans la mesure où il serait résolument romanesque ; pourquoi, dans ce cas-là, ne pas se tourner directement vers le roman au lieu de regarder le film ?

Dès lors, la question de la fidélité devient un enjeu majeur dans l'étude de l'adaptation. De fait, pourquoi l'absence de fidélité a-t-elle si longtemps été jugée négativement ? Comme l'expliquent Cléder et Laurier, « la notion de fidélité est ambiguë, dans la mesure où elle implique à la fois une acception technique et une acception morale – *ce que l'on fait* du texte et *ce que l'on doit* au texte⁴³ ». À travers l'utilisation des mots « fidèle » ou « infidèle » transparait une série de concepts péjoratifs envers l'adaptation : trahison, déformation, ou encore violation⁴⁴. En effet, comme le fait remarquer Robert Stam, la fidélité renvoie à un jugement moral qui se reflète dans la théorisation mais aussi dans l'avis du public : “*infidelity* resonates with overtones of Victorian prudishness; *betrayal* evokes ethical perfidy; *deformation* implies aesthetic disgust; *violation* calls to mind sexual violence; *vulgarization* conjures up class degradation; and *deseccration* intimates a kind of religious sacrilege towards the ‘sacred word’⁴⁵”. Ainsi, l'imaginaire commun du processus d'adaptation semble renvoyer à l'imaginaire du mariage (ou en tout cas de l'union) dans lequel l'œuvre adaptée, ici le roman, serait le parti bafoué de l'union.

En ce sens, McFarlane en premier a attiré l'attention sur la réduction analytique opérée par l'insistance portée sur la fidélité⁴⁶. Dans sa lignée et depuis quelques années, les théoriciens de l'adaptation, conscients de la prédominance donnée à un point d'analyse, la fidélité, décrivent ces typologies et leurs biais. Le critère de la fidélité paraît de moins en moins pertinent pour juger de la réussite d'une adaptation et il conviendrait de prendre davantage en compte les images produites, la musique et la mise en scène. Ainsi, plus un film s'éloignerait du roman et embrasserait ses caractéristiques cinématographiques, plus l'adaptation serait réussie⁴⁷. Cependant, ce nouveau critère de réussite repose toujours sur la comparaison avec l'œuvre d'origine.

⁴³ CLEDER Jean et JULIER Laurent, *Analyser une adaptation : du texte à l'écran*, Paris, Flammarion, 2017 (Champs. Arts.), p. 173.

⁴⁴ STAM Robert, *Literature through Film: Realism, Magic and the Art of Adaptation*, Malden, Blackwell Publishing, 2005, p. 3.

⁴⁵ HUTCHEON, *op. cit.*, p. 85.

⁴⁶ MCFARLANE Brian, *Novel to Film an Introduction to the Theory of Adaptation*, Oxford, Clarendon Press, 1996, p. 10.

⁴⁷ HUTCHEON, *op. cit.*, p. 20.

Toutefois, la fidélité demeure une partie intégrante des imaginaires communs et continue d'influencer la réception de certaines adaptations. Par exemple, Hutcheon avait établi que le public demandait plus de fidélité envers certains classiques comme ceux de Dickens et d'Austen⁴⁸. Dans le cas de *Hunger Games* et du *Seigneur des anneaux*, même si nous analyserons en profondeur leurs qualités cinématographiques, il importe de réintroduire le critère de fidélité pour plusieurs raisons.

En effet, le critère de fidélité peut sembler moins pertinent dans le cas d'un film largement plus connu que le roman, auquel cas la comparaison s'impose moins facilement. Par exemple, le *Barry Lyndon* de Stanley Kubrick a eu un très grand succès critique et a été adapté du roman *Mémoire de Barry Lyndon* de William Tackeray, qui n'a pas eu de succès. Même dans le cas de *Vol au-dessus d'un nid de coucou* ou encore de *Forrest Gump*⁴⁹, succès critiques et films populaires, les romans dont ils sont adaptés ont eu un succès raisonnable, comparé à *Hunger Games* et au *Seigneur des anneaux*. En effet, ces deux sagas ont respectivement été vendues à 16 millions⁵⁰ et 50 millions de copies avant d'être adaptées⁵¹. La comparaison avec le roman est donc une fatalité pour certaines adaptations.

Cet immanquable est d'autant plus prégnant que, comme le fait remarquer d'une façon symptomatique Chris Columbus, le réalisateur des deux premiers volets de *Harry Potter*, "People would have crucified me if I hadn't been faithful to the books⁵²". En ce sens, des sagas comme *Harry Potter*, *Le seigneur des anneaux*, *Hunger Games* mais aussi *Twilight* ou encore *Les mondes de Narnia* et *Divergente* reposent sur l'adhésion d'une communauté acquise aux romans qu'il ne faut surtout pas décevoir. Dans le cas de ces adaptations, la fidélité demeure donc un critère de réussite important – au moins au box-office.

2. Fidèle à quoi ?

Cela nous amène à considérer l'objet de cette fidélité. À quoi précisément l'adaptation devrait-elle être fidèle ? L'histoire, les personnages, l'esprit, la trame⁵³ ? Répondre à cette question est difficile puisque la réponse dépend en partie de l'attachement personnel et subjectif

⁴⁸ *Id.*, p. 29.

⁴⁹ Le roman *Forrest Gump* a été vendu à 30 000 copies et à un peu plus d'un million après son adaptation.

⁵⁰ EGAN Kate, *Hunger Games: le guide officiel du livre*, New York, Scholastic Press, 2012, p. 5.

⁵¹ BARKER et MATHIJS, *op. cit.*, p. 3.

⁵² HUTCHEON, *op. cit.*, p. 123.

⁵³ CLERC Jeanne-Marie et CARCAUD-MACAIRE Monique, *Pour une lecture sociocritique de l'adaptation cinématographique*, Montpellier, Edition du CERS, 1995, p. 3.

de chacun à des éléments particuliers d'un roman. Cela dit, l'histoire, c'est-à-dire l'enchaînement narratif des événements, et l'esprit sont les deux éléments qui reviennent le plus fréquemment.

Tout d'abord, les théories de l'adaptation, largement influencées par le structuralisme de Genette, considèrent qu'une œuvre doit être fidèle à l'histoire, à sa trame narrative. Ainsi, Cartmell et Whelehan expliquent que l'histoire du *Seigneur des anneaux* peut être adaptée sur grand écran mais qu'il importe de modifier certains aspects ou de mettre en exergue certains thèmes pour convenir à un public contemporain. Par exemple, dans le roman, la relation de Frodon et Sam se construit sur le modèle maître/serviteur alors que, dans le film, il s'agit davantage d'une amitié. De la même manière, la fable du *Seigneur des anneaux* a longtemps été interprétée en comparaison avec la guerre froide. Or, un public jeune qui découvre *Le seigneur des anneaux* sera peut-être davantage attiré par le discours écologique qui émane de l'affrontement entre Sylverbarbe et Saroumane, prêt à détruire la forêt de Fangorn pour créer massivement de nouveaux Uruk-Hai⁵⁴. Dans *Hunger Games*, les romans présentent les événements du point de vue de l'adolescente Katniss Everdeen dans une narration homodiégétique, et ne donnent pas accès au point de vue de Snow. À l'inverse, les films présentent beaucoup de scènes où les spectateurs peuvent percevoir le point de vue du président Snow. Dans la mesure où l'âge des personnages contribue à identifier le public visé, il semble que les films ont envisagé un public plus âgé que celui visé par les romans écrits, à l'origine, pour un public jeune. Dans les deux cas, l'histoire relatée ne subit à priori pas de grandes modifications.

Dès lors, l'adaptation d'un roman implique un nouveau contexte de réception, ici le passage d'un média à un autre. En ce sens, l'idée d'adapter une œuvre sous-tend la séparation entre le fond et la forme⁵⁵. En effet, Gaudreault et Groensteen insistent sur la nécessité de distinguer « la “fable” – ou sujet – que l'œuvre narre et développe, le “média” dans lequel elle s'incarne, le “discours” qu'elle tient explicitement et/ou implicitement, enfin le “texte” qui en constitue la surface phénoménologique (mots, mais aussi bien images, sons, etc.)⁵⁶ ». Ainsi,

⁵⁴ HUNTER I. Q., “Post-Classical fantasy Cinema: *The Lord of the Rings*”, in CARTMELL Deborah and WHELEHAN Imelda (dir.), *The Cambridge Companion to Literature on Screen*, Cambridge, Cambridge University Press, 2007, p. 158-159.

⁵⁵ HUTCHEON, *op. cit.*, p. 9.

⁵⁶ GROENSTEEN Thierry, « Le processus adaptatif (tentative de récapitulation raisonnée », dans GAUDREULT André et GROENSTEEN Thierry (dir.), *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation : littérature, cinéma, bande-dessinée, théâtre, clip* : colloque de Cerisy, Québec, Editions Nota bene, 1998, p. 273.

selon eux, plus le paysage idéologique et le cadre spatio-temporel seront différents, plus l'adaptation présentera un discours différent du roman adapté⁵⁷. En revanche, peu importe l'écart entre les deux œuvres produites, le passage à un autre média modifie inmanquablement l'histoire racontée, que ce soit à travers des réductions, des ajouts ou des suppressions. Par exemple, Suzanne Collins explique avoir dû supprimer plusieurs personnages dont Madge et la muette mais, selon elle, « cela [ne] modifie pas la teneur émotionnelle du récit⁵⁸ ». À l'inverse et, comme expliqué plus haut, certaines scènes avec le président Snow ont été ajoutées. Dans *Le seigneur des anneaux*, Arwen est beaucoup plus présente et active dans le film, notamment parce qu'elle amène Frodon à Fondcombe après que celui-ci a été poignardé par un Nazgûl. Le spectateur a également accès au point de vue de Saroumane, entre autres. Être fidèle à une histoire semble donc compliqué à moins d'accepter une certaine forme de tolérance vis-à-vis des changements provoqués par le passage du roman au film.

Pour certains théoriciens, il importe davantage d'être fidèle à l'esprit du roman. Par exemple, selon Seger, « adapter un ouvrage, c'est essayer de préserver l'esprit de l'original tout en créant une forme nouvelle⁵⁹ ». C'est d'ailleurs un discours que l'on retrouve chez Peter Jackson et chez Nina Jacobson, la productrice de *Hunger Games* : « Pour moi, il s'agissait avant tout de respecter et de préserver l'esprit du livre à travers son adaptation⁶⁰ ». Dès lors, l'adaptation apparaît comme un genre cinématographique particulier. D'un côté, une partie du travail de légitimation des sagas filmiques passe par la création et l'exhibition de la marque originale. Cette légitimation repose donc sur l'élaboration d'un discours porté sur l'œuvre dans lequel le roman apparaît comme un patrimoine culturel (une « bible ») qu'il s'agit de respecter et de promouvoir⁶¹. Le film viendrait alors humblement se greffer sur le roman d'origine. De l'autre côté, ce même travail de légitimation s'appuie sur les qualités artistiques de l'œuvre cinématographique puisqu'il s'agit de créer une œuvre suffisamment digne du roman original. Ainsi, le film se construit également sur sa capacité à faire circuler de nouvelles histoires tout en respectant le canon originel.

Ce double discours est largement perceptible dans la promotion du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games*. Dans le premier cas, acteurs, scénaristes et producteurs ne

⁵⁷ *Id.*, p. 275.

⁵⁸ EGAN, *op. cit.*, p. 14-15.

⁵⁹ SEGER Linda, *Adapter un livre pour le cinéma ou la télévision*, Paris, Dixit, 2005, p. 17.

⁶⁰ EGAN, *op. cit.*, p. 13.

⁶¹ VANOYE Francis, *L'adaptation littéraire au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2019, p. 118.

tarissent pas d'éloges sur le roman et sur Tolkien tout en désignant le réalisateur, Peter Jackson, comme la seule personne capable d'accomplir l'impossible : adapter *Le seigneur des anneaux*. D'ailleurs, dans un documentaire intitulé « La quête accomplie : la vision d'un réalisateur », et disponible dans les bonus du film *Le retour du roi*, le travail d'adaptation et de création des films est souvent comparé à une quête épique semblable à la quête de Frodon et de la communauté de l'anneau. Dans le cas de *Hunger Games*, les différences avec le roman sont rigoureusement justifiées par des choix artistiques relatifs à la technicité particulière du cinéma et régulièrement acceptées par l'autrice Suzanne Collins. Par exemple, le réalisateur Francis Lawrence explique, dans la version commentée du troisième film de la saga, qu'Effie Trinket est présente dans le district 13 alors qu'elle ne l'est pas dans le roman *Hunger Games – La révolte*⁶². Ensuite, il justifie ce choix par l'attachement du public au personnage et à l'actrice, Elizabeth Banks, et ajoute que ce choix a finalement été approuvé par Suzanne Collins, d'abord réticente. Certaines séquences ajoutées sont même des suggestions de l'autrice, notamment la confrontation entre Katniss et le président Snow durant le sauvetage de Peeta dans le troisième film⁶³. Ainsi, chaque mention de l'approbation de Suzanne Collins prévient toute critique éventuelle et vient légitimer les modifications et ajouts portés à l'œuvre originale.

Dès lors, si la théorie fournie notamment par les *adaptation studies* renseigne sur la conception d'une adaptation, elle constitue néanmoins une limite puisqu'elle ne prend pas suffisamment en compte les nombreuses spécificités de chaque œuvre. Dans cette perspective, la fidélité au roman, tantôt essentielle tantôt accessoire, est une composante qu'il faut relativiser mais qui, dans le cas des sagas comme *Le seigneur des anneaux* et *Hunger Games*, témoigne de la prise en compte de l'engouement autour de ces sagas littéraires et demeure primordiale pour comprendre la réalisation de ces différentes adaptations.

⁶² LAWRENCE Francis, *The Hunger Games: Mockingjay (part 1)*, Santa Monica, Lionsgate, 2014, [version commentée], 28e minute.

⁶³ *Id.*, 94-97e minutes.

Chapitre 3. Au-delà des adaptation studies

Si certains films adaptés de romans sont étudiés dans la théorie du cinéma pour leurs qualités cinématographiques, le processus d'adaptation cinématographique et son rapport à l'œuvre originale sont principalement abordés au travers des *adaptation studies*. Or, celles-ci se révèlent insuffisantes pour deux raisons principales : elles étudient majoritairement les éléments constitutifs du scénario et elles ne sont pas suffisamment interdisciplinaires. En effet, leurs outils d'analyse sont principalement romanesques dans la mesure où les théories initialement convoquées ne font aucune mention de l'adaptation et, de ce fait, du cinématographique⁶⁴, faisant ainsi la part belle au roman.

1. La prédominance narratologique

Tout d'abord, les *adaptation studies* étudient principalement comment l'histoire et le récit sont adaptés. Par exemple, dans l'adaptation du *Seigneur des anneaux*, la mort de Saroumane et les événements qui se déroulent dans le chapitre « Le nettoyage de la Comté » ne sont pas relatés. À l'inverse, la séquence reprenant le chapitre « Le gouffre de Helm » est beaucoup plus importante dans le film puisque Jackson voulait créer la séquence de bataille la plus longue jamais filmée. De la même manière, dans *Hunger Games*, le scénariste a ajouté des scènes avec Snow tandis que la partie dans l'arène où Katniss cherche de l'eau a été complètement supprimée. À ce titre, ces outils d'analyse sont majoritairement narratologiques. Toutefois, comme souligné précédemment, la narratologie, si elle s'applique potentiellement à tout type de littérature au sens large, en ce compris le cinéma, s'est construite principalement sur l'étude de roman. En ce sens, elle nécessite de s'adapter aux autres types narratifs pour aborder certaines spécificités. Ainsi, l'exemple évoqué plus haut montre que les *adaptation studies* se concentrent surtout sur l'étude du récit, c'est-à-dire « la représentation d'un événement ou d'une suite d'événements, réels ou fictifs, par le moyen du langage, et plus particulièrement du langage écrit⁶⁵ ». Or, le récit cinématographique comprend certes une série d'actions mais il comporte également de la *monstration* à travers « le fait de montrer des corps, des espaces, des expressions, des gestes, etc⁶⁶ ». Demougin qualifie d'ailleurs cette complexité

⁶⁴ LEITCH Thomas, "Introduction" in LEITCH Thomas (ed.), *The oxford handbook of adaptation studies*, Oxford, Oxford University Press, 2017, p. 4.

⁶⁵ GENETTE Gérard, « Frontières du récit », dans *Communications*, n° 8, 1966, p. 152.

⁶⁶ SABOURAUD, *op. cit.*, p. 10.

de double-récit pour désigner le récit verbal et le récit visuel qui prend place au cinéma⁶⁷. Cette prise en considération d'autres types narratifs n'est pas du tout paradoxale dans la mesure où la narratologie étudie également la construction des récits en action⁶⁸. Par ailleurs, la narratologie est souvent critiquée dans sa réduction régulière à une boîte à outils dont les instruments seraient aussi inefficaces qu'anecdotiques pour analyser en profondeur les implications du récit et de sa structure sur l'élaboration des imaginaires communs⁶⁹. Baetens fait également remarquer que la narratologie a eu tendance à toujours reprendre les mêmes exemples (romanesques) qui relèvent d'un consensus dans les élites littéraires sans interroger le narratif dans ses fondements : Jane Austen, Marcel Proust ou encore Gustave Flaubert⁷⁰. Par ailleurs, ces exemples n'apportent aucun éclaircissement sur le fonctionnement du narratif cinématographique. De plus, le récit ne connaît pas de frontières, de limites temporelles ou d'élitisme sélectif. Il devrait donc en être de même pour la narratologie.

2. *L'étude du scénario*

Dans cette dynamique, les *adaptation studies* étudient les points communs et les différences entre le roman et le scénario. Ce dernier se définit comme « une histoire racontée en images, dialogues et descriptions et qui s'inscrit dans le contexte d'une structure dramatique ⁷¹ ». Ainsi, les *adaptation studies* prennent en compte l'aspect textuel et la structure des deux œuvres. Or, le scénario ne constitue que la première étape du travail d'adaptation et, même s'il a pour objectif d'être mis en images, il ne comporte pas les richesses visuelles du film. Par ailleurs, une page de scénario correspond traditionnellement à une minute de film⁷². Par exemple, le scénario de *La communauté de l'anneau* comporte 172 pages⁷³ et le film dure 178 minutes. Cependant, le tournage, le montage et tout ce qui, d'une manière générale, n'est pas compris dans les pages du scénario, prend une place importante dans le film et doit être présent dans l'analyse comparée des deux œuvres. L'étude d'un film ne pourrait donc pas être réduite

⁶⁷ DEMOUGIN Françoise, *Adaptations cinématographiques d'oeuvres littéraires*, Toulouse, CRDP, (collection *Savoir et Faire en Français*) 1996, p. 14.

⁶⁸ BAETENS Jan, « Nouvelle narratologie, nouveau récit », dans *Questions de communication*, vol. 31, n° 1, 2017, p. 232.

⁶⁹ DUFOUR Stéphane, « La narratologie est-elle soluble dans le storytelling ? », dans *Communication & management*, vol. 18, n° 1, 2021, p. 16.

⁷⁰ BAETENS, *op. cit.*, p. 237.

⁷¹ FIELD Syd, *Scénario : les bases de la narration cinématographique*, Paris, Dixit, 2008, traduit par Eddaïra Nadia, p. 20.

⁷² *Id.*, p. 22.

⁷³ BOYEN Philippa, JACKSON Peter et WALSH Fran, "The Fellowship of the Ring", <https://www.scriptsbug.com/script/the-lord-of-the-rings-the-fellowship-of-the-ring-2001> (page consultée le 11 avril 2024).

à l'étude du scénario. De la même manière, les *adaptation studies* évoquent rarement les composantes qui ne se trouvent pas dans le scénario comme la musique ou les composantes visuelles, alors qu'elles participent énormément à la réception des œuvres cinématographiques. D'une façon symptomatique, il est rare de trouver une analyse ciblée d'un passage du roman et du film, ce qui permettrait pourtant de mettre en avant, de façon rigoureuse, les spécificités de l'adaptation cinématographique. Dans la suite de ce travail, ces éléments seront analysés mais il est nécessaire d'aller au-delà de cette analyse dans la mesure où elle ne prend pas suffisamment en compte les éléments caractéristiques du cinéma, notamment les aspects visuels et sonores mis en évidence lors du montage.

Les *adaptations studies* étudient généralement les points communs et les différences entre le roman et le film, pour ensuite expliquer, à l'aide d'outils interdisciplinaires, les changements ou l'absence de changements au regard de la société. Par exemple, Tolkien développe un imaginaire médiéval important dans *Le seigneur des anneaux*, notamment à travers des références fréquentes aux épopées romanesques⁷⁴. Ainsi, l'anneau unique rappelle, outre *L'anneau du Nibelung* de Richard Wagner, l'anneau invisible notamment présent dans l'œuvre de Chrétien de Troyes. On retrouve également beaucoup de références à l'ancien anglais et des chansons qui font écho aux textes épiques d'Homère, ou encore à la chanson de Roland. Cet intertexte n'est pas transposé au cinéma. Beaucoup de critiques en ont conclu que les films présentent moins de subtilités que le roman. Or, ces critiques adressées au film ne questionnent pas la possibilité, voire la pertinence, pour l'art cinématographique de transposer ces éléments. En outre, elles omettent également de considérer les possibilités cinématographiques difficilement envisageables pour le romanesque. En effet, pourquoi le film *La communauté de l'anneau* devrait-il transporter le même bagage romanesque que le roman alors qu'il pourrait par ailleurs développer un autre intertexte qui, cette fois-ci, serait cinématographique ? Ainsi, les films produisent un intertexte important avec, entre autres, *Star Wars* et *Jurassic Park*, que ce soit sous forme de clins d'œil à une saga ou à une autre ou encore dans une construction narrative similaire⁷⁵. D'une façon semblable, la saga du *Seigneur des anneaux* a généré un intertexte important qui dépasse l'influence du roman de Tolkien avec des

⁷⁴ LARUE Anne. « L'épopée romanesque et la guerre néo-médiévale dans *La Jérusalem délivrée* et *Le Seigneur des anneaux* », dans *L'information littéraire*, vol. 54, n° 2, 2002, p. 38-45.

⁷⁵ RYAN, *op. cit.*, p. 1.

références spécifiques à certains plans du film. Par exemple, *Shrek 2* comporte une scène avec un anneau forgé qui reprend trois plans emblématiques du film⁷⁶.



Fig. 1 : reprise des plans montrant l’anneau d’un film à l’autre⁷⁷.

Il s’agit de très gros plans qui montrent en détail l’anneau unique. On retrouve également des références à certaines répliques qui viennent imiter le ton des interprètes, par exemple la rythmique de Ian McKellen dans sa fameuse réplique “You shall not pass !”. En effet, très différente des indications neutres et présentes autour de la réplique originale répétée trois fois (““You cannot pass !’ he said.⁷⁸”), la réplique de Ian McKellen, ainsi que la mise en scène, rendent cette séquence beaucoup plus mémorable. Le ton d’Andy Serkis lorsqu’il prononce “My precious”, connaît un traitement similaire, puisqu’on retrouve cette réplique prononcée à l’identique notamment dans *Big Bang theory*⁷⁹ ou dans *Les Simpson*⁸⁰. Toutes ces références

⁷⁶ADAMSON Andrew, ASBURY Kelly et VERNON Conrad, *Shrek 2*, Glendale, DreamWorks Animation, 2005, 3e minute.

⁷⁷ Timecode pour *La communauté de l’anneau* : 00 : 01 : 04 ; 00 : 51 : 19 ; 00 :51 :21 ; timecode pour *Shrek 2* : 03 :41 ; 03 : 45 ; 03 : 46 :

⁷⁸ TOLKIEN J. R. R., *The fellowship of the Ring*, London, Harper Collins Publishers, [1954] 2007, p. 431.

⁷⁹ CENDROWSKI Mark, « Le fameux anneau » dans *The Big Bang Theory*, saison 3, épisode 17, 2010, 18^e minute.

⁸⁰ SHEETZ Chuck, « Farces et agapes » dans *Les Simpsons*, saison 21, épisode 6, 2009, 17^e minute.

fonctionnent en grande partie sur la reconnaissance d'une scène issue d'un autre film. En outre, un plan emblématique du *Seigneur des anneaux* est également repris dans *Hunger Games*.



Fig. 2 : reprise d'un plan du *Seigneur des anneaux* à *Hunger Games*⁸¹.

Sur la première image, on peut voir Frodon épuisé après avoir détruit l'anneau dans la Montagne du Destin et sauvé par ses alliés. Sur la deuxième image, Katniss est sauvée par des membres de la rébellion alors qu'elle vient de détruire l'arène.

Dans l'adaptation de *Hunger Games*, ces différences sont moins perceptibles dans la mesure où les romans et leurs adaptations sont contemporains, ce qui ne permet pas de produire autant de décalages que dans le cas du *Seigneur des anneaux*. Les décalages possibles relèvent donc davantage d'une différence entre les références littéraires et cinématographiques. Cependant, les romans comportent déjà beaucoup de références à la culture cinématographique contemporaine, ne serait-ce que par le fait que le roman raconte l'histoire d'une jeune fille forcée de participer à une émission de télé-réalité mortelle, mais aussi par le fait que Suzanne Collins écrit également des scénarios pour la télévision : « La structure narrative, avec ses nombreux retournements de situation et sa structure en trois actes pour chacun des tomes, est clairement cinématographique⁸² ». Toutefois, il existe des différences considérables entre le roman et le film. On peut, par exemple, citer le physique du personnage de Katniss qui comporte des différences entre les romans et les films. Dans le roman, elle est décrite comme petite et menue pour son âge. Cette description résonne avec les descriptions d'autres personnages féminins de la littérature jeunesse qui accentue la petitesse de ses personnages enfants. Cependant, les adjectifs comme “skinny” sont réservés à sa petite sœur, Prim, (“Prim is screaming hysterically behind me. She’s wrapped her skinny arms around me like a vice. “No, Katniss! No! You can’t go!”⁸³”); ou à une version d'elle-même affaiblie (“But when I look at my

⁸¹ Timecode pour *Le retour du roi* : 02 : 43 : 40 ; time code pour *Hunger Games* : 02 : 05 : 59.

⁸² CHEVALIER Eddy, *Katniss Everdeen : embraser son destin*, Bruxelles, les impressions nouvelles (La fabrique des héros), 2021, p. 7.

⁸³ COLLINS Suzanne, *The Hunger Games*, New York, Scholastic Inc., 2008, p. 22.

naked body in the mirror, all I can see is how skinny I am. I mean, I'm sure I was worse when I came out of the arena, but I can easily count my ribs⁸⁴). “Skinny” est donc utilisé pour décrire un être plus faible et en détresse, et ne désigne donc pas Katniss, la plupart du temps.

À l'inverse, dans le film, l'actrice Jennifer Lawrence est grande et musclée. Même si elle a perdu du poids pour le film, certaines critiques émises témoignaient du fait que beaucoup la trouvaient trop grosse pour interpréter une jeune femme affamée : “She was too fat for the role of Katniss Everdeen in the ‘The Hunger Games’ [...] A few years ago Ms. Lawrence might have looked hungry enough to play Katniss... But now, her seductive, womanly figures makes a bad fit for a dystopian fantasy about a people starved into submission⁸⁵”. Ces critiques mettent en exergue le sexisme et les représentations biaisées de la jeune fille/femme dans le cinéma. Plus particulièrement, elles mettent en évidence les différences de caractérisation des personnages entre les romans et les films. En ce sens, cette anecdote indique la vanité du choix de l'interprète d'un personnage sur la base de critères physiques. En effet, l'interprétation de Jennifer Lawrence fait davantage écho au personnage de Katniss au-delà de son physique, loin d'être l'élément le plus mémorable ou remarquable de ce personnage féminin... Ainsi, la différence entre le roman et le film permet, notamment, d'attirer l'attention sur les représentations stéréotypées et la réception des personnages féminins dans la culture populaire.

3. *Au-delà de l'étude interne des œuvres*

Cela dit, ces deux exemples montrent qu'une analyse des points communs et des différences entre le roman et le film s'appuie principalement sur des éléments internes aux deux œuvres comparées. Elle prend rarement en compte le contexte de réception réciproque du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games*. Dans quelle mesure le public des romans et des films est-il similaire et en quoi le public affecte-t-il la production des films ? Qu'en est-il des personnes qui visionnent le film avant de lire le roman ? Quels effets produisent le visionnage et la lecture d'une même histoire, le plaisir de la nouveauté complète mis de côté ? Si la réponse à ces questions dépend en partie de chacun et génère des difficultés pour tout type de littérature, au-delà des adaptations, ces questions semblent néanmoins nécessaires pour saisir le phénomène dans sa complexité et feront partie intégrante de la réflexion sur l'élaboration des

⁸⁴ *Id.*, p. 338.

⁸⁵ MCKAY Hollie, “Criticism of ‘Hunger Games’ star Jennifer Lawrence’s weight is ‘silly’ and ‘damaging’, experts say”, <https://www.foxnews.com/entertainment/criticism-of-hunger-games-star-jennifer-lawrences-weight-is-silly-and-damaging-experts-say> (page consultée le 11 avril 2024).

différentes adaptations dans la deuxième partie de ce travail. Dans cette lignée, McFarlane attirait déjà l'attention sur la nécessité pour les *adaptation studies* de prendre un tournant sociologique : “How does adaptation serve the cinema? What conditions exist in film style and film culture to warrant or demand the use of literary prototypes?”⁸⁶. Par ailleurs, l'étude des adaptations cinématographiques a pris une place dominante dans l'étude du cinéma⁸⁷ alors que les adaptations, même si elles sont nombreuses, ne constituent pas l'ensemble des films produits.

Dès lors, une étude de l'adaptation doit pouvoir reconnaître les qualités et défauts du passage d'un médium à un autre. En ce sens, elle nécessite une interdisciplinarité qui reconnaît le romanesque et le cinématographique à niveau égal. Surtout, elle doit tenir compte de l'ensemble des composantes du roman et du film, notamment le contexte de réception. Ainsi, l'adaptation cinématographique doit également être analysée en tant que pratique socio-culturelle dans la mesure où, dans les deux cas d'étude qui nous occupent, elle se construit dans une époque particulière, le 21^e siècle.

⁸⁶ NAREMORE James, *Film Adaptation*, New Brunswick (N.J.), Rutgers University Press, 2000, p. 35.

⁸⁷ CORRIGAN Timothy, “Literature on screen, a history: in the gap”, in CARTMELL Deborah and WHELEHAN Imelda (dir.), *The Cambridge Companion to Literature on Screen*, Cambridge, Cambridge University Press, 2007, p. 30.

Chapitre 4. L'adaptation cinématographique : une pratique culturelle

De fait, depuis la naissance du cinéma, les films les plus récompensés sont des adaptations. Certes, la plupart sont des productions hollywoodiennes qui, on le verra, privilégient les adaptations, mais ce sont également des films qui ont un grand succès au box-office⁸⁸ : *Ben-Hur*, *Apocalypse Now*, *Le Parrain* (partie 1 et partie 2), *Forrest Gump*, *La ligne verte*, *Fight Club*, ou encore *La communauté de l'anneau* et *Le retour du roi* sont régulièrement cités parmi les meilleurs films de tous les temps. Les films qui, historiquement, sont des succès critiques et des succès au box-office sont des adaptations. Dès lors, pourquoi ces adaptations, jugées péjorativement dans beaucoup de cas, font-elles partie intégrante de notre culture et sont-elles présentes en grand nombre⁸⁹ ? Beaucoup de théoriciens, parmi lesquels George Steiner dans son *Après Babel*, expliquent qu'une culture se construit en adaptant constamment ses questionnements, ses valeurs, ses aspirations⁹⁰. En ce sens, une culture se raconte et transmet ses récits d'une époque à une autre et d'un lieu à un autre. Or, cette transmission ne peut pas s'effectuer sans des transformations, des ajouts et des suppressions nécessaires à la persistance générale d'un récit. D'ailleurs, Hutcheon évoquait cette constance de l'adaptation dans nos sociétés : "In the workings of the human imagination, adaptation is the norm, not the exception⁹¹".

En ce sens, une adaptation renseigne sur les valeurs d'une société en termes d'esthétique ou d'importance donnée à telle ou telle composante du récit. Ainsi, l'adaptation fonctionne comme une pratique de cristallisation puisqu'elle permet de saisir la « revivification de l'art même du récit⁹² ». Dans cette partie, nous nous intéresserons à l'adaptation, au-delà de sa composante d'écriture mais en tant que pratique culturelle qui indique un statut historique de l'adaptation comme forme d'art, un rapport hiérarchique entre romanesque et cinématographique et entre écrits et images.

⁸⁸ Notons que ces films ont un grand succès au box-office, notamment parce qu'ils sont des produits d'Hollywood. Ils font donc partie intégrante d'une circulation de masse et sont, à ce titre, privilégiés à la fois pour la sortie des salles et pour la sélection des films récompensés.

⁸⁹ HUTCHEON, *op. cit.*, p. 4.

⁹⁰ VANOYE, *op. cit.*, p. 32.

⁹¹ HUTCHEON, *op. cit.*, p. 177.

⁹² SERCEAU Michel, *L'adaptation cinématographique des textes littéraires : théories et lectures*, Liège, Éditions du CEFAL, 1999, p. 173.

1. Un contexte post-romantique

Tout d'abord, l'adaptation cinématographique se situe dans un contexte historique particulier. En effet, les adaptations du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games* s'inscrivent dans une société post-romantique. La période romantique a durablement marqué l'imaginaire autour de la figure de l'artiste génial et de l'œuvre originale. Précisons avec McKee que « l'originalité se situe à la convergence du contenu et de la forme : le choix d'un sujet spécifique allié à une façon unique de formuler l'histoire. Le contenu (le décor, les personnages, les idées) et la forme (la sélection et l'arrangement des événements) se nourrissent et s'influencent mutuellement au sein d'une relation nécessaire⁹³ ». À cette époque donc, une œuvre était considérée originale si elle était unique, si elle ne s'inspirait pas d'autres histoires et si le style de l'auteur parvenait à la distinguer des autres œuvres produites avant elle. L'adaptation n'était dès lors pas souhaitable puisqu'elle indiquait un manque d'originalité, au moins dans le contenu, du fait que l'histoire avait déjà été écrite. Pourtant, aux époques antérieures, l'emprunt ou la copie faisait partie intégrante du processus de création : à l'ère élisabéthaine, William Shakespeare, dont la reconnaissance artistique actuelle est indéniable, adaptait fréquemment les œuvres d'autres dramaturges. Par exemple, sa tragédie *Roméo et Juliette* est directement reprise de la version italienne de Luigi Da Porto qui, lui-même, s'inspire du mythe de Pyrame et Thisbé⁹⁴. De la même manière un siècle plus tard, Jean Racine écrit *Phèdre* et s'inspire directement de la tragédie *Hippolyte porte-couronne* de Euripide et du *Phèdre* de Sénèque, entre autres⁹⁵. L'emprunt participait alors à une forme de célébration des œuvres antérieures et promouvait la continuité artistique. Ce lien inextricable entre l'art et la nouveauté, l'originalité, est donc récent.

2. Un contexte capitaliste

Ainsi, le cinéma, né dans un contexte capitaliste, s'est trouvé déterminé par cette double demande d'innovation, post-romantique et capitaliste. Demande impossible à combler avec le régime de production rapide imposé par la cadence consumériste. De plus, à l'origine, les films

⁹³ MCKEE Robert, *Story : contenu, structure, genre, les principes de l'écriture d'un scénario*, Paris, Armand Colin, [1997] 2017, p. 10.

⁹⁴ BRÎNZEU Pia, "There is no Balconi in *Romeo and Juliet*: only a Love Scene" in FRENTIU Luminita (ed.), *What's in a Balcony Scene? A Study on Shakespeare's Romeo and Juliet and its Adaptations*, Cambridge, Cambridge Scholars Publishing, 2016, p. 15.

⁹⁵ ALONGE Tristan. *Les origines grecques de la tragédie française. Une occasion manquée*, Hermann, 2021, p. 81-85.

se présentaient comme des petits documentaires. Très vite, D. W. Griffith, parmi d'autres, va ajouter des éléments narratifs dans ses films pour permettre au cinéma de perdurer⁹⁶. Par la suite, le cinéma est devenu un art narratif en empruntant ses histoires à la littérature qui présentait des narrations plus complexes et déjà disponibles⁹⁷. L'objectif à cette époque était de perfectionner la technicité du cinéma ; raconter une histoire n'était donc pas une priorité.

3. *Un contexte post-benjaminien*

Par ailleurs, la conception de l'adaptation cinématographique est également influencée par un contexte post-benjaminien. En moins d'un siècle, de nouveaux supports techniques, parmi lesquels la photographie et le cinéma, apparaissent et développent un potentiel créatif sans aucune mesure. Avant cela, l'architecture, la danse, la peinture, la musique, la sculpture et, surtout la littérature, occupaient cette fonction privilégiée qui consiste à dire le monde⁹⁸. Parmi ces six disciplines, la littérature avait l'apanage du narratif. Or, tous ces nouveaux supports techniques ont naturellement pris le chemin de la narration et ont contribué, par leur forme, à la reproduction et à la circulation de masse des histoires. Entre 1935 et 1938, Walter Benjamin écrit son ouvrage *L'œuvre d'art à l'heure de sa reproductibilité technique*⁹⁹. Dans ce texte, Benjamin explique notamment que ces nouvelles techniques ne nécessitent plus, à priori, le développement pour un artiste d'une compétence particulière comme c'était le cas pour le peintre ou le sculpteur :

Pour la première fois, dans le processus de la reproduction des images, la main se trouva déchargée des tâches artistiques les plus importantes, lesquelles désormais furent réservées à l'œil rivé sur l'objectif. Et comme l'œil saisit plus vite que la main ne dessine, la reproduction des images put se faire désormais à un rythme si accéléré qu'elle parvint à suivre la cadence de la parole. L'opérateur du cinéma, en filmant, fixe les images en studio, aussi vite que l'acteur dit son texte¹⁰⁰.

Désormais, l'acte artistique ne peut plus se penser sans l'acte technique. À l'origine, une œuvre d'art se distinguait par sa dimension auratique dans la mesure où elle était à la fois proche

⁹⁶ MELLET Laurent et WELLS-LASSAGNE Shannon, *Etudier l'adaptation filmique : cinéma anglais, cinéma américain*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2010, p. 12.

⁹⁷ AUMONT Jacques, BERGALA Alain, MARIE Michel e.a., *Esthétique du film*, Paris, Armand Colin, [2001] 2008 (3^e éd.), p. 64.

⁹⁸ GROENSTEEN Thierry, « Fictions sans frontières », dans GAUDREAULT André et GROENSTEEN Thierry (dir.), *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation : littérature, cinéma, bande-dessinée, théâtre, clip : colloque de Cerisy*, Québec, Éditions Nota bene, 1998, p. 14.

⁹⁹ BENJAMIN Walter, *Œuvres I-III*. Traduit de l'allemand par Maurice de Gandillac, Rainer Rochlitz et Pierre Rusch. Paris, Gallimard (coll. Folio, 372-374), 2000 (1955), 400-459-482 p.

¹⁰⁰ *Id.*, t3, p. 272-273.

et lointaine. Par exemple, *Le seigneur des anneaux* est devenu un roman culte au sens où le texte de Tolkien est lu et relu par des générations de lecteurs (“ ‘The English-speaking world is divided into those who have read [...] *The Lord of the Rings* and those who are going to read [it]’ *Sunday Times*¹⁰¹” ; loué dans sa forme et dans son contenu comme une œuvre exceptionnelle et unique au monde (“ ‘A triumphant close... a grand piece of work, grand in both conception and execution’ *Daily Telegraph*¹⁰²”); et dont l’auteur fait preuve génie (“ ‘Tolkien was a storyteller of genius’ *Literary Review*¹⁰³”). De la même manière, peu d’auteurs ont connu un tel succès à la même époque et Tolkien appartient à la sphère des intellectuels anglais puisqu’il enseignait à la prestigieuse université d’Oxford. L’idée sous-jacente à tous ces discours est que *Le seigneur des anneaux* est donc lu par tout le monde mais que seule une personne aurait pu l’écrire. Le cas de Suzanne Collins est plus nuancé, pour plusieurs raisons : sa saga et la trajectoire de son succès sont régulièrement comparées à celles d’autres auteurs (et surtout d’autres autrices) à la même époque (J. K. Rowling, Stéphanie Meyer, E. L. James, etc.). De même, son milieu et son éducation tendent davantage vers la culture populaire (par définition accessible), puisqu’elle écrit des romans pour la jeunesse et des scénarios pour la télévision.

4. « Créer le second original »

Cependant, l’adaptation cinématographique, en plus de privilégier un médium technique, semble profaner l’œuvre originale en la modifiant. Ce dédoublement de l’œuvre permet certes une diffusion de masse mais transforme dans le même temps l’œuvre en marchandise¹⁰⁴. Par ailleurs, l’adaptation contribue également à dissocier l’œuvre de son créateur, et l’idée d’œuvre originale s’estompe de ce fait. En réalité, l’adaptation contribue à l’aura de l’œuvre originale puisqu’une partie de sa légitimation se construit sur une émancipation du roman mais aussi sur un discours d’allégeance au roman¹⁰⁵. En outre, l’adaptation est souvent perçue comme une copie de l’original à cause de l’opposition binaire établie entre copie et original, pourtant souvent remise en question notamment par Derrida¹⁰⁶. En effet, l’adaptation ne peut se contenter d’être une copie puisqu’elle doit notamment proposer des innovations dans la forme. En ce sens, elle fonctionne sur la répétition mêlée d’innovations.

¹⁰¹ TOLKIEN J. R. R., *The fellowship of the Ring*, op. cit., 4e de couverture.

¹⁰² *Ibid.*

¹⁰³ *Ibid.*

¹⁰⁴ GROENSTEEN, op. cit., p. 13.

¹⁰⁵ VANOYE, op. cit., p. 33.

¹⁰⁶ NAREMORE, op. cit., p. 45.

Adapter revient donc à « créer le second original¹⁰⁷ », à créer une œuvre qui serait en mesure de transporter l'aura de l'œuvre originale en proposant une relecture d'une histoire – le contenu – tout en mettant en évidence ses qualités esthétiques – la forme.

Dans ce contexte interviennent également des considérations sur ce que devrait être un artiste. Ainsi, dans *The Rhetoric of Fiction*, Booth mettait en évidence l'idée préconçue selon laquelle un véritable artiste n'est pas influencé par son lectorat : “True artists, we have been told again and again, take no thought of their readers. They write for themselves¹⁰⁸”. De ce fait, le travail d'un adaptateur est souvent méconsidéré puisqu'il doit tenir compte des attentes du lectorat déjà acquis au roman et des spectateurs prochains qui n'auraient pas lu les romans, ce qui est fréquent. En outre, ce public déjà potentiellement acquis représente également un inconvénient en raison de son attachement à l'œuvre originale qui le rend extrêmement exigeant vis-à-vis du travail d'adaptation¹⁰⁹.

La non-prise en compte du lectorat est également un mythe dans la littérature puisqu'un écrivain est censé construire son monde en gardant à l'esprit un lecteur (au moins potentiel). À ce titre, Eco explique dans *Lector in fabula* cette pensée de l'auteur pour son lecteur : « Prévoir son Lecteur Modèle ne signifie pas uniquement “espérer” qu'il existe, cela signifie aussi agir sur le texte de façon à le construire. Un texte repose donc sur une compétence mais, de plus, il contribue à la produire¹¹⁰ ». C'est vrai de n'importe quelle fiction mais c'est particulièrement prégnant dans le cas des romans de *fantasy* ou des dystopies. Le début du *Seigneur des anneaux* est symptomatique de ce point de vue puisque Tolkien commence son récit par une vingtaine de pages de prologue “Concerning Hobbits” dans lesquelles il s'adresse à ses lecteurs et leur fournit une description des Hobbits qu'ils pourront conserver dans leurs connaissances encyclopédiques pour la suite du récit :

Many, however, may wish to know more about this remarkable people from the outset, while some may not possess the earlier book. For such readers a few notes on the more important points are here collected from Hobbit-lore, and the first adventure is briefly recalled¹¹¹.

¹⁰⁷ SEGER, *op. cit.*, p. 87.

¹⁰⁸ BOOTH Wayne C., *The rhetoric of fiction*, Chicago, University of Chicago Press, 1961, p. 89.

¹⁰⁹ MELLET Laurent et WELLS-LASSAGNE, *op. cit.*, p. 11.

¹¹⁰ ECO Umberto, *Lector in fabula : le rôle du lecteur, ou La coopération interprétative dans les textes narratifs*, traduit par Myriem Bouzaher, Paris, Librairie générale française, [1979] 2004, p. 69.

¹¹¹ TOLKIEN J. R. R., *The fellowship of the Ring*, *op. cit.*, p. 1.

Dans le cas de *Hunger Games*, l'autrice situe son récit sur le sol étasunien dans un futur dystopique. À travers les souvenirs et expériences de Katniss, ainsi qu'à travers le matraquage provoqué par la propagande du Capitole, le lecteur est progressivement amené à comprendre l'espace-temps dans lequel se déroule l'histoire : le régime politique, la configuration spatiale des districts, les technologies développées ou encore les modes de vie diamétralement opposés entre le capitole et les districts les plus pauvres. Par ailleurs, Suzanne Collins cherche à écrire un roman pour la jeunesse et elle est donc consciente du lectorat auquel elle s'adresse.

En outre, l'adaptateur (ici compris comme le scénariste) commettrait une faute supplémentaire du fait qu'il crée sans pour autant imaginer¹¹². Cette conception du véritable artiste nuit également aux adaptations car l'accès au statut d'art pour une œuvre repose sur la reconnaissance d'une signature autoriale singulière. Si l'auteur d'un roman est facilement identifiable (ne serait-ce que parce que son nom est indiqué sur la couverture), le lien entre un film et son auteur va moins de soi. En ce sens, Eliad, entre autres, note :

Qui est l'auteur du film ? Le scénariste, l'adaptateur, le réalisateur ou bien l'écrivain du livre qui est à la base du film ? Le cinématographe s'est toujours voulu un art et, en tant que tel, un de ses soucis, depuis le début, a été de mettre une seule signature au bas de l'œuvre. Comme la peinture, la littérature ou le théâtre. Oui mais l'ennui est que le cinéma est un art collectif¹¹³.

Dès lors, le partage de la responsabilité d'une œuvre conduirait à l'amenuisement de la valeur auratique d'une œuvre. De la même manière, devrait-on établir une hiérarchie dans le travail de chacun de ses contributeurs¹¹⁴ ? Le travail de l'un ou de l'autre est-il plus important selon les types d'adaptation cinématographique ? Si ces interrogations sont pertinentes, il est communément admis que l'auteur d'un film est le réalisateur. Cette question autour de la signature est essentielle puisqu'elle permet d'identifier un artiste. En ce sens, certains réalisateurs accèdent plus facilement au rang d'artistes : citons notamment Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick, Woody Allen, Jean-Luc Godard ou encore Quentin Tarantino. D'ailleurs, il est fréquent que les noms de ces réalisateurs deviennent des substantifs, voire qu'ils évoluent

¹¹² HUTCHEON, *op. cit.*, p. 88.

¹¹³ ELIAD, *op. cit.*, p. 10.

¹¹⁴ BESSON Florence, « Prospero's Books de Peter Greenaway (1991) : Correspondance spéculative/spéculaire avec *The Tempest* de Shakespeare », dans WELLS-LASSAGNE Shannon et HUDELET Ariane, *De la page blanche aux salles obscures : Adaptation et réadaptation dans le monde anglophone*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2011, p. 111-124.

en adjectifs, utilisés pour décrire leur filmographie¹¹⁵. Par exemple, on peut dire « J'ai vu un Kubrick hier », « Elle ressemblait à une héroïne hitchcockienne » comme on évoque le style hugolien ou la lecture d'un Stephen King. Or, parmi tous ces réalisateurs, beaucoup adaptent des œuvres littéraires au format cinématographique.

Dans ce contexte, Peter Jackson est parvenu à imposer sa signature notamment par l'adhésion de son équipe de tournage qui ne cesse de le promouvoir, mais aussi en tant que réalisateur et membre des scénaristes. Ce qui a donc contribué à la reconnaissance artistique de sa trilogie et vice versa. Le cas de la tétralogie *Hunger Games* est différent dans la mesure où deux réalisateurs se sont succédé, Gary Ross (pour le premier volet) et Francis Lawrence (pour les quatre autres), troublant la reconnaissance d'une signature singulière. En outre, l'autrice de l'œuvre originale a contribué au scénario, ce qui a permis de légitimer l'œuvre dans la lignée du roman, sans pour autant conférer suffisamment d'indépendance au film. Les deux réalisateurs sont d'ailleurs rarement évoqués, voire peu connus.

Dès lors, le contexte post-romantique, capitaliste et post-benjaminien conduit à une dévalorisation de l'adaptation cinématographique puisqu'il privilégie la reconnaissance artistique d'une personne unique et d'une œuvre nouvelle et singulière. Les modalités particulières du cinéma amèneront donc à repenser la création et à reconsidérer le potentiel créatif de l'adaptation, dans la deuxième partie de ce travail.

5. Dimensions axiologique et hiérarchique du roman et du film

Ensuite, le statut de l'adaptation cinématographique dans la société occidentale repose sur une opposition axiologique entre le roman et le film. Longtemps, les arts écrits et visuels ont été hiérarchisés. La littérature et le cinéma ne font pas exception, notamment parce que le roman est un art déjà ancien comparé au film qui n'a qu'un siècle derrière lui. Ces deux médias sont très vite entrés en concurrence parce qu'ils racontaient tous les deux des histoires. Cette concurrence est exacerbée par le fait que « non seulement nous consommons un nombre de fictions sans précédent, mais la sensibilité contemporaine est structurée par la forme récit¹¹⁶ ». Cette hiérarchisation des arts a forcément un impact sur la perception des deux œuvres

¹¹⁵ « 'Lynchien', 'Tarantinesque' et 'Kubrickien' sont désormais des mots du dictionnaire », <https://www.vanityfair.fr/actualites/articles/-lynchien-tarantinesque-et-kubrickien-sont-desormais-des-mots-du-dictionnaire/69525> (page consultée le 12 avril 2024).

¹¹⁶ GROENSTEEN, *op. cit.*, p. 13.

impliquées dans le processus d'adaptation. Dans cette partie, nous reviendrons sur les oppositions historiques entre ces deux formes d'art pour saisir les dynamiques actuelles et porter un nouveau regard sur le film mais aussi sur le roman¹¹⁷.

Le visionnage d'un film est souvent perçu comme passif car il semble demander un investissement faible de la part du spectateur. Or la spectature d'un film nécessite de la part du spectateur une vigilance importante et une capacité à construire du sens vis-à-vis de la succession des plans : il s'agit de « constituer par la mémoire un tissu lisible de l'ensemble des fragments visuels et sonores fournis par le montage du film¹¹⁸ ». De même, le spectateur devant un film ne devrait rien imaginer car tout lui serait présenté visuellement¹¹⁹. Cependant, cette conception du cinéma fait notamment fi du hors-champ et du non-dit très présents. À l'inverse, la lecture a souvent la réputation d'être une pratique de plus en plus ardue et réservée à un public de plus en plus restreint et doté d'une compétence spéciale, celle de lire. Le lecteur serait donc plus actif que le spectateur car il doit notamment « donner vie » à l'information donnée d'une page à une autre. Comme le fait remarquer Eco dans *Lector in fabula* :

Le texte est donc un tissu d'espaces blancs, d'interstices à remplir, et celui qui l'a émis prévoyait qu'ils seraient remplis et les a laissés en blanc pour deux raisons. D'abord parce qu'un texte est un mécanisme paresseux (ou économique) qui vit sur la plus-value de sens qui y est introduite par le destinataire¹²⁰.

Ainsi, on entend souvent dire que les jeunes ne lisent plus et que la lecture se perd. Pourtant, si l'on s'intéresse aux ventes de romans, la moitié des romans vendus se rapporte à de la littérature jeunesse¹²¹. Si les jeunes ne sont pas les seuls à s'emparer de cette littérature, ignorer ces chiffres relèverait de la mauvaise foi. Plus il y a un public enthousiaste, moins la pratique semble légitime. D'autres seront prêts à affirmer qu'il ne s'agit pas de littérature. Notre corpus étant composé de deux sagas littéraires massivement lues par la jeunesse, cette prise de position empêcherait de considérer la complexité artistique de ces œuvres. Par ailleurs, le film subit également un discours élitiste selon lequel les amateurs de films sont des gens paresseux, de simples consommateurs. En ce sens, Jeanne-Marie Clerc note :

¹¹⁷ CLEDER et JULLIER, *op. cit.*, p. 11.

¹¹⁸ LE BISSONNAIS Claudie, *Mémoire(s) plurielle(s) : cinéma et images, lieux de mémoire?*, Paris, Creaphis, 2007, p. 73.

¹¹⁹ MCFARLANE, *op.cit.*, p. 15-16.

¹²⁰ ECO, *op. cit.*, p. 63.

¹²¹ BREHM Sylvain, année académique 2023-2024, *cours de littérature jeunesse [LIT4295]*, UQAM.

Le rejet du cinéma apparaît souvent lié à un mépris non dissimulé pour tout ce qui touche le peuple, les enfants ou les femmes, qui semblent son public privilégié. Comme si, dans l'image, se concentrait cette "différence" profondément antipathique à une culture occidentale fondée sur les valeurs dominantes d'une société encore essentiellement aristocratique et masculine¹²².

Pourtant, la survivance du roman et sa longévité historique doivent beaucoup à son public acquis notamment chez les femmes ou les ouvriers¹²³. Une opposition sociale entre les deux arts n'est donc pas valide.

Pour dépasser l'opposition basique et infertile des arts, beaucoup postulent que les arts ont chacun une portée et des effets différents. Ainsi, Goothold Lessing marque durablement la conception moderne d'une spécificité des arts avec son *Laocoon* (1766). En ce sens, chaque art présenterait certes des points communs avec les autres, mais aussi des spécificités qui permettent de distinguer leurs usages et fonctionnements. Toutefois, cette différenciation des arts participe également d'une hiérarchisation, notamment perceptible dans la comparaison entre un roman et son adaptation cinématographique.

Tout d'abord, de nombreux éléments séparent le film et le roman. Un film est produit par une équipe de production plus ou moins grande tandis que le roman est écrit par une personne, parfois deux. Dans cette même dynamique, le film a également une portée plus collective que le roman parce qu'un film connaît une plus grande circulation et parce que le visionnage en salle de cinéma est une pratique collective. Le budget constitue une dimension non négligeable dans la création d'un film tandis que le roman ne connaît que les limites de l'imagination. En ce sens, les outils à la disposition d'un écrivain et d'un réalisateur pour créer un récit divergent également. Par récit, nous entendons « la représentation d'un événement ou d'une suite d'événements, réels ou fictifs¹²⁴ » tel que Genette l'a défini dans « Frontières du récit », mais nous ne tenons plus compte de la réduction du récit au langage ou à l'écrit. Ainsi, le roman est constitué de mots alors que le film peut faire appel à au moins cinq techniques : les images, les voix des interprètes, la musique, le bruit et les éléments écrits¹²⁵. En outre, cette

¹²² CLERC Jeanne-Marie, *Littérature et cinéma*, Paris, Fernand Nathan, 1993, p. 127.

¹²³ GROENSTEEN, *op. cit.*, p. 14.

¹²⁴ GENETTE, « Frontières du récit », *op. cit.*, p. 152.

¹²⁵ NAREMORE, *op. cit.*, p. 59.

étendue des possibilités offertes au média cinématographique en complexifie l'étude complète. À ce titre, Aumont évalue que le récit filmique est plus complexe dans son organisation¹²⁶.

Face à la complexité de son récit, le film se révèle doté d'un format bien défini dans la mesure où sa durée varie généralement entre 90 et 180 minutes. Certains films dépassent ce format mais il s'agit d'exceptions. Au-delà des 180 minutes, il est convenu d'entrer dans un autre format : celui de la série, par exemple. Cette convention est notamment propice à un roulement efficace des projections dans les salles de cinéma. Cette contrainte de format est également influencée par la gestion d'un budget prédéfini. À l'inverse, le nombre de pages d'un roman n'est pas limité dans la mesure où le roman est une forme informelle, un genre caractérisé par sa liberté. En ce sens, comme le fait remarquer James Monaco, "because film operates in real time, it is more limited. Novels end only when they feel like it"¹²⁷. Ainsi, le temps de visionnage/lecture diffère puisque le lecteur lit à son rythme tandis qu'un film avance quoi que le spectateur fasse (à moins de le visionner chez soi et de faire des pauses fréquentes). Néanmoins, la comparaison entre *Le seigneur des anneaux* et *Hunger Games* et leurs adaptations respectives démontre bien la différence de temps de visionnage/lecture, quand bien même le spectateur ferait de nombreuses pauses.

Cela étant dit, le romanesque et le cinématographique partagent également beaucoup de points communs qui facilitent l'adaptation d'un médium à l'autre. Ils constituent tous les deux une communication différée, « un acte de communication bidirectionnelle entre le livre, le film et les contextes de leur production et leur réception¹²⁸ », contrairement à la pièce de théâtre ou au spectacle de danse qui montrent l'art, la performance en train de se faire et l'unicité de chaque séance. D'une façon similaire, le film et le roman sont caractérisés par une « ségrégation des espaces¹²⁹ » dans laquelle l'espace du lecteur/spectateur est réel tandis que celui du roman et du film est fictif. Ces deux arts ont également pour objectif commun d'émouvoir le public, de leur procurer des sensations par procuration¹³⁰. Leur point commun le plus saillant est, sans nul doute, le narratif : le fait même de raconter. En effet, sous l'influence du réalisateur D. W.

¹²⁶ AUMONT, BERGALA, MARIE, *op. cit.*, p. 75.

¹²⁷ MONACO James, *How to Read a Film: the Art, Technology, Language, History, and Theory of Film and Media*, New York, Oxford University Press, 1981, p. 51.

¹²⁸ PERDIKAKI Katerina, "Film Adaptation as an Act of Communication: Adopting a Translation-Oriented Approach to the Analysis of Adaptation Shifts" in *Meta*, Volum 62, n° 1, avril 2017, p. 3.

¹²⁹ METZ Christian, *Le signifiant imaginaire*, (première édition 1977), Christian Bourgois Editeur, 2002, p. 89.

¹³⁰ GAULD Christophe, "Fiction et identification : de la narratologie à la sémiotique contemporaine", dans *Cahiers de narratologie*, N°35, novembre 2019, p. 1.

Griffith, le cinéma se dote d'une dimension narrative qui prédomine encore aujourd'hui¹³¹. Pourtant, dans la visée d'établir les spécificités de chaque art, le cinéma présente également des spécificités narratives, même dans le cinéma classique, dont certaines seraient communes avec le narratif romanesque. En ce sens, Schaeffer explique que « la fiction cinématographique, comme la fiction verbale, organisent les événements en partant d'un fondement commun qui est celui de la logique actantielle¹³² ».

Si la narration, le fait de raconter, est le dénominateur commun du film et du roman, leurs caractéristiques narratives doivent être analysées plus en profondeur. Le cinéma narratif est souvent critiqué parce qu'il serait moins intéressant que le cinéma expérimental. En outre, le cinéma narratif est présent en majorité à Hollywood et il se réclamerait donc d'une idéologie américaine, en plus d'être industrialisé. Surtout, le narratif mis en avant dans ces films ne présenterait aucune évolution parce qu'il s'inscrirait dans « la stricte tradition dixneuviémiste¹³³ ».

Or, comme expliqué plus haut, en raison de la complexité organisationnelle du récit, le cinéma est extrêmement formaté, contrairement au roman. Dans cette dynamique, on observe également que le narratif est aussi davantage formaté dans le film. En effet, le film a une intrigue, suit une direction et mène à un climax dans les dernières minutes du film. Si l'on prend l'exemple du *Seigneur des anneaux*, le climax du film se situe à la destruction de l'anneau une vingtaine de minutes avant la fin du film. Dans le livre, la destruction de l'anneau arrive à la page 946 et le récit se poursuit encore sur une centaine de pages. Peter Jackson a donc supprimé une bonne partie des événements qui se déroulent dans la suite car la narration cinématographique ne peut se permettre de prolonger trop longtemps la résolution et la fin de l'histoire. Par ailleurs, la narration du film est généralement linéaire et évite les retours en arrière et flashbacks intrusifs. Or, dans le roman *Hunger Games*, le lecteur suit les pensées de Katniss qui se remémore très souvent des souvenirs. Par exemple, le troisième tome commence par une longue analepse dans laquelle Katniss raconte les événements qui se sont déroulés depuis son évasion de l'arène de la 75^e édition des jeux de la faim. Dans le film, le réalisateur explique avoir privilégié une intrigue linéaire et décidé de montrer les événements dans le présent du personnage. À côté de cette direction, le film comporte également des dimensions perceptibles dans le fait que « l'histoire progresse et révèle en même temps les personnages en développant

¹³¹ CORRIGAN, *op. cit.*, p. 34.

¹³² SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, p. 301.

¹³³ AUMONT, BERGALA, MARIE, *op. cit.*, p. 66.

les thèmes¹³⁴ ». Or, le cinéma hollywoodien aurait tendance à privilégier la direction au détriment d'un développement thématique. Cela se traduit notamment dans le fait que, pour beaucoup, la psychologie des personnages est superficielle dans le film. Ce qui revient à nier totalement le travail d'interprétation d'un acteur ou d'une actrice et sa capacité à transmettre des émotions et des sentiments.

La complexité du cinéma s'explique aussi par le fait que la narrativité filmique mêle narration et monstration, comme déjà évoqué plus haut lorsqu'il était question du double-récit. La monstration désigne « le mode de communication d'une histoire qui consiste à montrer des personnages qui agissent, plutôt qu'à dire les péripéties qu'ils subissent¹³⁵ ». Plusieurs monstrateurs (profilmique, filmographique et méga-monstrateur) seraient alors chargés d'assembler les micro-récits que ce sont le montage, les plans pour fournir le film, sorte de méga-récit¹³⁶.

6. Considérations sociétales autour de l'écrit et de l'image

Ce mépris du cinéma en faveur du roman tient également à l'opposition établie entre les mots et les images. Historiquement, la société occidentale a développé une vision axiologique des mots (logophilie) et des images (iconophobie), notamment mise en évidence par Robert Stam¹³⁷. Pour pouvoir lire un roman, l'enfant doit d'abord passer par un apprentissage actif du code graphique et comprendre (inconsciemment ou non) la non-transparence du signifiant par rapport au signifié. L'enfant est donc capable de comprendre des images avant même de pouvoir parler¹³⁸. En ce sens, l'image apparaît déjà beaucoup plus transparente que l'écrit. Néanmoins, une représentation de la réalité n'est pas la réalité. Une image est « quelque chose qui ressemble à quelque chose d'autre¹³⁹ », elle passe donc par une phase d'interprétation. Le film classique cherche à créer une illusion de réel et lui ressemble donc le plus possible. Cependant, un film, même s'il ne présente aucun effet spécial, n'est pas le réel. En ce sens, « l'image est le support *imaginaire* d'un contenu *imaginaire*¹⁴⁰ ». Pour s'en convaincre, il suffit de comparer une scène

¹³⁴ SEGER, *op. cit.*, p. 88.

¹³⁵ GAUDREAU André, *Du littéraire au filmique. Système du récit*, Paris, Nathan/Armand Colin, 1999, p. 87.

¹³⁶ LIMOGES Jean-Marc, « De l'écrit à l'écran. Pour une typologie des voix narratives au cinéma », dans *Cahiers de narratologie*, n°25, décembre 2013, p. 4.

¹³⁷ HUTCHEON, *op. cit.*, p. 4.

¹³⁸ CARROLL Noël, "The Power of Movies" in *Daedalus*, vol. 114, n°4, Fall 1985, p. 83.

¹³⁹ JOLY Martine et MARTIN Jessie, *Introduction à l'analyse de l'image*, 4^e éd., Paris, Armand Colin, 2021, p. 35.

¹⁴⁰ SIETY Emmanuel, *Fictions filmiques. Essai sur l'attribution de propriétés fictives aux images de films*, Rennes, PUR, 2009, p. 9.

d'un film et le plateau de tournage. Dès lors, les films cherchent à créer une impression de réel – c'est le cas du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games* – et, de ce fait, ils appartiennent au domaine de la vraisemblance¹⁴¹.

De plus, la compréhension rapide de l'image dans le développement de l'enfant n'indique en rien la compréhension totale d'un film. Une image comporte également des symboliques particulières, si bien que regarder une peinture (par exemple, *Le déjeuner sur l'herbe* de Manet) est possible sans connaître la signification de telle couleur, telle ligne ou tel objet. D'une culture à une autre, une image va signifier différemment¹⁴². La connaissance des symboliques donne également une lecture différente. C'est vrai de la peinture, de la musique, du roman et du cinéma, peu importe leur degré d'accessibilité initial.

L'image, parce qu'elle est un code, a longtemps été envisagée dans des termes linguistiques et comme une langue moins complexe. Ainsi, il existe des grammaires du cinéma et il est souvent question de syntaxe du cinéma. Une comparaison élaborée, à nouveau, sur l'infériorisation des effets potentiels de l'image conduit irrémédiablement à méconsidérer l'adaptation cinématographique vis-à-vis du roman sur lequel elle porte. Dans cette dynamique, l'image est de nature visuelle et non pas langagière¹⁴³. Comme expliqué plus haut, le point commun du film et du roman ne tient pas d'un système linguistique mais d'un système narratif homologue. D'une façon symptomatique, Hamburger note : « l'image se fait fluctuante, elle raconte l'espace, le corps, la parole de la même manière que la fonction narrative¹⁴⁴ ».

Il est également tenu pour acquis que l'image a intrinsèquement des intentions mauvaises, qu'elle cherche à manipuler et ment au public et que, de ce fait, elle contribue activement à la détérioration de notre héritage écrit et promeut une culture visuelle. Cette critique, en plus de confondre les intentions de l'auteur et le message de l'œuvre, laisse peu de place au spectateur¹⁴⁵. Au contraire, le film participe à la revalorisation de l'écrit puisqu'il annonce explicitement sa parenté avec un roman. Il participe donc à la promotion du roman. Certes, l'esthétique de ces deux films et les moyens mis en place participent à l'émerveillement visuel et constituent une forme de promotion mais, au-delà de cet aspect, *Le seigneur des anneaux* et *Hunger Games* comportent d'autres formes de promotion vis-à-vis du roman. Par

¹⁴¹ JOLY et MARTIN, *op. cit.*, p. 155.

¹⁴² MONACO, *op. cit.*, p. 171.

¹⁴³ SCHAEFFER, *op. cit.*, p. 299.

¹⁴⁴ HAMBURGER Käte, *Logique des genres littéraires*, Paris, Seuil, 1986, p. 193.

¹⁴⁵ JOLY et MARTIN, *op. cit.*, p. 150-151.

exemple, les films *Hunger Games* reprennent la thématique de propagande développée dans les romans et indiquent aussi qu'il faut se méfier des images. Par exemple, après qu'Haymitch a envoyé des ressources à Katniss, le spectateur comprend que Katniss embrasse Peeta pour obtenir des sponsors, pour survivre¹⁴⁶. Le public de Panem est persuadé de la véracité des sentiments naissants de Katniss. En ce sens, la scène suivante présente Gale devant les mêmes images et montre son inquiétude et sa jalousie vis-à-vis de l'amour que Katniss a prétendument développé pour Peeta. Dans *Le seigneur des anneaux*, le motif du livre est omniprésent. Au début du film, le spectateur peut apercevoir Frodon dans un cadre idyllique, un livre à la main ; dans la suite du film, on voit Bilbon écrire son livre, qu'il léguera à Frodon pour poursuivre la narration des aventures des Hobbits, et Frodon le donnera ensuite à Sam ; Gandalf identifie l'anneau de Bilbon après un passage aux archives, etc. Ces deux sagas portent donc un discours plus nuancé sur le visuel et l'écrit.

Ainsi, plutôt que d'envisager le roman et le film en des termes de hiérarchie, ces deux médias peuvent être envisagés en interdépendance. Certes, le cinéma puise dans le narratif romanesque mais cette reprise d'une histoire participe à la circulation des romans originaux. De fait, comme le font remarquer Carcaud-Macaire et Clerc, « les arts du langage acquièrent un prestige neuf, du fait qu'ils ne sont plus reçus comme l'héritage obligé d'une culture imposée, mais comme une alternative possible à une autre culture, secrétée par l'environnement et les mass media, et dont le véhicule est l'image¹⁴⁷ ». Dans le cas du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games*, dont l'appartenance à la pop-culture est déjà plus prégnante que pour d'autres romans, les adaptations participent également à une dé-spécification du roman. En effet, les deux romans étaient étiquetés « *fantasy* » et « pour la jeunesse », ils connaissaient donc un succès relatif à leur public potentiel. Cependant, le cinéma a besoin d'un public de masse et adapte les histoires romanesques pour qu'elles puissent atteindre davantage de personnes, au-delà des préjugés existant sur une littérature destinée à tel ou tel type de lecteur.

Dès lors, l'analyse de l'adaptation selon une société donnée, ici la société occidentale contemporaine, permet de mettre en évidence l'importance de considérer les adaptations en tant que produit d'une société, c'est-à-dire à la fois comme adaptations particulières, notamment en ce qu'elles portent sur des romans populaires, mais aussi en tant que blockbusters. Dès lors, il est important de considérer les choix effectués dans le processus d'adaptation et le résultat

¹⁴⁶ ROSS Gary, *The Hunger Games*, Santa Monica, Lionsgate, 2012, 109-113e minutes.

¹⁴⁷ CLERC et CARCAUD-MACAIRE, *op. cit.*, p. 78-79.

socio-culturel qu'ils engendrent. En ce sens, pourquoi ne pas analyser le roman au regard de l'adaptation cinématographique puisque beaucoup de lecteurs expérimentent plutôt cette relation-là¹⁴⁸ ? Quelles modalités socio-culturelles interviennent dans la conception d'une adaptation cinématographique contemporaine ? Comment l'adaptation cinématographique contemporaine nous renseigne-t-elle sur les histoires que nous aimons et leur fonctionnement actuel ?

¹⁴⁸ TILLEUIL Jean-Louis, « un exercice du pouvoir symbolique : l'étude littéraire face à la problématique de l'adaptation cinématographique d'œuvres littéraires », dans *Image and narrative : online magazine of the visual narrative*, vol. 15, novembre 2006.

Partie 2 : Comment *Le seigneur des anneaux* et *Hunger Games* ont-ils été adaptés ? Analyse et description du processus, du produit, des changements (pertes et apports) du roman au film.

Chapitre 1. Contexte et caractéristiques des deux romans

Pour comprendre les adaptations cinématographiques du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games*, il importe de se pencher sur les deux romans et d'envisager les traits saillants qui ont marqué les adaptateurs respectifs. Dans cette partie, nous traiterons les deux romans dans un même temps pour mettre en évidence leurs points communs et leurs différences.

1. Genèse et réceptions

Le seigneur des anneaux paru, en 1954 et 1955, a requis un long temps d'écriture. J. R. R. Tolkien a, en effet, entrepris son ouvrage en 1937. De son côté, la saga de Suzanne Collins a été publiée entre 2008 et 2010, au rythme d'un tome par an. Si le temps consacré à l'élaboration et l'écriture d'un roman n'est pas soumis à des contraintes budgétaires, il en va différemment de l'entreprise cinématographique. Dès lors, l'œuvre peut se déployer selon le temps de maturation nécessaire à l'écrivain.

À sa sortie en 1954, *Le seigneur des anneaux* ne connaît pas d'emblée un succès retentissant. Les critiques sont mitigées. Sa première traduction française date de 1972. Or les traductions permettent également de juger de la circulation d'un texte et de l'engouement qu'il génère. *Le seigneur des anneaux* sera, par la suite, traduit dans une trentaine de langues. Au cours des cinquante années séparant la parution du roman et la sortie en salle du premier volet de la saga cinématographique, *Le seigneur des anneaux* est vendu à plus de cinquante millions de copies et lu par environ 100 millions de lecteurs et lectrices dans le monde¹⁴⁹. Si ces chiffres sont difficilement évaluables en raison de leur évolution constante, la réception du *Seigneur des anneaux* demeure sans commune mesure pour l'époque, d'autant qu'il s'agit d'un roman de *fantasy*. La plupart des ouvrages faisant l'objet de tirages similaires sont des classiques ou des ouvrages religieux (la Bible et le Coran). Dès sa parution, cependant, l'œuvre de Tolkien fait l'objet de critiques : le manque de compétences narratives de l'écrivain, le racisme sous-jacent dans l'opposition manichéenne des forces du bien et des forces du mal, la description stéréotypée des races, l'absence notable de femmes et le nationalisme exacerbé de l'auteur. Toutes ces critiques (mise à part la première) vont perdurer au fil du temps. Ces éléments seront analysés plus en détails dans la suite de ce travail notamment pour comprendre l'évolution de ces thématiques dans les adaptations cinématographiques de Peter Jackson. En ce qui concerne

¹⁴⁹ BARKER et MATHIJS, *op. cit.*, p. 3.

les thèmes principaux du roman, la quête de l'anneau cristallise un grand nombre de thèmes universels : la lutte du bien contre le mal, l'asservissement, l'amitié, la mort, etc. Notons, cependant, que l'amour n'est pas largement développé puisque l'intrigue amoureuse principale entre Arwen et Aragorn est seulement suggérée par Tolkien.

De son côté, *Hunger Games* connaît un succès immédiat puisque seulement deux mois après sa parution, il est classé parmi les meilleurs livres de l'année et des enseignants l'ont déjà incorporé à leurs cours d'analyse littéraire¹⁵⁰. Très vite, le premier tome connaît de nouveaux tirages en quantités de plus en plus élevées et *Hunger Games* est traduit dans plus de cinquante pays. Comme évoqué plus haut, Suzanne Collins a trouvé son inspiration dans la télé-réalité et dans la mythologie grecque¹⁵¹. En effet, l'autrice aurait élaboré les jeux de la faim en zappant d'une chaîne à l'autre, passant d'une télé-réalité aux informations relayées par le journal télévisé. De même, l'autrice fait régulièrement référence à l'Antiquité lorsqu'elle décrit les traditions du Capitole, notamment dans le lexique (Panem, Capitole, présentation des tributs sur des chars) ; mais aussi dans le parallèle évident entre la déesse Artémis et son héroïne Katniss, ne serait-ce que dans leur attrait pour la chasse et leur arme de prédilection : l'arc. En outre, Katniss constitue sans doute l'élément le plus marquant de cet œuvre puisqu'elle constitue un des personnages féminins les plus emblématiques de la littérature jeunesse (voire de la littérature générale) avec Hermione Granger. En effet, Katniss est très différente des autres héroïnes de romans jeunesse car ses sentiments amoureux ne sont pas au cœur du roman. Au contraire, Katniss est d'emblée présentée comme une jeune fille responsable de la survie de sa famille, combative et capable de remporter des jeux sanguinaires. Le roman a également pour thématiques centrales les régimes autoritaires, la violence, la famine ou encore la propagande à travers les discours du président Snow.

2. Contexte culturel

De plus, le contexte culturel de production de l'œuvre a un grand impact sur l'écriture de Collins. En effet, outre l'expérience de l'autrice dans l'élaboration de scénarios télévisés, l'influence du cinéma est perceptible, notamment dans la structure de l'histoire : « La structure narrative, avec ses nombreux retournements de situation et sa structure en trois actes pour chacun des tomes, est clairement cinématographique¹⁵² ». À titre de comparaison, Cartmell,

¹⁵⁰ EGAN, *op. cit.*, p. 11.

¹⁵¹ *Id.*, p. 7-9.

¹⁵² CHEVALIER, *op. cit.*, p. 7.

entre autres, a identifié l'influence de l'écriture hollywoodienne dans la structure de la saga littéraire *Harry Potter*, déjà envisageable cinématographiquement¹⁵³. Ajoutons à cela que le roman s'inscrit dans un contexte culturel général où la pratique de plus en plus récurrente de cycles d'adaptations cinématographiques est prégnante : "Cycles typically occur when a successful film produces a burst of imitations"¹⁵⁴. Après le cycle *fantasy* des années 2000 avec *Le seigneur des anneaux*, *Harry Potter* et *Narnia*, un cycle d'adaptations de romans à succès et destinés à la jeunesse (déjà amorcé par les adaptations de *Harry Potter* et *Twilight*) se concentre sur les dystopies *young adults* : *Divergent*, *Labyrinth*, et *Hunger Games*¹⁵⁵. *Hunger Games* n'échappe donc pas à l'influence grandissante de ces cycles et l'intertextualité entre ces romans et ces films est indéniable. Par exemple, beaucoup de parallèles sont établis entre le triangle amoureux présenté dans *Hunger Games* et celui de *Twilight*. Le devenir cinématographique des romans *Hunger Games* était donc déjà tout tracé quand, en 2012, deux ans à peine après la parution du dernier tome de la saga littéraire, sort le premier volet de la saga cinématographique. Cette adaptation cinématographique ranime l'attrait pour ce roman et permet de relancer l'impression de 26 millions d'exemplaires de la trilogie. Le contexte grandissant de mondialisation favorise la circulation du texte mais d'autres romans jeunesse n'ont pas connu ce traitement.

Le cas du *Seigneur des anneaux* est différent. Si le cinéma existait déjà en 1955 et que le succès de la saga littéraire indiquait déjà le potentiel d'une adaptation cinématographique, les moyens techniques de l'époque limitent les possibilités. Comment restituer la lente et abominable transformation de Sméagol ? Quel endroit permettrait de rendre compte de la beauté des descriptions de la Comté ? Sans mentionner les prises de liberté présentes dans les différents scénarios envoyés à Tolkien qui eurent pour effet de lui déplaire. Déjà en 1957, des producteurs approchent l'auteur mais le scénario proposé transforme radicalement les thématiques d'origine et néglige des aspects essentiels selon Tolkien. Une autre adaptation est envisagée avec Les Beatles mais sans aboutir. D'une façon symptomatique, aucune adaptation cinématographique ne voit le jour du vivant de l'auteur, pourtant réceptif à l'idée. D'autres

¹⁵³ CARTMELL, *op. cit.*, p. 5.

¹⁵⁴ BORDWELL David and THOMPSON Kristin, *Film Art: An Introduction*, 9e éd., New York, McGraw-Hill, 2010, p. 336.

¹⁵⁵ *Ibid.*

adaptations animées, parmi lesquelles *Le seigneur des anneaux* (1978) réalisé par Ralph Bakshi¹⁵⁶, ont été réalisées au fil des années avec un succès mitigé et une postérité limitée.

Ces différents éléments saillants doivent néanmoins être mis en perspective. En effet, les deux romans vont connaître une adaptation cinématographique mais *Le seigneur des anneaux* et *Hunger Games* connaissent une différence majeure puisque le premier a été écrit au 20^e siècle, alors que le second date du 21^e siècle. En ce sens, l'accueil réservé à *Hunger Games* tient en partie à l'influence et au succès désormais établis d'œuvres populaires. Dès lors, l'engouement à la sortie du premier tome de *Hunger Games* est à situer dans un contexte où les sagas littéraires populaires de ce genre sont bien considérées, notamment depuis le succès du *Seigneur des anneaux* et, avant lui, de *Star Wars*. De même, les considérations autour de la littérature jeunesse ont fortement évolué¹⁵⁷ puisque ce type de littérature est de moins en moins considéré comme de la paralittérature.

3. Appartenance générique multiple

Enfin, ces deux romans appartiennent à des genres littéraires particulièrement codifiés. Précisons d'emblée avec Serceau que « l'appartenance générique d'un texte est toujours plurielle¹⁵⁸ ». Ainsi, *Hunger Games* est un roman pour la jeunesse mais c'est aussi un roman de science-fiction (puisque'il s'agit d'une dystopie), un roman d'aventures, un roman d'amour. Le roman jeunesse a ceci de particulier qu'il est destiné à la jeunesse mais la prise en compte du lectorat effectif met en évidence que les adultes apprécient également le roman¹⁵⁹. *Hunger Games* est également une dystopie dans la mesure où il présente un monde imaginaire qui pourrait s'apparenter à un futur proche du nôtre. Or, comme le fait remarquer Magalhaes, « les littératures de l'imaginaire se nourrissent des mythes et mythologies généralement réservés à un public jeune¹⁶⁰ ». Cet élément est perceptible dans les nombreux emprunts à la mythologie grecque. En ce sens, les romans *Hunger Games* présentent des caractéristiques propres à chaque genre mais nous verrons que l'adaptation cinématographique a privilégié certains aspects de

¹⁵⁶ BAKSHI Ralph, *Le seigneur des anneaux*, Burbank, Warner Bros., 1978, 132 minutes.

¹⁵⁷ SECHIN Anne, « Légitimité littéraire de la littérature jeunesse : les *Hunger Games* de Suzanne Collins », dans *Romanica Silesiana*, n°1, 2021, p. 32.

¹⁵⁸ SERCEAU, *op. cit.*, p. 68.

¹⁵⁹ JEAN-BART Alain et THALER Danielle, *Les enjeux du roman pour adolescents – Roman historique, roman-miroir, roman d'aventures*, Paris, L'Harmattan, 2002, p. 18-19.

¹⁶⁰ MAGALHAES Catherine, « *Le Hobbit*, roman et adaptation cinématographique ou l'appropriation par un public adulte d'une fiction jeunesse », dans *Strenæ*, 2015, p. 12.

l'œuvre, notamment pour attirer un public plus large, quitte à générer une frustration inévitable par rapport à l'engouement d'un public pour un aspect ou l'autre du roman.

De la même manière, *Le seigneur des anneaux* est un roman qui se distingue par la multiplicité des genres auxquels il se rattache. Il s'agit, entre autres, d'un roman de *fantasy*, un genre qui « s'adresse à un double lectorat¹⁶¹ ». Dès lors, jeunes et adultes s'emparent du *Seigneur des anneaux*. Par ailleurs, *Le seigneur des anneaux* est un roman jeunesse. En effet, la littérature jeunesse peut également se définir, au-delà du public auquel s'adresse l'auteur, par les lectures effectives de la jeunesse¹⁶². Par exemple, *Ils étaient dix*, *Da Vinci Code* ou encore *Si c'est un homme* apparaissent dans les lectures préférées des adolescents¹⁶³. En ce sens et même si Tolkien dit écrire pour ses lecteurs qui ont grandi et se distancer du genre « pour la jeunesse » encore trop souvent considéré comme paralittéraire à son époque, son roman apparaît systématiquement dans les lectures préférées des jeunes au fil des années¹⁶⁴. De la même manière, Gandalf est souvent analysé comme une figure paternelle (par ailleurs omniprésente dans la littérature jeunesse), que ce soit pour Bilbon dans *Le Hobbit* ou pour Frodon dans *Le seigneur des anneaux*¹⁶⁵. De plus, parmi les personnages principaux de l'œuvre, on retrouve les Hobbits, des semi-hommes plus petits que des nains, dont certaines caractéristiques sont traditionnellement associées à la figure littéraire de l'enfant : leur petite taille, leur vulnérabilité apparente, leur physique juvénile ou encore leur insouciance. Ce roman fait également référence aux romans médiévaux puisque Tolkien intègre des poèmes et raconte l'histoire du point de vue de plusieurs personnages dont Frodon, Aragorn, mais aussi Merry et Pippin. De même, *Le seigneur des anneaux* s'apparente à un roman d'aventures puisqu'il contient beaucoup de péripéties et raconte un voyage périlleux jusque dans les terres du Mordor. Parmi ces caractéristiques, quelques-unes seront davantage mises en avant dans l'adaptation cinématographique.

Ce rapide passage en revue des principales caractéristiques des deux sagas littéraires permet de mettre en évidence, au-delà du succès respectif de ces deux œuvres et donc au-delà du public potentiellement déjà acquis, dans quelle mesure ces deux œuvres littéraires présentaient un attrait particulier propice à l'adaptation cinématographique. En effet, que ce soit

¹⁶¹ *Id.*, p. 1.

¹⁶² BREHM Sylvain, *op. cit.*

¹⁶³ DÉTREZ Christine et RENARD Fanny, « Avoir bon genre ? » : les lectures à l'adolescence », dans *Le français aujourd'hui*, n°163, 2008, p. 21-22.

¹⁶⁴ *Id.*, p. 22.

¹⁶⁵ MAGALHAES, *op. cit.*, p. 3.

à travers leur immense popularité, leur multiplicité générique et thématique ou encore le contexte culturel enclin à l'adaptation cinématographiques, ces deux sagas littéraires se distinguent par leur potentiel. Ces éléments seront repris plus en détails lorsque nous mettrons en évidence les caractéristiques saillantes des deux sagas cinématographiques par rapport aux romans.

Chapitre 2. Contexte et caractéristiques des deux sagas cinématographiques

Au-delà de leur rapprochement en termes d'adaptations cinématographiques, *Le seigneur des anneaux* et *Hunger Games* sont également des films proches dans leur genèse, réception, thématiques et appartenance générique. En outre, ce chapitre permet également d'attirer l'attention sur les modalités similaires des deux adaptations compte tenu du fait que l'adaptation cinématographique contemporaine se construit selon des modalités particulières. En effet, les caractéristiques de ces deux adaptations se ressemblent au-delà des considérations autour du processus d'adaptation. En ce sens, une comparaison des deux sagas cinématographiques s'impose davantage qu'une comparaison des adaptations des *Quatre filles du docteur March* et de *Dune*, par exemple. Dès lors, la comparaison de ces deux sagas permet notamment de comprendre les enjeux des films au-delà de l'adaptation des romans et de comprendre les choix (scénaristiques, esthétiques, etc.) effectués par les équipes de réalisation.

1. Genèse et réceptions

Tout d'abord, les adaptations cinématographiques respectives du *Seigneur des anneaux* et *Hunger Games* ont toutes les deux connu leur sortie en salle au 21^e siècle (2001 et 2012 respectivement, pour le premier film de chacune des sagas). D'un côté, Peter Jackson avait toujours attendu une (bonne) adaptation du *Seigneur des anneaux* avant de se lancer lui-même dans la réalisation de ce projet. Il commence à travailler sur un scénario en 1995 et est rejoint par Fran Walsh, Philippa Boyens et Stephen Sinclair. Le projet devait, à l'origine, aboutir à un film, puis deux et, finalement, trois. Par ailleurs, Peter Jackson s'était d'abord tourné vers les studios Miramax mais, pour des raisons budgétaires, il doit rapidement trouver d'autres arrangements et se tourner vers la société de production New Line Cinema. Au cours des années et des changements de producteurs, le scénario subit beaucoup de modifications et passe par un processus long, d'autant plus qu'il est élaboré par quatre personnes. Lorsque le tournage débute, Peter Jackson décide de tourner l'entièreté des trois films en une fois de 1999 à 2000¹⁶⁶, tandis qu'il continue de modifier son scénario.

¹⁶⁶ Certaines scènes seront ajoutées dans la trilogie, ce qui a nécessité de faire revenir les équipes de tournage entre 2001 et 2004.

De l'autre côté, la saga *Hunger Games* est très vite adaptée sur grand écran puisque la productrice Nina Jacobson achète les droits en 2009 après avoir dévoré le premier tome en une nuit¹⁶⁷. Suzanne Collins s'attaque au scénario après avoir terminé l'écriture du troisième tome de la saga littéraire. Les romans étaient donc achevés avant l'élaboration des scénarios. Gary Ross, le réalisateur choisi pour le premier long-métrage, révisé le scénario de Collins avec le concours du scénariste Billy Ray. Plusieurs personnes ont donc contribué au scénario, comme dans le cas du *Seigneur des anneaux*. Néanmoins, contrairement au *Seigneur des anneaux*, le processus d'adaptation était plus rodé et les premières étapes se sont faites très rapidement. L'autre différence majeure réside dans le fait que l'autrice, toujours vivante, a contribué au scénario, tandis que Tolkien était déjà décédé.

Ces deux sagas ont généré des recettes énormes, difficiles à estimer à l'heure actuelle dans la mesure où elles continuent d'être rentables. New Line Cinema estimait que les trois films du *Seigneur des anneaux* avaient rapporté trois milliards de dollars au box-office¹⁶⁸ et 2,5 milliards pour les films, tandis que *The Hollywood Reporter* estimait les revenus du *merchandizing* à 1,2 milliards de dollars¹⁶⁹. Le budget initial battait lui-même les records de production puisqu'il s'élevait à 285 millions de dollars, une somme exorbitante pour l'époque. Il s'agit donc d'une des sagas les plus rentables de l'histoire du cinéma avec, sans doute, les films issus de l'univers cinématographique Marvel (MCU), de la saga Harry Potter et de la franchise *Star Wars*. Les quatre volets de *Hunger Games* ont également rapporté plus de trois milliards de dollars au box-office pour un budget initial de 593 millions de dollars. Par ailleurs, le deuxième volet de la saga cinématographique, *Hunger Games : l'embrasement*, s'est hissé à la troisième place des films de l'année et à la treizième place de l'histoire du cinéma¹⁷⁰. Ces deux sagas ont donc été globalement bien reçues par le public.

Ensuite, les studios de cinéma visent généralement un public entre 12-24 ans, plus réceptif aux films à grand succès¹⁷¹. En ce sens, *Lionsgate*, la société de production de *Hunger Games*, voulait que le film soit accessible aux jeunes de 13 ans et plus¹⁷². Le réalisateur a donc

¹⁶⁷ EGAN, *op. cit.*, p. 12.

¹⁶⁸ BARKER et MATHIJS, *op. cit.*, p. 21.

¹⁶⁹ EGAN Kate, *Hunger Games: l'embrasement. Le guide officiel illustré du film*, Paris, Hachette Livre, 2013, p. 33.

¹⁷⁰ *Id.*, p. 10.

¹⁷¹ DUPONT Nathalie. « Les Majors américaines et les réadaptations », dans *De la page blanche aux salles obscures*, dans WELLS-LASSAGNE Shannon et HUDELET Ariane (dir.), Presses universitaires de Rennes, 2011, p. 65.

¹⁷² EGAN, *op. cit.*, p. 14.

dû tenir compte de cet élément, notamment par rapport à la représentation de la violence et aux limites d'âge imposées. Par ailleurs, le succès de ces films repose en partie sur l'adhésion d'un public de masse et développe des stratégies en ce sens. Dans le cas du *Seigneur des anneaux*, la réalisation a également adapté le roman de sorte à attirer un public féminin, public supposément moins réceptif à la guerre et aux effets spéciaux, généralement plus appréciés par les hommes « geeks »¹⁷³. En outre, le public féminin est souvent envisagé comme un groupe monolithique (nous y reviendrons). Ce désir d'attirer un public féminin a notamment influencé le choix des acteurs et la mise en avant de l'intrigue amoureuse d'Aragorn et Arwen. Toutefois, cette façon de vendre *Le seigneur des anneaux* n'a pas permis d'effacer les critiques faites au roman. Au contraire, beaucoup de critiques peuvent être faites par rapport à la (sous-)représentation des femmes dans les trois films, en plus de contribuer à la dichotomie caricaturale déjà établie dans le roman. De fait, un des problèmes souvent évoqué réside dans le casting intégralement blanc de la saga. En ce qui concerne la saga *Hunger Games*, elle semble s'adapter davantage aux grandes questions sociétales de l'époque avec le choix d'une actrice qui correspond moins aux canons esthétiques en vigueur au cinéma, et avec une réflexion sur la place des personnes noires au sein de l'univers développé dans *Hunger Games*. Tous ces éléments seront analysés plus en détail dans la suite de ce travail. Dans tous les cas, ces adaptations cinématographiques font désormais partie intégrante de la culture populaire et ont été vues (ou, du moins, sont connues) par un public très large.

2. Contexte culturel

Ainsi, le contexte culturel dans lequel sont adaptées ces deux sagas littéraires influence également les modalités de l'adaptation cinématographique. En effet, comme le rappellent Gaudreault et Groensteen en écho aux analyses de Philippe Hamon, « le “but principal” d'une société de consommation est de “faire circuler les objets”¹⁷⁴ ». Dès lors, la réalisation de ces deux sagas est soumise à une logique de marchandisation importante qui peut, parfois, dépasser toutes les autres. Cet effet de *merchandizing* est notamment perceptible par la mise en évidence dans le film d'objets qui pourront ensuite être vendus à un public désireux de prolonger l'expérience cinématographique. Un exemple frappant est l'anneau unique du *Seigneur des anneaux* qui fait l'objet de très gros plans présents en grand nombre dans les trois films. D'un côté, cette attention portée à l'anneau relève d'un choix artistique puisqu'il permet d'identifier

¹⁷³ BARKER et MATHIJS, *op. cit.*, p. 69.

¹⁷⁴ GROENSTEEN, *op. cit.*, p. 18.

l'anneau comme un objet important au sein de la narration, en plus d'insister sur sa valeur anthropomorphique puisqu'il contient une partie des pouvoirs de Sauron. D'un autre côté, cette mise en avant de l'anneau contribue également à attirer le regard du spectateur et à créer un objet emblématique et symbolique du parcours de Frodon. L'anneau unique se dote donc d'une fonction mercantile et est paradoxalement reproduit en grande quantité. D'une façon similaire, dans *Hunger Games*, la broche représentant un geai moqueur accompagne Katniss tout au long de ses péripéties dans l'arène. Cette même broche fait partie intégrante des affiches promotionnelles du film et apparaît sur les couvertures des romans. Ainsi, le symbole de la résistance que Katniss affiche en défi au régime dictatorial devient une babiole, témoin de l'hégémonie de la société de consommation. Ces considérations sur la circulation des objets répondent à une nécessité rencontrée par le cinéma de grande consommation car la circulation des objets permet une rentrée d'argent supplémentaire non négligeable dans le calcul de rentabilité.

Par ailleurs, cette circulation des objets est également perceptible dans le fait que les budgets développés pour ce type de films nécessitent de solliciter un public de masse, au-delà des frontières nationales et continentales. Dès lors, pour faire circuler un film et atteindre un public potentiel plus grand, la production doit s'accommoder des différences culturelles et adapter l'œuvre en fonction. En ce sens, les thématiques diffèrent légèrement ne serait-ce que pour satisfaire un public contemporain (dans le cas du *Seigneur des anneaux*), et tendent à l'universalité pour toucher un maximum de personnes. Par exemple, comme déjà évoqué, la relation serviteur-maitre de Sam et Frodon passe mal à l'écran et il est plus convenu d'évoquer la thématique d'une amitié comme on en rencontrerait aujourd'hui. Pour *Le seigneur des anneaux*, on peut également citer la lutte du bien contre le mal, le sacrifice, la mort, l'amour, ou encore la force supérieure de la collectivité. Dans le cas de *Hunger Games*, on retrouve également l'amour, la mort et la rébellion au sein d'un système dictatorial. Néanmoins, on peut, par exemple, noter que l'amour de Katniss pour sa sœur est moins mis en avant, tandis que l'intrigue amoureuse prend plus de place. De même, la faim et la soif ne sont pas autant représentées dans le film car, comme l'explique la productrice, il est très difficile d'évoquer visuellement ces deux sensations¹⁷⁵.

¹⁷⁵ LAWRENCE Francis, *The Hunger Games: Catching Fire*, Santa Monica, Lionsgate, 2013, [version commentée], 91e minute.

Enfin, les *adaptation studies* ont eu tendance à envisager les modalités particulières de l'adaptation d'un roman au film ou d'un roman à la série sans envisager les possibilités liées aux différents genres au sein d'un même média. Par exemple, si l'on considère uniquement les caractéristiques internes du roman, *Le seigneur des anneaux* contient de nombreuses chansons et a été adapté plusieurs fois sous forme de comédie musicale. Ces comédies musicales comportent des différences majeures par rapport aux films épiques hollywoodiens réalisés par Peter Jackson et n'ont pas eu un succès comparable. Dès lors, comment expliquer que le choix se soit porté sur un film de grande consommation (au-delà de l'ampleur potentielle des profits budgétaires) et dans quelle mesure ce choix est-il pertinent ? La logique d'adaptation fonctionne donc également sur une logique interne du média d'adaptation sélectionné. En ce sens, le processus d'adaptation qui a mené aux films *Le seigneur des anneaux* et *Hunger Games* doit également prendre en considération les modalités particulières du genre dans lequel ces deux romans ont été adaptés au cinéma : le blockbuster.

Si le cinéma gagne progressivement ses lettres de noblesse, le blockbuster est encore très souvent mal considéré et semble cristalliser tous les torts du cinéma : la valeur marchande avant la valeur artistique, une superficialité consternante tant au niveau du scénario qu'au niveau du jeu des acteurs, un budget faramineux pour un résultat de qualité médiocre, un public paresseux et abruti par la vitesse des plans, par les explosions « en veux-tu en voilà », une intrigue réutilisée à outrance et superficielle, des stéréotypes et une nouveauté aussi absente que le nombre de sorties est élevé.

Ce raisonnement éculé n'envisage pas qu'il puisse exister des blockbusters de qualité. Or *Hunger Games* et *Le seigneur des anneaux*, parmi d'autres films du même genre, ont plu à un très grand public et présentent des qualités artistiques indéniables propres au genre du blockbuster. En ce sens, l'exemple de ces deux sagas cinématographiques permet de considérer les atouts, la prise en compte des caractéristiques du blockbuster et la pertinence de ces deux adaptations.

Dès lors, les adaptations cinématographiques du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games* doivent également être envisagées dans une société donnée. Ainsi, pourquoi ces deux romans (avec les caractéristiques développées plus haut) en particulier ont-ils été adaptés en blockbuster ?

Chapitre 3. Le blockbuster : un « transgenre » particulier de l'adaptation cinématographique

Quand on pense au blockbuster, on pense généralement à du mauvais cinéma. Ainsi, Acland fait remarquer que même si le public aime ces films, il a tendance à les déprécier. Acland cite notamment les exemples de *Black Panther* (2018) et *Wonder Woman* (2017) qui ont pourtant remporté un grand succès au box-office¹⁷⁶. Le blockbuster aurait comme tort général d'être le summum de la superficialité, tant dans son contenu que dans son processus de création. Pourtant, il constitue une grande partie des productions cinématographiques consommées par le public et mérite, à ce titre, d'être étudié plus en profondeur. Par ailleurs, on peut également se demander dans quelle mesure les deux sagas cinématographiques *Le seigneur des anneaux* et *Hunger Games* reprennent les codes du blockbuster ou s'en affranchissent, voire subvertissent ces codes.

1. Définition

À l'origine, le blockbuster désigne un film « qui, par l'investissement financier qu'il requiert, est construit en amont en tant que tel¹⁷⁷ ». En ce sens, le blockbuster, ou l'idée qu'on s'en fait, s'appuie sur une logique de production extrêmement formatée et associée à la logique de production industrielle américaine. Le blockbuster est donc perçu comme une machine plus que comme un art, et semble dénué d'un investissement humain. Il aurait pour tort majeur d'avoir pour valeur principale l'argent. Si ce travail ne peut pas se réclamer de l'ensemble des blockbusters et des intentions de leurs créateurs, nous espérons néanmoins pouvoir contredire ce discours encore très prégnant dans nos sociétés, grâce aux exemples du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games*. En réalité, le blockbuster est un lieu de rencontre et de cristallisation de la culture et de l'industrie populaires¹⁷⁸. Il permet de mettre en évidence les tensions et questionnements internes aux sociétés.

¹⁷⁶ ACLAND, *op. cit.*, p. 16.

¹⁷⁷ ODELLO Laura, *Blockbuster: philosophie et cinéma*, Paris, Les Prairies ordinaires, 2013, p. 8-9.

¹⁷⁸ ACLAND, *op. cit.*, p. 32.

2. Statut culturel et caractéristiques

Tout d'abord, s'il est difficile d'établir avec précision la date de naissance du blockbuster, beaucoup s'accordent pour identifier *Les dents de la mer* de Steven Spielberg sorti en 1975 comme le premier blockbuster¹⁷⁹ avec, deux ans plus tard, *Star Wars* de Georges Lucas. De fait, ces deux films inaugurent de nouvelles stratégies, notamment commerciales, d'un cinéma de masse¹⁸⁰. Au cours des cinquante dernières années, le blockbuster s'est donc construit, en partie sur cette logique marchande et l'a perfectionnée. Cette formule commerciale n'est cependant pas l'assurance du succès d'un blockbuster et beaucoup de superproductions ne séduisent pas le public.

En ce sens, la notion de blockbuster est également fortement liée à son public. En effet, puisque le blockbuster nécessite initialement la constitution d'un budget important, son exportation est nécessaire pour créer un profit suffisamment élevé. Pour cette raison, le blockbuster est conçu pour toucher un public global¹⁸¹, au lieu d'un public national. Dès lors, le blockbuster, parce qu'il se veut international, implique un processus de transculturation qui peut radicalement influencer l'histoire, les personnages ou encore le cadre spatio-temporel¹⁸². En ce sens, le phénomène de transculturation prétend à l'universel. En effet, pour éviter le *cultural discount* (« la « perte de valeur » et d'intérêt du film une fois qu'il est transporté sur un marché étranger, traduit dans un autre système culturel¹⁸³ »), il fait appel à des valeurs et à des discours prétendument partagés par l'ensemble de la planète. Dans le cinéma de grande consommation, cette universalité se traduit, entre autres, par la reprise d'un schéma narratif classique¹⁸⁴ et transposable d'un film à l'autre : « Il raconte toujours la même histoire, en mettant l'accent sur l'action : le héros mène une quête qui l'oblige à vivre un certain nombre de situations dramatiques et à rencontrer des archétypes à tour de rôle¹⁸⁵ ». Cette reprise d'une structure classique s'explique par la nécessité de s'appuyer sur des valeurs sûres déjà approuvées par le public de masse. En ce sens, les structures narratives seraient transposables d'un blockbuster à l'autre. Toutefois, cette critique ne tient pas compte des particularités propres à chaque blockbuster. Le personnage de Katniss atteste justement de ce manque de nuance

¹⁷⁹ ODELLO, *op. cit.*, p. 9.

¹⁸⁰ MIRRLEES Tanner, *Global entertainment media: between cultural imperialism and cultural globalization*, New York, Routledge, 2013, p. 182.

¹⁸¹ *Id.*, p. 184.

¹⁸² HUTCHEON, *op. cit.*, p. XVI.

¹⁸³ ODELLO, *op. cit.*, p. 11.

¹⁸⁴ CHEVRIER Henri-Paul, *Le langage du cinéma narratif*, Laval, 400 coups, 1995, p. 9.

¹⁸⁵ *Id.*, p. 13.

puisque'il s'agit d'une jeune femme, ce qui constitue une différence majeure dans la réception de l'œuvre.

De la même manière, les blockbusters présenteraient des personnages stéréotypés, caractérisés superficiellement, et transposables d'une franchise à une autre :

Ce qu'il faut surtout retenir, c'est que le stéréotype se contente d'une caractérisation extérieure, et que le cinéma de consommation, entièrement axé sur l'intrigue, se contente de personnages simplistes, modifiables à partir d'un catalogue d'attributs¹⁸⁶.

Ainsi, Gandalf et Dumbledore seraient pareils, le triangle amoureux Katniss-Peeta-Gale ne serait qu'une redite du triangle amoureux Bella-Edward-Jacob, tous les méchants auraient les mêmes objectifs. Certes, il existe des similarités entre tous ces personnages mais il existe aussi des nuances non négligeables. De plus, ces similarités participent à l'élaboration d'une régularité au sein des blockbusters. Cette régularité permet de concevoir des formes d'innovations dans d'autres domaines de la fiction (nous y reviendrons). Suivant McKee et son analyse des œuvres internationales (« les histoires stéréotypées ne dépassent pas le cadre national, les histoires archétypales deviennent universelles¹⁸⁷ »), nous considérerons que les blockbusters tendent à l'universalité sans, pour autant, y accéder *de facto*.

De cette volonté universelle découlent d'autres caractéristiques inhérentes au blockbuster. Selon Mirrlees, cette transculturation s'effectue également par la sélection d'actrices et d'acteurs connus du grand public et la composition d'un casting international¹⁸⁸. Dans le cas de *Hunger Games*, le casting compte plusieurs acteurs célèbres parmi lesquels Julianne Moore (déjà aperçue dans *Le monde perdu : Jurassic Park* (1997), *Hannibal* (2000), ou encore *The Hours* (2002)) ; Lenny Kravitz, chanteur à la renommée mondiale ; Donald Sutherland (connu pour *JFK* (1991), *Orgueil et préjugés* (2005)). Ce casting international a pour effet principal d'attirer un public plus diversifié, d'origine et d'âge différents, en salle.

Dans le cas du *Seigneur des anneaux*, Ian McKellen était déjà connu pour son interprétation du personnage Magnéto dans *X-Men*. Par ailleurs, le casting du *Seigneur des anneaux* est international puisqu'il est composé d'acteurs américains, britanniques, mais aussi australiens et néo-zélandais. En effet, le réalisateur Peter Jackson a donné plusieurs rôles à des

¹⁸⁶ *Ibid.*

¹⁸⁷ MCKEE, *op. cit.*, p. 7.

¹⁸⁸ MIRRLEES, *op. cit.*, p. 185.

acteurs australiens ou néo-zélandais comme Cate Blanchett (Galadriel), Sarah McLeod (Rosie Cotton), Miranda Otto (Eowyn) John Noble (Denethor) ou encore Hugo Weaving (Elrond). Cette démarche s'inscrit notamment dans la reconnaissance chez le public d'un attachement particulier aux acteurs locaux. Ainsi, le public australien et néo-zélandais est donc plus facilement enclin à regarder le film¹⁸⁹.

Surtout, cette logique se répète d'un blockbuster à un autre et on peut observer une circularité dans la réserve d'acteurs disponibles. Par exemple, Ian McKellen apparaît également dans la saga *X-Men*, Christopher Lee joue le comte Dooku dans *Star Wars : l'attaque des clones* (2002) et Orlando Bloom apparaît également dans la saga *Pirates des Caraïbes* (2003-2017) et les blockbusters *Troie* (2004) et *Les trois mousquetaires* (2011). De même pour le casting de *Hunger Games*, puisqu'on peut notamment apercevoir Jennifer Lawrence dans la saga *X-Men* où elle joue Mystique et Julianne Moore qui interprète Poppy Adams, la méchante dans *Kingsman : le cercle d'or* (2017).

Comme pour contrebalancer cette volonté de composer un casting avec des acteurs connus, on remarque que certains rôles sont davantage attribués à des jeunes actrices et acteurs moins connus avec pour conséquence que le rôle en question colle à la peau de l'acteur ou l'actrice l'incarnant. Ainsi, pour les rôles principaux des quatre Hobbits, Peter Jackson a choisi des acteurs (Elijah Wood, Sean Astin, Billy Boyd et Dominic Monaghan) peu connus à l'époque et qui, aujourd'hui, sont encore massivement associés à leur rôle dans *Le seigneur des anneaux*. Ce phénomène est également perceptible dans d'autres sagas comme *Star Wars*, *Harry Potter* et bien sûr *Hunger Games*. Par exemple, après la fin de la saga, Josh Hutcherson et Liam Hemsworth, les interprètes respectifs de Peeta Mellark et Gale Hawthorne ont joué dans d'autres films qui ont eu un succès relatif et qui n'ont pas permis aux deux acteurs de se distinguer de leur rôle le plus connu.

Cette internationalité du casting est cependant problématique dans la mesure où elle se restreint généralement à des acteurs caucasiens. En 2001 Franish relevait déjà le paradoxe relayé ensuite par Mirrlees : "[W]hat do *Harry Potter*, *Spider-Man*, *Twilight*, *Pirates of the Caribbean*, *Lord of the Rings*, and Christopher Nolan's *Batman* series have in common?" asks Franich (2001). The answer: "White people, white people everywhere!"¹⁹⁰. De même, Acland

¹⁸⁹ *Id.*, p. 186.

¹⁹⁰ MIRRLEES, *op. cit.*, p. 185.

fait également remarquer que les valeurs sûres du blockbuster impliquent une hétérosexualité par défaut du personnage principal¹⁹¹. Ce qui relève à la fois d'un manque d'engagement politique (acte politique en soi), mais aussi d'un manque d'imagination. *Le Seigneur des anneaux* et *Hunger Games* n'échappent donc pas à ces deux observations puisque les protagonistes sont blancs et hétérosexuels. Certes, les films doivent être fidèles aux romans et, dans le cas du *Seigneur des anneaux*, cette critique avait déjà été émise par rapport aux romans ; mais adapter une œuvre implique, malgré tout, de faire évoluer l'œuvre et rien n'indique, à priori, que la couleur de peau ou l'orientation sexuelle des personnages leur soient constitutives, dans ce cas-ci. *Hunger Games* présente néanmoins un casting ethnique plus hétérogène que dans d'autres blockbusters sans, pour autant, pratiquer du tokénisme¹⁹². Cette composante des quatre œuvres sera analysée plus en profondeur dans la suite de ce travail.

Pour finir, beaucoup de théoriciens du cinéma identifient dans cette recherche de globalité et d'universalité, une américanisation des idées et des histoires¹⁹³ et donc une standardisation du modèle narratif, en tout cas cinématographique. En effet, l'hégémonie hollywoodienne implique également une forte centralisation des idées puisque les plus grosses sociétés de production cinématographique (parmi lesquelles Warner Bros, Walt Disney Studios, Universal Studios, 20th Century Fox, Paramount Pictures, Lionsgate Films ou encore The Weinstein Company) sont basées à Hollywood. En outre, Acland fait remarquer que tous ces films présentent une idéologie américaine envahissante :

Individualism as the primary narrative force, immodesty as self-empowerment, white as the predominant skin color, violence as necessary to community survival, consumerism as the natural social and economic system, liberalism as progressive and noncontroversial, scepticism of state and corporate institutions as a civic duty, racism and human rights atrocities as historical blights that friendship can mend, gender roles as open and varied, gender performance as a narrow binary range, romantic attraction as essentially heterosexual, and technology as an immediately available and magical solution¹⁹⁴.

¹⁹¹ ACLAND, *op. cit.*, p. 41.

¹⁹² « Pratique consistant à faire des efforts symboliques d'inclusion vis-à-vis de groupes minoritaires dans le but d'échapper aux accusations de discriminations » (<https://fr.wikipedia.org/wiki/Tok%C3%A9nisme>, page consultée le 27 avril 2024). Au cinéma, cette tendance se traduit par un casting inclusif (genres, ethnicités, religions, etc.) mais ces personnages ne sont généralement pas essentiels à l'histoire et peuvent être supprimés sans que cela affecte le reste de l'histoire. La nouvelle saga de *Star Wars* a notamment été critiquée en ce sens.

¹⁹³ HUTCHEON, *op. cit.*, p. 146.

¹⁹⁴ ACLAND, *op. cit.*, p. 76-77.

Si la critique par rapport à la couleur de peau a déjà été traitée plus haut, les autres caractéristiques ne sont pas toutes imputables aux deux sagas cinématographiques. En ce qui concerne *Le seigneur des anneaux*, l'individualisme et l'immodestie ne sont pas deux valeurs prépondérantes dans l'œuvre. Au contraire, ces trois films montrent plutôt la force de l'union des différents peuples de la terre du milieu, tandis que les personnages qui manquent d'humilité sont très souvent punis (Saroumane, Denethor, ou encore Boromir). Dans *Hunger Games*, Haymitch ne cesse de souligner l'importance des alliances dans l'arène des 75^e jeux de la faim et le Capitole est finalement renversé par l'ensemble des districts. De même, l'absence de modestie ne caractérise aucun personnage, en particulier. La place donnée à la violence est assez différente. Elle est effectivement omniprésente dans *Le seigneur des anneaux* et constitue un acte héroïque peu justifié par ailleurs. C'est notamment perceptible dans les accomplissements guerriers d'Aragorn, Legolas, Gimli et Boromir ainsi que dans l'affrontement entre Gandalf et Saroumane qui, dans le livre, constitue une joute verbale. En revanche, les deux réalisateurs de *Hunger Games* ont insisté pour que la violence ne soit pas idéalisée entre les tributs et que le spectateur soit constamment conscient qu'il s'agit d'adolescents inexpérimentés, pour la plupart. Pour cette raison, les acteurs des tributs n'ont pas suivi un entraînement de combat spécifique et les réalisateurs ont préféré miser sur ce que les acteurs et actrices savaient déjà faire. Les trois critères énoncés ensuite semblent également peu pertinents dans le cas du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games*. En revanche, les éléments suivants sont très présents. Les intrigues amoureuses et les orientations sexuelles ont déjà été évoquées. De même, il semble que les amitiés respectives entre Gimli et Legolas et entre Rue et Katniss témoignent du type d'amitié généralement développée dans les blockbusters. Surtout, la technologie et la magie ne constituent pas des solutions toutes faites dans les intrigues du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games*. En réalité, la magie et la technologie répondent toutes les deux à des logiques internes aux univers respectifs de ces deux œuvres et connaissent donc des limites.

Une autre caractéristique du blockbuster est son débordement sur d'autres domaines artistiques et/ou commerciaux. D'une part, le blockbuster s'appuie très souvent sur des succès déjà produits. Pour cette raison, le blockbuster est très souvent une adaptation cinématographique, le remake d'un film à succès, ou la suite d'un premier volet populaire. Le succès précédent d'une œuvre facilite la venue d'un public déjà acquis en salle (comme déjà vu précédemment). À ce titre, les œuvres originales constituent des exceptions. Par exemple, *Avatar* et *Titanic* de James Cameron comptent parmi les plus grands succès de l'histoire du

cinéma mais ne sont pas des adaptations, remakes ou suites. D'autre part, le blockbuster se décline dans d'autres médiums pour générer plus de profits. En ce sens, les blockbusters génèrent des jeux vidéo, des séries dérivées, des expositions, des parcs d'attractions et, surtout, une série d'objets relatifs à l'univers de fiction (jouets, jeux de sociétés, cosplay, etc.). À travers cette culture grandissante du *merchandizing*, Odello établit un parallèle entre le fonctionnement du blockbuster et celui d'une bombe aérosol qui pulvérise l'objet cinématographique, « comme si le cinéma des blockbusters explosait hors de lui-même, hors du cinéma¹⁹⁵ ».

En ce sens, Odello note l'émergence d'un capitalisme cinématographique global qui se traduit par le fait que les recettes des sorties en salle représentent uniquement 15% des revenus générés par un blockbuster¹⁹⁶. Le budget des blockbusters étant de plus en plus mirobolant, le cinéma ne peut faire autrement que d'aller chercher du revenu partout ailleurs. À titre d'exemple, *Les dents de la mer* avait un budget de neuf millions de dollars, tandis que *Dune 2*, sorti en salle au début de l'année 2024, affichait un budget de 190 millions de dollars. En l'espace de cinquante ans, le budget d'un blockbuster a donc fortement augmenté. Cette surenchère d'un blockbuster à un autre est également perceptible dans la promotion des films. Ainsi, dans les bonus de *La communauté de l'anneau*, les acteurs et équipes de tournage revendiquent l'absence de précédents en termes de budget, de moyens mis en place, de technicité et d'investissement. Dans les bonus du deuxième opus de la saga, tous disent que *Les deux tours* dépasse le premier volet, qu'il est plus épique, etc. Par ailleurs, ce débordement sur d'autres médias est un phénomène que l'on peut également percevoir dans l'autocitation continuelle entre blockbusters, sorte d'intertextualité promotionnelle. Le blockbuster est donc frappé d'un paradoxe inhérent à son fonctionnement. Il repose à la fois sur la familiarité du public à un type d'histoire et sur un discours capitaliste basé sur la nouveauté permanente¹⁹⁷. Ce paradoxe mène souvent à un épuisement du public vis-à-vis des productions hollywoodiennes.

En outre, le blockbuster se caractérise aussi par une hybridation des genres. Nous l'avons vu avec *Le seigneur des anneaux* et *Hunger Games*, les blockbusters empruntent à plusieurs genres (le film d'action, le film de guerre, le film d'aventures, etc.¹⁹⁸) et constituent donc un « transgenre » du cinéma. Plus particulièrement, le blockbuster s'illustre également

¹⁹⁵ ODELLO, *op. cit.*, p. 11.

¹⁹⁶ *Id.*, p. 9.

¹⁹⁷ *Id.*, p. 32-33.

¹⁹⁸ HUNTER, *op.cit.*, p. 158.

comme un transgenre de l'adaptation cinématographique puisqu'il tend vers « cette structure de déflagration de l'objet cinématographique qui se divise, se multiplie, se sépare de ses propres marques et signes filmiques pour les disséminer dans d'autres contextes, qui n'ont plus rien à voir avec le cinéma¹⁹⁹ ». Le blockbuster, tout comme l'adaptation cinématographique, tend vers l'altérité, vers l'extérieur et confère à l'histoire une transcendance caractéristique sans commune mesure.

De plus, l'hybridation générique du blockbuster s'inscrit généralement dans la *fantasy* et/ou la science-fiction. Ces deux genres présentent des caractéristiques visuelles importantes et permettent des innovations par rapport aux effets-spéciaux, ils plaisent également à un public jeune. De plus, la *fantasy* et la science-fiction appartiennent à la littérature de l'imaginaire qui, en plus de faciliter l'investissement dans du *merchandizing*²⁰⁰, présente systématiquement un monde différent du nôtre et peut donc être exporté plus facilement sur d'autres territoires, notamment en Chine. Ces univers de fiction présentent donc un atout majeur à la circulation de masse nécessaire aux profits du blockbuster. Dès lors, si le blockbuster s'appuie sur une logique narrative vue et revue, sa force se situe ailleurs. Elle circule davantage grâce à une organisation spatiale importante : “the reconstitution of a fictional world characterized by internal coherence and by the appearance of continuity²⁰¹”.

Par ailleurs, le blockbuster, majoritairement hollywoodien en raison de l'hégémonie technique et monétaire de la ville, serait, avant d'être un art, un pur divertissement : “Blockbusters films are the world's most genuinely globally popular entertainment media²⁰²”. *l'entertainment* a souvent été considéré comme un plaisir superficiel et digne de peu d'intérêt. Pourtant, il représente cette soupape nécessaire à la société puisqu'il constitue, certes un moment de détente, mais aussi un témoin des inquiétudes et des tensions inhérentes à la société²⁰³. Ainsi, la dimension artistique ne serait pas essentielle, voire dispensable²⁰⁴. Cela dit, comme le fait remarquer Schaeffer, « une œuvre ne peut remplir de manière satisfaisante la fonction de divertissement que si elle donne lieu à une relation esthétique satisfaisante²⁰⁵ ». En

¹⁹⁹ ODELLO, *op. cit.*, p. 15.

²⁰⁰ HUNTER, *op. cit.*, p. 156.

²⁰¹ STAM, *op. cit.*, p. 11.

²⁰² MIRRELES, *op. cit.*, p. 181.

²⁰³ ACLAND, *op. cit.*, p. 5.

²⁰⁴ DUPONT, *op. cit.*, p. 59.

²⁰⁵ SCHAEFFER, *op. cit.*, p. 333.

ce sens, le blockbuster ne peut pas se passer d'une dimension artistique et l'analyse des blockbusters doit prendre en compte les caractéristiques esthétiques qui s'en dégagent.

Dès lors, si certaines critiques faites au blockbuster sont pertinentes, certaines ne sont pas applicables aux adaptations du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games*. Par ailleurs, cette rapide analyse du blockbuster nous a permis de mettre en évidence la prégnance de ce transgenre dans nos sociétés ainsi que son évidente association avec les deux sagas littéraires. En effet, les caractéristiques propres au blockbuster indiquent déjà les richesses potentielles d'adaptations cinématographiques tant pour *Le seigneur des anneaux* que pour *Hunger Games*. Du roman au blockbuster, l'adaptation cinématographique permet donc de comprendre l'évolution du récit et la valorisation d'une composante narrative sur une autre au fil du temps. En ce sens, nous reviendrons, dans la suite de ce travail, sur les modalités de l'intrigue, du personnage, de l'espace-temps, ainsi que sur l'évolution des modalités de réception d'une œuvre, notamment par rapport à la place laissée à l'imagination.

Chapitre 4. Analyses comparatives des composantes des œuvres

Nous allons maintenant passer à l'analyse comparative de plusieurs composantes de l'œuvre dont le temps, l'espace et d'autres dimensions essentielles de la fiction. Avant d'entamer ces comparaisons entre les deux sagas littéraires et leurs adaptations cinématographiques, une remarque méthodologique s'impose.

L'analyse comparative dans le cadre de l'adaptation cinématographique a longtemps porté préjudice au film puisque les outils de comparaison qui constituent la narratologie n'ont pas été construits avec le cinéma. Toutefois, l'analyse du cinéma a toujours reposé en partie sur ces mêmes outils²⁰⁶. Dès lors, si on envisage les deux œuvres à égalité et que l'on considère que la narratologie permet de saisir davantage le film et le roman traités, ainsi que leur genre²⁰⁷, tout en reconnaissant aussi que le roman et le film nous renseignent sur la narratologie, alors l'analyse comparative peut enrichir notre compréhension de la fiction et des supports par lesquels elle s'exprime. En outre, une analyse comparative cohérente permet également de considérer les apports du roman mais aussi du film. En ce sens, elle tient compte de ce dont le roman et le film sont capables ou pas.

En ce sens, à travers cette analyse comparative, guidée notamment par la narratologie post-classique, nous serons à même d'envisager des questions plus générales sur le fonctionnement des récits mais aussi « sur leur interaction avec l'encyclopédie (la connaissance du monde), [...] sur le récit comme processus ou production et non pas seulement comme produit, sur l'influence du contexte et des moyens d'expression, sur le rôle du récepteur²⁰⁸ », sur l'évolution du récit dans le temps et dans le média dans lequel il s'inscrit, ou encore sur les limites de l'imagination et de la fiction. Si l'histoire constitue le point central de ces deux médias ("Contemporary narratologists have repeatedly stated that story is necessary, defining constituent of narrative²⁰⁹"), il ne faudrait pas limiter notre vision de ces deux œuvres et de leur

²⁰⁶ DEMOUGIN, *op. cit.*, p. 5.

²⁰⁷ CARDWELL Sarah, "Adaptation studies revisited: purposes, perspectives, and inspiration", dans LEV Peter and WELSH James, *The Literature/Film Reader: Issues of Adaptation*, Lanham, Md., Scarecrow Press, 2007, p. 59.

²⁰⁸ REVAZ Françoise, *Introduction à la narratologie : action et narration*, Bruxelles, De Boeck, 2009, p. 11.

²⁰⁹ DOLEŽEL Lubomir, *Heterocosmica : fiction and possible worlds*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1998, p. 31.

impact sur la société à cette dimension. Dans l'idéal, nous établirons des liens entre les éléments narratifs et les éléments non-narratifs²¹⁰.

De plus, une mise au point sur les différents concepts théoriques utilisés dans cette partie s'impose également. Par ailleurs, cette étape nous permettra déjà d'introduire les nuances nécessaires à la compréhension et à l'analyse qui en découlent. Tout d'abord, la diégèse (aussi parfois nommée *fiction*) est un concept qui a évolué au fil du temps. Comme le fait remarquer Genette, *diégèse* et *action* doivent être différenciées. En ce sens, nous retiendrons avec lui que « la diégèse n'est donc pas l'histoire, mais l'univers où elle advient²¹¹ », son cadre spatio-temporel, tandis que l'histoire « est un enchaînement, ou parfois plus modestement une succession d'événement et/ou d'actions²¹² ». L'histoire désigne donc le contenu narratif qui peut être rapproché de la fable définie par Umberto Eco et notamment relayée par Jean-Michel Adam, comme « le schéma fondamental de la narration, la logique des actions et la syntaxe des personnages, le cours des événements ordonné temporellement²¹³ ». En outre, depuis Aristote, la *mimésis* renvoie à la « simulation d'actions et d'événements imaginaires²¹⁴ » que Genette nomme également fiction. À cela s'ajoutent également les remarques terminologiques déjà énoncées et discutées sur la narration et la monstration.

1. Réduction et expansion : la place de l'imagination dans la création et dans la réception

Nous avons déjà abordé le débat intarissable et stérile sur les réductions opérées par l'adaptation cinématographique dans la première partie de ce travail. Néanmoins, l'analyse précédemment menée peut être enrichie par des considérations sur les possibilités cinématographiques et romanesques, ainsi que sur leurs limites. Dans cette partie, nous aborderons les réductions et expansions des deux médias à travers une analyse comparative de la place laissée à l'imagination, du fonctionnement des scènes ajoutées dans le film, des modalités du personnage, ainsi que de la fonction narrative de la musique.

²¹⁰ FLEURY Béatrice et WALTER Jacques, « La narratologie dans tous ses états », dans *Questions de communication*, vol. 31, no 1, 2017, p. 189.

²¹¹ GENETTE Gérard, *Nouveau discours du récit*, Paris, Seuil, 1983, p. 13.

²¹² GENETTE Gérard, *Palimpsestes*, op. cit., p. 342.

²¹³ ADAM Jean-Michel, *Le récit*, Paris, Presses universitaires de France (Que sais-je ?), 1996, p. 117.

²¹⁴ GENETTE Gérard, *Fiction et diction*, Paris, Seuil, 1991, p. 17.

Une des nombreuses critiques émises à l'encontre du cinéma est que, par sa richesse visuelle, un film ne nécessite pas que le spectateur imagine quelque chose puisqu'il est mis devant des images. À l'inverse, le lecteur doit imaginer ce qui lui est raconté avec des mots. L'imagination tient donc de la formation d'images dans l'esprit (« faculté que possède l'esprit de se représenter ou de former des images²¹⁵ »). L'imagination est donc une faculté qui nécessite un investissement et qui intervient lorsqu'il y a une restriction de l'information donnée. Dans le roman, cette restriction repose sur l'absence d'images au sein des pages et nécessite donc que le lecteur investisse le texte et construise ce que l'auteur et/ou le narrateur n'a pas transmis. À priori, le film ne semble donc pas reposer sur l'investissement du spectateur. Cependant, le film fait aussi intervenir ce mécanisme dans la mesure où les différents monstres (profilmique, filmographique et méga-monstre) effectuent une restriction de l'information. Dans un roman, cela est perceptible, par exemple, dans les limites de la description : un auteur ne peut pas décrire chaque objet, chaque pièce, chaque personnage en détail. La perspective d'un roman le plus descriptif possible présenterait d'ailleurs peu d'intérêt : « Les grands artistes l'ont compris : il ne sert à rien de trop décrire, quelques lignes (écrites ou dessinées) suffisent pour que le lecteur ou le spectateur sache ce qui est représenté, tout en conservant sa propre liberté d'imagination²¹⁶ ». En outre, les différents degrés de descriptions et ce sur quoi elles portent participent au style d'une œuvre. Par exemple, *Le seigneur des anneaux* contient énormément de descriptions des lieux, des habitudes et coutumes des peuples, mais contient moins de descriptions de l'état d'esprit des personnages.

De plus, l'imagination repose également sur l'absence d'information dans le récit. En ce sens, reprenons la théorie de Genette sur la focalisation dans le roman :

Par focalisation, j'entends donc bien une restriction de « champ », c'est-à-dire en fait une sélection de l'information narrative par rapport à ce que la tradition nommait *l'omniscience*, terme qui, en fiction pure, est, littéralement, absurde (l'auteur n'a rien à « savoir », puisqu'il invente tout) et qu'il vaudrait mieux remplacer par *information complète* – muni de quoi c'est le lecteur qui devient « omniscient »²¹⁷.

En ce sens, l'imagination fonctionne en partie sur la restriction de « champ » effectuée par la focalisation. Cette restriction est extrêmement productive en littérature et advient lorsque

²¹⁵ Trésor de la langue française informatisé (TLFI) : <http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/advanced.exe?8;s=50156970>; (page consultée le 22 avril 2024).

²¹⁶ ENGEL Vincent, *Fiction : l'impossible nécessité ou sur les récifs des sirènes naissent les récits des silènes*, Hévillers, Ker Éditions, 2013, p. 74.

²¹⁷ GENETTE, *Nouveau discours du récit*, op. cit., p. 49.

l'auteur et/ou le narrateur n'apporte pas suffisamment d'informations sur le point de vue de tel ou tel personnage par rapport aux événements relatés, sur la diégèse ou sur toute autre information manquante. Le manque étant ici conditionné par la lecture faite d'une œuvre. Et si le docteur Sheppard n'était pas l'assassin de Roger Ackroyd (*Qui a tué Roger Ackroyd* de Pierre Bayard) ? Et si Madame Bovary avait été assassinée par un membre de son entourage (*Contre-enquête sur la mort d'Emma Bovary* de Philippe Doumenc) ? Et si Maléfique avait d'autres motifs pour maudire la princesse Aurore (*Maléfique* de Robert Stromberg) ? Ces divers questionnements font naître d'autres œuvres dans une démarche transfictionnelle. La transfictionnalité est une pratique qui consiste à faire voyager la fiction dans d'autres contextes médiatiques. Elle repose sur plusieurs opérations dont l'extension, opération la plus fréquente²¹⁸, qui consiste en « l'ajout de nouvelles histoires à un monde fictionnel en respectant les faits établis par l'œuvre originale²¹⁹ ». La transfictionnalité repose également sur la modification « durant laquelle l'intrigue originale est modifiée, par exemple en lui donnant une fin différente²²⁰ ». Par ailleurs, ces lecteurs créent eux-mêmes une œuvre issue de ce questionnement mais, en réalité, cette pratique advient chaque fois que le texte laisse la place à l'imagination du lecteur sans qu'elle occasionne une autre fiction issue de la même diégèse. Le travail de Tolkien est, en ce sens, exemplatif puisque beaucoup d'informations sont données dans *Le seigneur des anneaux* mais beaucoup d'autres nécessitent soit de lire d'autres de ses ouvrages ou ne sont pas du tout expliquées, sans que cela constitue une lacune quelconque, au contraire. Par exemple, Tolkien explique certes l'historique du Roi Sorcier d'Angmar et nomme celui qui lui succède (Khamûl) mais les autres Nazgûls n'ont même pas de noms. Notons que cette absence d'informations participe à l'indétermination des Nazgûls et contribuent donc à la caractérisation des forces du mal dans *Le seigneur des anneaux*. Cela dit, elle constitue aussi une source d'imagination pour les fans qui ont d'ailleurs nommé les autres Nazgûls et leur ont inventé une histoire. Dans *Hunger Games*, le lecteur n'a pas accès à beaucoup d'informations puisqu'il perçoit tous les événements à travers le regard de Katniss. Par exemple, lors de la 74^e édition des jeux de la faim relatée dans le premier volume de *Hunger Games*, on ne sait pas exactement le déroulement de l'aventure de Peeta jusqu'à ce que Katniss le rejoigne. On sait simplement qu'il semble s'être allié aux carrières. Cette restriction d'informations permet au lecteur de se lancer dans des suppositions plus ou moins proches de celles de Katniss.

²¹⁸ RYAN, *op. cit.*, p. 5.

²¹⁹ *Id.*, p. 2.

²²⁰ *Ibid.*

Dès lors, la réduction apparente de la matière romanesque dans le film, notamment perceptible dans la suppression de scènes, doit être reconsidérée. En effet, elle permet justement au spectateur de se poser des questions (questions auxquelles il peut trouver les réponses éventuelles dans les romans ou même dans les scènes coupées) et donc d'imaginer les événements qui ne se déroulent pas à l'écran. Néanmoins, le spectateur qui voit un film au cinéma ne peut pas interrompre le déroulé du film alors que le lecteur lit rarement un roman d'une traite. Cela permet au lecteur d'interrompre sa lecture et de laisser son imagination prendre régulièrement le relai en cours de lecture. Ainsi, lors du visionnage des films du *Seigneur des anneaux*, on peut se demander ce qu'il advient de Saroumane. Dans les scènes coupées du film, il meurt, poussé du haut de sa tour par Grima Langue de Serpent. Dans le roman, il meurt dans les affrontements finaux avec les Hobbits dans le chapitre "The Scouring of the Shire", supprimé dans le film.

De la même manière, dans *Hunger Games*, le spectateur peut se demander pourquoi Johanna Mason n'accompagne pas Finnick et Katniss dans leur expédition au Capitole. Dans le roman, le lecteur apprend que Katniss et Johanna ont suivi un entraînement et que Johanna a été jugée inapte à survivre aux pièges disséminés dans le Capitole. Le réalisateur justifie l'absence de cette séquence par la complexité du rendu de la séquence dans la fluidité du film²²¹. Dans ces cas-là, le roman constitue de fait une extension au film et semble plus complet que le film.

Cependant, il faut également considérer les scènes ajoutées (l'invention et l'ajout²²²). En effet, l'adaptation cinématographique adapte le texte mais elle constitue également « une proposition, une vision d'un autre auteur – ou plutôt, la vision d'un ensemble de personnes impliquées de la préproduction à la postproduction²²³ ». Dès lors, des scènes sont ajoutées avec plus ou moins de pertinence et de succès. Dans le cas du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games*, plusieurs scènes avec, respectivement, Saroumane et Snow ont été ajoutées. Cela s'explique notamment par deux éléments. D'une part, le cinéma a cette tendance à ajouter le point de vue d'autres personnages, notamment celui des méchants pour que le public comprenne davantage les motivations des méchants. D'autre part, le blockbuster repose en partie sur la personnification des personnages et donc du personnage qui incarne le mal. Dans *Le seigneur*

²²¹ LAWRENCE Francis, *The Hunger Games: Mockingjay (Part 2)*, Santa Monica, Lionsgate, 2015, [version commentée], 26e minute.

²²² GARCIA, *op. cit.*, p. 93.

²²³ LABRECQUE, *op. cit.*, p. 55.

des anneaux, le méchant ultime est Sauron mais une des caractéristiques du personnage est son absence corporelle et sa capacité à étendre son emprise au-delà des frontières de son pays et d'une forme corporelle. Pour cette raison, l'ajout de scènes avec Saroumane dote les deux premiers volets de la saga cinématographique d'un méchant, tout en conservant les caractéristiques maléfiques de Sauron. Dans les romans *Hunger Games*, Snow représente une menace invisible mais omniprésente typique de la figure dictatoriale. En revanche, le film nécessite de montrer davantage Snow et donne, entre autres, une lecture subtile, de son rapport à Katniss. Par exemple, lorsque Snow apprend que Katniss est toujours en vie, il sourit et semble s'amuser, voire admirer sa ténacité malgré l'apparente contradiction qu'une telle nouvelle représente dans le bon déroulement de ses plans²²⁴. Par ailleurs, tous ces ajouts permettent de donner de la visibilité à certains acteurs qui attirent une partie du public en salle. Ainsi, dans *Hunger Games*, beaucoup de scènes ont été ajoutées avec Donald Sutherland, Julianne Moore et Philippe Seymour Hoffman.

Enfin, même si beaucoup pensent qu'il ne faut rien imaginer devant une image cinématographique, la focalisation restreint le contenu narratif aussi dans le cinéma. En ce sens, cette focalisation caractérisée par une « restriction du champ » évoquée par Genette peut également être envisagée dans le cinéma. En ce sens, Chatman établit une distinction entre *explicit story-space* et *implied story-space*²²⁵. Le premier désigne l'espace montré par la caméra tandis que le deuxième désigne l'espace visible par les personnages. Ainsi, le spectateur est aussi amené à imaginer au cinéma tout comme le lecteur (peut-être dans une moindre mesure certes), ne serait-ce que parce qu'il n'a pas accès au hors-champ. En ce sens, Demougin explique que « l'espace filmique [...] est constitué de deux parties distinctes : l'espace montré, cadré, et l'espace invisible prolongeant le premier, en d'autres termes le champ et le hors-champ²²⁶ ». Par exemple, dans une scène ajoutée dans *Le seigneur des anneaux*, le spectateur est témoin d'une interaction entre Boromir et Aragorn au cours de laquelle il discute du destin d'Isildur, l'ancêtre d'Aragorn²²⁷. Arwen apparaît dans le champ du spectateur après le départ de Boromir mais on ne sait pas si elle a assisté à la conversation. De même, tant dans le roman que dans le film, il y a des ellipses puisque l'auteur ne peut pas tout dire ou tout montrer.

²²⁴ LAWRENCE Francis, *The Hunger Games: Mockingjay (Part 1)*, Santa Monica, Lionsgate, 2014, [version commentée], 45e minute.

²²⁵ Chatman, p. 96.

²²⁶ DEMOUGIN, *op. cit.*, p. 28.

²²⁷ JACKSON Peter, *La communauté de l'anneau*, Burbank, New Line Cinema, 2001, 79-81 minutes.

2. Le personnage : du roman au film

Ensuite, un des éléments qui génèrent le plus de réaction du public réside dans l'incarnation des personnages. En effet, le lecteur peut imaginer son personnage favori sur la base d'une description plus ou moins complète fournie par l'auteur. Le personnage ne serait qu'un être de papier « strictement réductible aux signes textuels²²⁸ ». À l'inverse, le spectateur est mis devant un acteur plus ou moins reconnaissable, réduisant le potentiel imaginatif de ce côté-là de l'œuvre même si, d'un autre côté, le personnage gagne un effet de réel²²⁹. Cependant, cette dichotomie mérite d'être nuancée. En effet, comme le fait remarquer Jouve, « le personnage, bien que donné par le texte, est toujours perçu par référence à un au-delà du texte²³⁰ ». En cela, l'adaptation cinématographique nous renseigne sur cette tendance d'une partie du lectorat à doter le personnage d'une apparence corporelle plus ou moins détaillée. En ce sens, beaucoup de théoriciens ont mis en évidence la frustration provoquée par le décalage entre l'image qu'un lecteur s'était faite d'un personnage et son incarnation à l'écran sous les traits d'un comédien. De plus, ils attirent également l'attention sur l'influence de cette incarnation. Dans le cas des spectateurs qui avaient lu le roman avant de voir le film, la représentation visuelle des personnages viendrait contaminer l'image qu'ils s'étaient faite des personnages. Dans le cas des lecteurs qui ont d'abord vu le film avant de lire le roman, leur imagination des personnages serait entravée et restreinte à l'incarnation des acteurs et des actrices. Toutefois, il est difficile d'évaluer dans quelle mesure l'interprétation et l'incarnation d'un acteur influencent l'imagination du lecteur lorsqu'il attribue des traits aux personnages d'un roman, d'autant plus que le résultat varierait d'une personne à une autre. Pour ma part, j'ai lu les romans *Hunger Games* après avoir vu les films à de multiples reprises. Pourtant, le personnage de Katniss m'apparaît très différemment de l'actrice Jennifer Lawrence sans, pour autant, ignorer les apports de Lawrence au personnage de Katniss. À l'inverse, Cinna m'apparaît systématiquement sous les traits de Lenny Kravitz. Dans *Le seigneur des anneaux* (que j'ai également vu à de multiples reprises avant de lire le roman), lorsque je lis le roman, la plupart des personnages reprennent les traits des acteurs et actrices sauf Aragorn. Plusieurs éléments peuvent expliquer ces tendances : la fidélité plus ou moins grande du film au roman, la crédibilité du personnage (conférée notamment par la qualité de jeu de l'acteur) ; mais aussi les différents âges de découverte des œuvres, l'ordre dans lequel on découvre ces œuvres, ou

²²⁸ JOUVE Vincent, *L'effet-personnage dans le roman*, Paris, Presses universitaires de France, 1992, p. 9.

²²⁹ DEMOUGIN, *op. cit.*, p. 38.

²³⁰ JOUVE, *op. cit.*, p. 10.

encore la quantité descriptive offerte par l'auteur et l'adéquation des descriptions avec les valeurs plus ou moins partagées culturellement.

En outre, les acteurs et actrices développent tout au long de leur carrière une *persona*. Il s'agit de « l'image qui se dégage des précédentes apparitions de l'acteur ou de l'actrice, à l'écran, sur les planches ainsi que dans les médias : l'idée qu'on se fait de lui ou d'elle à travers ses incarnations successives, fictionnelles ou médiatiques, chacune ajoutant aux précédentes un peu d'épaisseur²³¹ ». En ce sens, la *persona* de l'acteur ou de l'actrice constitue un élément d'intertextualité²³² déjà évoqué plus haut. En effet, le *star system* inhérent aux grosses productions hollywoodiennes est composé majoritairement d'acteurs et d'actrices qui correspondent à un idéal stéréotypé : la plupart sont blancs, correspondent à des normes esthétiques spécifiques souvent éloignées de la réalité et loin d'être inclusives. De même, l'absence de *persona* permet au spectateur de restreindre un acteur à son personnage emblématique. Par ailleurs, Serceau explique que « l'échec ou le succès d'un acteur incarnant un personnage littéraire, voire un personnage mythique, sont un témoignage de ce qu'il répond ou non à une attente, de ce qu'il correspond ou non, dans le moment historique, à une vision du personnage, à un imaginaire²³³ ». Le contexte culturel intervient également dans l'attribution d'un rôle à un acteur ou à un autre, notamment par rapport aux représentations et « images stéréotypées²³⁴ » dans le cinéma mais aussi selon les sociétés. Dès lors, le casting est une étape primordiale dans le processus d'adaptation puisqu'il doit tenir compte de toutes les modalités et considérations autour du personnage.

Enfin, si la perception d'un personnage se fait généralement par son apparence, la caractérisation d'un personnage à l'écran passe également par ses répliques, le jeu d'acteur de son interprète, sa voix, et d'autres composantes non-visuelles. Dès lors, l'analyse du personnage d'un roman à son adaptation cinématographique doit également tenir compte d'éléments non-narratifs pour saisir pleinement les enjeux liés aux différents personnages.

²³¹ CLEDER et JULLIER, *op. cit.*, p. 141.

²³² SERCEAU, *op. cit.*, p. 137.

²³³ *Id.*, p. 140.

²³⁴ *Id.*, p. 139.

3. Fonctions de la musique

L'ajout de musique est également une composante majeure dans l'analyse d'une œuvre cinématographique. En effet, puisque la musique n'est pas présente dans un roman, elle est souvent laissée de côté d'autant plus qu'elle ne semble pas narrative. Pourtant, elle est omniprésente et revêt dans le film une dimension narrative. Par ailleurs, l'adaptation du roman au film est souvent restreinte à la dimension visuelle alors qu'une partie importante du film est constituée de la dimension auditive également absente du roman²³⁵. Présente en quantité variable, la musique revêt plusieurs fonctions esthétiques et narratives. En effet, elle contribue à l'ambiance du film et à l'identification du cadre spatio-temporel, elle accompagne les émotions des personnages et participe aux différents rythmes des scènes²³⁶. En ce sens, l'utilisation précise d'un instrument de musique ou d'un autre renvoie à un type de films. Dans des films de *fantasy*, comme *Le seigneur des anneaux* ou *Harry Potter*, on entend volontiers de la flûte, ou encore de la harpe. À l'inverse, ce ne sont pas des instruments qui participent à l'élaboration de l'atmosphère dans une dystopie.

Dans *Hunger Games*, la musique a été composée par James Newton Howard qui a également composé la musique d'autres blockbusters parmi lesquels *Batman Begins* et *The Dark Knight* (en collaboration avec Hans Zimmer) de Christopher Nolan, ainsi que *Fantastic Beats* de David Yates. Au moment du climax dans le premier volet de *Hunger Games*, lorsqu'il ne reste que Katniss, Peeta et Cato²³⁷, la musique rapide exacerbe cette tension et accentue le contraste entre la survie des tributs restants et la routine de travail du personnel organisateur des jeux²³⁸. La musique devient de plus en plus oppressante au fur et à mesure de l'affrontement entre Katniss, Peeta et Cato jusqu'à s'arrêter au moment où Cato piège Peeta²³⁹, laissant la place à une musique plus calme et insidieuse. Au fur et à mesure que Katniss comprend comment tuer Cato tout en préservant la vie de Peeta, la musique est de plus en plus présente et s'arrête lorsque Katniss décoche sa flèche. La musique reprend après l'annonce des nouvelles règles selon lesquelles il ne peut y avoir qu'un seul gagnant. Chaque musique donne une tonalité aux

²³⁵ HUTCHEON, *op. cit.*, p. 40.

²³⁶ DAVISON Annette, "High Fidelity? Music in Screen Adaptations", in CARTMELL Deborah and WHELEHAN Imelda (dir.), *The Cambridge Companion to Literature on Screen*, Cambridge, Cambridge University Press, 2007, p. 212-213.

²³⁷ LAWRENCE Francis, *The Hunger Games*, Santa Monica, Lionsgate, 2012, 121e minute.

²³⁸ *Id.*, 122e minute.

²³⁹ *Id.*, 123-125e minutes.

émotions et réflexions des différents personnages (peur, résilience, soulagement, etc.) mais aussi à celles du public (stress, incertitude, soulagement, etc.).

La musique intervient également dans la caractérisation des personnages et des lieux. En ce sens, elle permet de décrire – ou plutôt de dénoter – et d’analyser plus en détail les différentes composantes de l’œuvre. Par exemple, la bande originale du *Seigneur des anneaux* a été composée par Howard Shore qui a gagné deux oscars de la meilleure musique de film pour son travail sur *La communauté de l’anneau* et *Le retour du roi*. Véritable chef-d’œuvre de la musique instrumentale de film, la musique du *Seigneur des anneaux* est, selon son compositeur, “a complex piece that has to be structured carefully, musically and thematically, so that all the parts relate to one another”²⁴⁰. En ce sens, la musique n’est pas simplement une redite de ce qui est perçu à l’écran. De plus, l’évolution des personnages est également perceptible dans la musique. À ce titre, Gaut explique que la musique de Howard Shore reprend le principe du *leitmotiv* pour les lieux et les personnages²⁴¹. Depuis son utilisation par John Williams dans la composition d’un thème musical pour accompagner Dark Vador dans *Star Wars*, le *leitmotiv* est souvent utilisé dans les blockbusters. Ainsi, Howard Shore compose notamment un thème pour l’anneau, à la fois mystérieux et hypnotisant²⁴², ce qui vient renforcer sa personnification. De la même manière, Howard Shore a composé un thème intitulé *The Shire* qu’on entend d’abord lorsque les quatre Hobbits sont encore dans la Comté. Dans la suite des films, le thème peut être entendu avec des variations et apparaît, parfois dans les moments d’espoir, parfois comme un souvenir lointain de ce que les Hobbits veulent préserver. Par exemple, lorsque Merry ne parvient pas à enjoindre les Ents à se battre, Pippin lui dit qu’ils ne sont pas à leur place et qu’il leur reste la Comté. Cette remarque de Pippin permet à Merry de comprendre que les Ents seraient convaincus s’ils voyaient les dégâts causés par Saroumane à la forêt de Fangorn. Le thème est audible durant cette conversation. On entend aussi ce thème lors du départ de Bilbon vers Fondcombe, lorsque Frodon décide d’amener l’anneau jusqu’à Fondcombe et que Gandalf admire son courage, ou encore lorsque Sam poursuit Frodon et manque de se noyer car il a promis de ne jamais quitter Frodon pendant sa quête.

Par ailleurs, le travail de Howard Shore est également une référence directe au roman de Tolkien puisque les titres des différentes musiques reprennent les titres des chapitres du

²⁴⁰ BORDWELL et THOMPSON, *op. cit.*, p. 279.

²⁴¹ GAUT Berys, *A philosophy of cinematic art*, Cambridge, Cambridge University Press, 2010, p. 251.

²⁴² SHORE Howard, "Prologue: One Ring to Rule Them All" dans *The Complete Recordings for The Fellowship of the Ring*, 2005, 7:16 minutes. <https://www.youtube.com/watch?v=UJNeiBaEMIE> (00:40-01:25 minute).

roman (“Concerning Hobbits”, “The departure of Borromir”, “The last Debate”, etc.), même lorsque l’épisode en question n’est pas relaté dans le film. Par exemple, le chapitre “A short cut to Mushrooms” relate le passage de Frodon, Sam et Pippin par la ferme du fermier Maggot. Dans ce chapitre, on apprend que les champignons de la ferme sont très bons et que Frodon en a volés mais que le fermier ne lui en tient pas rigueur. Dans le film, cette musique intervient lorsque Frodon et Sam sont rejoints par Merry et Pippin qui ont volé les légumes du fermier Maggot. Donc, ce chapitre du livre n’est que brièvement mentionné dans le film. En ce sens, la musique est composée et nommée dans un intertexte avec les trois films mais aussi avec le roman du *Seigneur des anneaux*.

Dès lors, ces différents éléments de comparaison nous renseignent sur les forces respectives du roman et du film, au-delà du narratif. En outre, la *persona* de l’acteur, les scènes ajoutées et la musique participent à l’intertextualité entre le roman et son adaptation cinématographique mais aussi à l’extension de la diégèse initialement créée dans le roman, et à l’intertextualité entre les films étudiés et d’autres blockbusters.

4. Le temps dans le récit

Ajouté aux personnages, le temps demeure une composante majeure de l’analyse comparative de deux récits. En effet, comme le précise Cohn, « un récit est une série d’assertions traitant d’une séquence d’événements liés causalement et qui concernent des êtres humains (ou des êtres semblables à eux)²⁴³ ». En ce sens, le temps est également une dimension longuement étudiée en narratologie. En effet, Genette, dont l’influence sur les études narratologiques et, *de facto*, sur les *adaptation studies*, n’est plus à expliquer, a grandement contribué à l’étude du temps dans le récit. Gérard Genette s’est concentré sur une étude du temps dans la littérature à travers l’exemple de *La recherche du temps perdu* de Marcel Proust, qui condense une grande partie des possibilités narratives relatives au temps.

4.1. La figuration du temps au cinéma

Cependant, le cinématographique ne dispose pas des mêmes moyens que le roman pour figurer le temps. En effet, « qui dit roman dit récit, c’est-à-dire suite chronologique. Or le récit filmique affronte ici une difficulté majeure : l’absence d’indices spatiaux comparables aux

²⁴³ COHN Dorrit, *Le propre de la fiction*, traduit de l’anglais par Claude Hary-Schaeffer, Paris, Seuil, 2001, p. 28.

temps verbaux²⁴⁴ ». L'écoulement du temps est donc difficile à figurer dans un film. *Le seigneur des anneaux* et *Hunger Games* connaissent ces limites. Dans *Le seigneur des anneaux*, on perçoit les saisons qui passent mais ce changement est anecdotique et il est difficile d'évaluer combien de temps s'écoule entre le moment où Bilbon fête son 111^e anniversaire et le moment où l'anneau est détruit. Dans le roman, Frodon a trente-trois ans au moment de la fête d'anniversaire de Bilbon et où Gandalf confie l'anneau à Frodon. Dix-sept ans plus tard, Gandalf revient à la Comté et informe Frodon de l'origine de l'anneau et de ses pouvoirs. Finalement, Frodon quitte la Comté et rejoint Fondcombe alors qu'il a dépassé sa cinquantième année :

So it went on, until his forties were running out, and his fiftieth birthday was drawing near: fifty was a number that he felt was somehow significant (or ominous); it was at any rate at that age that adventure had suddenly befallen Bilbo²⁴⁵.

Dans le roman, ce laps de temps correspond à la période de maturation pour Frodon, désormais prêt pour une aventure comparable à celle de son parent le plus proche, son « oncle » Bilbon. Cet écart entre le roman et le film s'explique notamment par des moyens techniques. De fait, la représentation fidèle des Hobbits et des autres créatures de la Terre du Milieu nécessitait déjà un investissement immense et vieillir les acteurs des quatre Hobbits aurait représenté un investissement supplémentaire anecdotique en comparaison du reste. En effet, les acteurs passaient déjà plus de trois heures pour « rentrer dans la peau » de leur personnage. Par ailleurs, le blockbuster a tendance à uniformiser l'âge de ses protagonistes pour correspondre à l'âge du public cible. Elijah Wood l'interprète de Frodon Sacquet, avait dix-neuf ans au début du tournage des films. Dans *Hunger Games*, Jennifer Lawrence avait vingt ans au moment du tournage du premier volet de la saga, au lieu des seize ans de Katniss. De la même manière, nous avons déjà évoqué la différence de temps écoulé dans l'arène dans le roman et dans le film. On peut également citer la séquence située à la fin du quatrième volet de la saga. Dans le roman, Katniss et Peeta se retrouvent tous les deux au village des vainqueurs et le spectateur comprend que tous deux se réhabituent progressivement à l'autre mais que cela demande du temps. À l'inverse, dans le film, Katniss retourne au village des vainqueurs et, un beau jour, aperçoit Peeta occupé à jardiner. Elle l'enlace immédiatement. Ensuite, le spectateur comprend que le temps passe et que les deux fondent une famille ensemble. Combien de temps cette acclimatation dure-t-elle ? Si le spectateur ne connaît pas la réponse à cette question, il est

²⁴⁴ CLERC, *op. cit.*, p. 177.

²⁴⁵ TOLKIEN J. R. R., *The fellowship of the Ring*, *op. cit.*, p. 43.

néanmoins conscient de l'idée selon laquelle le temps s'écoule, ce qui témoigne des limites de figuration du temps au cinéma. Dès lors, si nous voulons étudier les modalités du temps dans le roman et dans le film, il faut garder à l'esprit les limites du cinéma.

4.2. *La structure du récit*

De plus, le temps semble même être la composante incontournable du récit puisqu'il en est la condition. Par exemple, McKee rappelle que :

Les arts fondés sur la narration sont devenus la source principale d'inspiration de l'humanité dans sa recherche d'ordonnement du chaos et ses efforts pour trouver un sens à sa vie. Notre appétit pour les récits reflète le besoin profond des êtres humains de saisir les schémas structurels de la vie, pas seulement en tant qu'exercice intellectuel, mais à l'intérieur d'une expérience émotionnelle et personnelle²⁴⁶.

En ce sens, le récit se caractérise plus particulièrement par la structure et l'ordonnement des événements dans le temps. La structure chronologique d'un récit est donc une dimension importante dans l'œuvre et dans sa réception.

En ce qui concerne chacun des romans qui composent la trilogie *Hunger Games*, la structure narrative ressemble beaucoup au développement de la structure, plus codifiée, du cinéma, notamment dans leur construction en trois actes. Comme l'explique McKee : « un acte correspond à une série de séquences culminant dans une scène de climax qui provoque un important renversement des valeurs dont l'impact est plus puissant que n'importe quelle séquence ou scène²⁴⁷ ». Par exemple, dans le premier tome de la saga, un premier acte se termine avec son climax (Katniss prend la place de sa sœur Prim tirée au sort), un deuxième acte se termine avec son climax (Katniss entre dans l'arène et ne peut plus s'enfuir), et le troisième acte prend fin lorsque Katniss et Peeta décident de mourir à deux mais sont finalement retenus par le Capitole.

De plus, chaque film reprend le même enchaînement des événements contenus dans le roman correspondant. La matière traitée pour chaque film correspond à celle traitée dans le roman. En ce sens, le travail d'adaptation cinématographique ne nécessite pas de modifications de ce point de vue-là. On peut néanmoins citer la volonté du deuxième réalisateur, Francis

²⁴⁶ MCKEE, *op. cit.*, p. 14.

²⁴⁷ MCKEE, *op. cit.*, p. 42.

Lawrence, de conserver une linéarité tout au long du récit. Ainsi, le roman *Hunger Games – La révolte* commence avec Katniss dans les ruines de sa maison au district 12 (“Almost nothing remains of District 12. A month ago, the Capitol's firebombs obliterated the poor coal miners' houses in the Seam, the shops in the town, even the Justice Building²⁴⁸”). La vingtaine de pages suivantes retrace les événements qui se sont déroulés depuis un mois, depuis la fin des 75^e jeux de la faim. À l'inverse, le troisième volet de la saga commence quelques jours (voire quelques heures) après que Katniss a quitté l'arène des 75^e jeux de la faim. Le réalisateur explique avoir voulu éviter de débiter le troisième volet de la saga par un flashback. Son objectif était de permettre aux spectateurs de découvrir les événements et le district 13 en même temps que Katniss.

Par ailleurs, le réalisateur du premier volet de *Hunger Games*, Gary Ross, explique avoir été marqué par l'immédiateté du récit²⁴⁹. Il a alors essayé de conserver cet élément dans sa façon de filmer : « Tout ce qui, dans le roman, est véhiculé par la narration à la première personne du singulier. C'est ce que je me suis efforcé de traduire. Jamais encore je n'avais filmé de cette façon-là, plus urgente, plus personnelle²⁵⁰ ». En outre, les films multiplient les plans au-dessus de l'épaule de Katniss pour rendre compte de la subjectivité de Katniss.

En ce qui concerne *Le seigneur des anneaux*, la structure narrative et le récit varient énormément du roman aux films et apportent une autre dimension à l'œuvre. Précisons d'emblée que le roman est généralement édité en trois volumes (« La communauté de l'anneau », « Les deux Tours » et « Le retour du roi »). Cependant Tolkien avait, à l'origine, conçu le roman en un volume. Le découpage opéré par les éditeurs est surtout une contrainte de volume de feuillets à imprimer et le fruit de considérations commerciales. Ce découpage en trois volets est repris par Peter Jackson, soucieux de conserver une familiarité avec l'œuvre pour les futurs spectateurs. De même, la linéarité du récit est conservée du roman au film. Certes, il existe des flashbacks dans les films mais ils sont mis en scène de telle sorte qu'ils apparaissent comme un récit rapporté par un des personnages. Par exemple, dans le film, lorsque Frodon se réveille à Fondcombe et trouve Gandalf à son chevet, ce dernier lui raconte les péripéties par lesquelles il est passé. D'ailleurs, le récit rapporté est également une source de narration dans le roman qui multiplie les mises au point entre plusieurs personnages qui se retrouvent après avoir été séparés. Par exemple, lorsque Legolas, Gimli et Aragorn rejoignent

²⁴⁸ COLLINS Suzanne, *Mockingjay*, New York, Scholastic press, 2010, p. 9.

²⁴⁹ EGAN, *Hunger Games: Le guide officiel du livre*, op. cit., p. 138.

²⁵⁰ *Ibid.*

Merry et Pippin en Isengard. En outre, Peter Jackson avait, à l'origine, filmé des flashbacks entre Borromir et son frère Farramir mais ces scènes n'ont subsisté que dans les versions longues des films.

Pour le reste, les trois films s'affranchissent de la structure du roman. En effet, le roman se présente comme une suite de six livres. Le premier livre suit Frodon, progressivement rejoint par Sam, Merry, Pippin et Aragorn et leur voyage jusqu'à Fondcombe ; le deuxième livre se concentre sur la communauté de l'anneau et son chemin jusqu'à sa séparation ; le troisième livre raconte comment Aragorn, Legolas et Gimli recherchent Merry et Pippin avant de rejoindre le Rohan tandis que Merry et Pippin font la rencontre de Sylvebarbe et rejoignent Isengard ; le quatrième livre raconte la suite du voyage de Frodon et Sam, vite rejoints par Gollum ; le cinquième livre continue de suivre Gandalf, Merry, Pippin et les trois rangers notamment au Gondor tandis que le sixième livre retrace le chemin de Frodon et Sam dans les terres du Mordor, la destruction de l'anneau et les retrouvailles de tous les personnages. Le lecteur, s'il décide de lire l'histoire selon la structure préétablie, a donc accès aux autres aventures après avoir lu l'entièreté des événements relatifs à un groupe de la communauté. Ainsi deux événements qui ont lieu au même moment peuvent être séparés par des centaines de pages.

À l'inverse, Peter Jackson a retracé la chronologie de tous les groupes pour présenter les différentes aventures dans un intervalle de temps beaucoup plus restreint, quitte à alterner entre deux séquences. Par exemple, dans le roman, le chapitre VII du livre 3 "Helm's Deep"²⁵¹ relate le chemin d'Aragorn, Gimli, Legolas et des habitants d'Edoras jusqu'au gouffre de Helm et la bataille qui y advient, tandis que le chapitre VIII "The Road to Isengard"²⁵² raconte les aventures de Merry et Pippin qui parviennent à convaincre les Ents de se battre contre Saroumane et la dernière marche des Ents. Dans le chapitre VI du livre 4 "The forbidden Pool"²⁵³, le lecteur poursuit sa lecture avec la rencontre entre Sam, Frodon et Faramir et la baignade de Gollum dans le lac interdit. Pourtant, dans le film, toutes ces aventures sont présentées de façon simultanée. La séquence la plus exemplative de ce point de vue est sans aucun doute la séquence où Sam, Frodon et Gollum s'appêtent à grimper les escaliers de Cirith Ungol lorsqu'un grand faisceau vert illumine la forteresse et annonce un danger imminent avec la sortie des troupes d'orques et du Roi-Sorcier d'Angmar sur le dos de sa nouvelle monture.

²⁵¹ TOLKIEN J. R. R., *The two Towers*, op. cit., p. 686-707.

²⁵² *Id.*, p. 708-730.

²⁵³ *Id.*, p. 893-908.

Ce faisceau lumineux est également visible depuis les remparts de Minas Tirith où Gandalf et Pippin discutent avant la bataille.

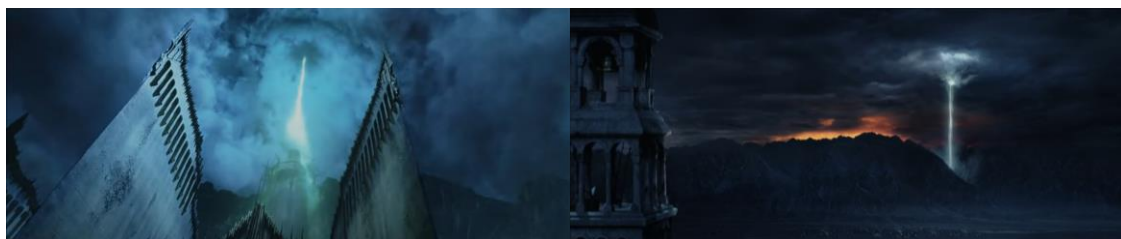


Fig. 3 : Simultanéité perceptible des événements vécus à deux endroits différents²⁵⁴.

Cette impression de simultanéité plus forte dans les films que dans les romans renforce la thématique de la force de l'union et de l'entraide contre les forces du mal, l'impression que chaque seconde est décisive et le sentiment d'urgence chez le spectateur. À l'inverse, la structure du roman insiste davantage sur les trajectoires isolées de chaque groupe d'aventuriers.

5. Au-delà du temps : la figuration de l'espace

Cela étant dit, si le roman a largement influencé le cinéma et son analyse (notamment temporelle), l'image filmique se caractérise également par une fonction descriptive qui inaugure une nouvelle perspective sur la place laissée à l'étude de l'espace dans la fiction²⁵⁵. À bien des égards, le plan cinématographique semble être supérieur à l'unité romanesque dans sa capacité descriptive. À ce titre, Garcia précisait que « toute image, tout plan est par essence éminemment descriptif. Et même si l'on peut dire la même chose du verbe ou du substantif, force est de remarquer que l'unité cinématographique est, sous l'angle strict de la description, infiniment supérieure à l'unité romanesque²⁵⁶ ». Plus qu'un quelconque rapport de supériorité, déjà longuement discuté, entre les deux médias, nous voudrions montrer que la représentation de l'espace au cinéma a un impact sur les modalités de la fonction et peut nous amener à reconsidérer l'étude narratologique de l'espace romanesque. Dans cette partie, nous reviendrons sur la place laissée à l'étude de la description dans le roman à travers l'évolution de l'espace dans la fiction, nous analyserons également l'importance grandissante de la représentation d'un monde imaginaire dans les histoires que nous nous racontons.

²⁵⁴ Timecode pour *Le retour du roi* : 00 : 39 : 47 et 00 : 39 : 52.

²⁵⁵ CLERC, *op. cit.*, p. 21.

²⁵⁶ GARCIA, *op. cit.*, p. 65.

5.1. *Actions et descriptions*

Dans « Frontières du récit », Genette établit une distinction entre les actions et les descriptions présentes dans un roman :

La description pourrait se concevoir indépendamment de la narration, mais en fait on ne la trouve pour ainsi dire jamais à l'état libre ; la narration, elle, ne peut exister sans description, mais cette dépendance ne l'empêche pas de jouer constamment le premier rôle. La description est tout naturellement *ancilla narrationis*, esclave toujours nécessaire, mais toujours soumise, jamais émancipée²⁵⁷.

Même si Genette précise par la suite que la description occupe parfois plus de place dans certains récits, cet extrait montre dans quelle mesure la description a longtemps été envisagée comme subordonnée à la narration, à l'enchaînement des actions, des événements. La description aurait donc pour effet de ralentir l'action et aurait pour fonction principale « d'assurer le fonctionnement référentiel du récit²⁵⁸ ». Ainsi, narration et description semblent opposer étude du temps et de l'espace et exclure l'espace de l'étude de la narration : « La narration restitue, dans la succession temporelle de son discours, la succession également temporelle des événements, tandis que la description doit moduler dans le successif la représentation d'objets simultanés et juxtaposés dans l'espace²⁵⁹ ». Pourtant, Genette expliquait aussi qu'il est nécessaire d'étudier les liens entre la littérature et l'espace²⁶⁰. En ce sens, le cas du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games* nous renseignent davantage sur la place de l'espace dans la littérature puisque ces deux romans et leurs adaptations cinématographiques ont rencontré un grand succès notamment en raison du monde imaginaire qu'ils ont déployé. Plus généralement, les lecteurs et les spectateurs semblent apprécier ces sagas littéraires et cinématographiques parce qu'ils aiment retrouver ces lieux décrits ou montrés. En ce sens, ces deux sagas se rapprochent d'autres univers de fiction comme celui de *Star Wars*, *Harry Potter*, *Pirates des Caraïbes* ou encore le *Marvel Cinematic Universe* (MCU).

5.2. *Fonctions de la description*

Tout d'abord, nous devons revenir sur les différentes fonctions de la description dans un roman et dans un film. Demougin distingue trois fonctions descriptives. Premièrement, la

²⁵⁷ GENETTE, « Frontières du récit », *op. cit.*, p. 163.

²⁵⁸ ADAM, *op. cit.*, p. 46-47.

²⁵⁹ GENETTE, *id.*, p. 164.

²⁶⁰ GENETTE Gérard, *Figures II*, Paris, Seuil, [1969] 1979, p. 43.

fonction mathésique advient lorsque « la description vise l'accroissement d'un savoir de type encyclopédique chez le lecteur²⁶¹ ». Cette fonction a déjà été évoquée plus haut lorsqu'il était question de la nécessité de construire un savoir encyclopédique dans les récits de *fantasy* et de science-fiction. Nous avons alors donné comme exemple le début de chapitre "Concerning Hobbits" dans lequel Tolkien entretient son lectorat d'un savoir nécessaire à la compréhension de la suite du récit. Dans *Hunger Games*, on peut également citer le début du chapitre 2 du troisième tome :

From the air, 13 looks about as cheerful as 12. The rubble isn't smoking, the way the Capitol shows it on television, but there's next to no life aboveground. In the seventy-five years since the Dark Days--when 13 was said to have been obliterated in the war between the Capitol and the districts--almost all new construction has been beneath the earth's surface. There was already a substantial underground facility here, developed over centuries to be either a clandestine refuge for government leaders in time of war or a last resort for humanity if life above became unlivable. Most important for the people of 13, it was the center of the Capitol's nuclear weapons development program²⁶².

Dans cet extrait, Suzanne Collins introduit dans son roman une description du District 13 qui, par ailleurs, ne correspond pas aux images diffusées par le Capitole. Ce lieu est donc inconnu du lecteur mais aussi de la protagoniste. Or, dans un roman jeunesse, un lecteur construit très souvent un savoir encyclopédique en même temps que le héros dont il suit les aventures. Le récit de Suzanne Collins est donc construit de façon didactique pour faciliter l'acquisition de nouvelles connaissances en lien avec la diégèse développée.

Dans les films, le plan large occupe généralement cette fonction mathésique. En effet, au cinéma, un plan d'ensemble suffit à introduire un nouveau lieu. Ce lieu sera ensuite aperçu partiellement à de multiples reprises avec une dimension métonymique, puisqu'une partie reconnaissable d'un bâtiment suggère le lieu. Par exemple, dans *Hunger Games*, lorsque Katniss se réveille au district 13 et descend tous les étages du silo, elle lève la tête et la caméra suit son regard pour montrer l'étendue du district. Ces différents plans sont construits pour que le spectateur découvre un lieu en même temps que le personnage et reprend donc la dimension didactique présente dans le roman de Suzanne Collins.

²⁶¹ DEMOUGIN, *op. cit.*, p. 27.

²⁶² COLLINS, *Mockingjay, op. cit.*, p. 24.



Fig. 4 : Découverte du District 13 et fonction didactique du plan large dans *Hunger Games*²⁶³.

De même, dans *Le seigneur des anneaux*, lorsque Frodon se réveille à Fondcombe, il est bientôt rejoint par le seigneur elfique Elrond qui lui souhaite la bienvenue (“Welcome to Rivendell, Frodo Baggins²⁶⁴”). Le plan suivant montre la joie de Frodon de se trouver chez les Elfes et le film enchaîne avec un plan large de Fondcombe.



Fig. 5 : Découverte de Fondcombe et fonction didactique du plan large dans *Le seigneur des anneaux*²⁶⁵.

Cet effet est également perceptible dans d’autres scènes : lorsque Gandalf et Frodon traversent la Comté au début du film, lorsque Merry et Pippin pénètrent dans la forêt de Fangorn, lorsque Sam et Frodon tentent de passer par la Porte noire du Mordor, lorsque Eowyn arrive au Gouffre de Helm avec les habitants d’Edoras, lorsque Gandalf et Pippin arrivent à Minas Tirith, ou encore lorsque Sam et Frodon pénètrent dans les terres du Mordor. En outre, Peter Jackson rend toujours visible un personnage voyageur sur ces plans d’introduction à un nouvel endroit de la Terre du Milieu. Cela lui permet de représenter le mouvement et le voyage.

²⁶³ Timecode pour *Hunger Games: Mockingjay (part 1)*: 00 : 05: 05.

²⁶⁴ Timecode *La communauté de l’anneau* : 01 : 13 : 00.

²⁶⁵ Timecode pour *La communauté de l’anneau* : 01 : 13 : 06.

Très souvent, parmi les personnages visibles à l'écran sur ces plans larges, l'un d'eux aperçoit ces nouvelles terres pour la première fois, ce qui facilite l'identification et la découverte du lieu. Ainsi, on retrouve également la portée didactique. En ce sens, le lieu devient intimement lié aux personnages et à leurs mouvements au sein de la diégèse.

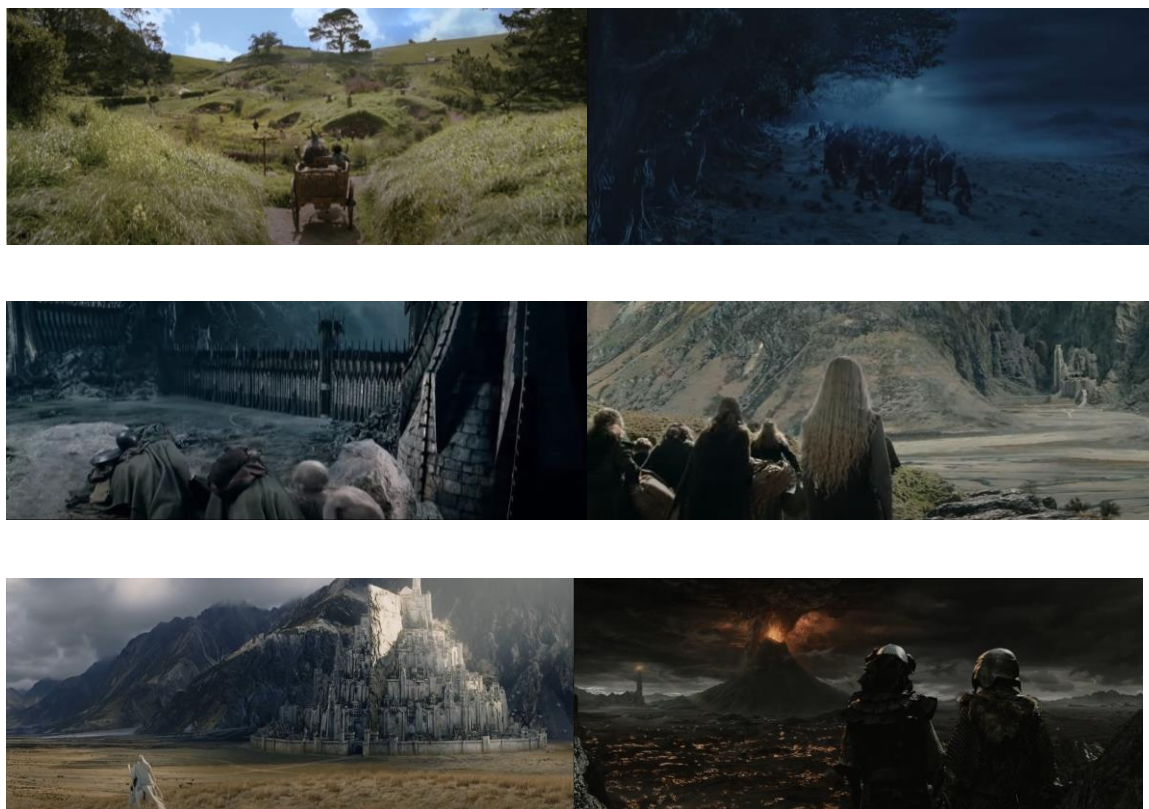


Fig. 6 : Présence systématique d'un personnage dans la découverte d'un nouveau lieu²⁶⁶.

Deuxièmement, la fonction sémiosique désigne « la construction d'un sens, d'une interprétation du récit par le lecteur, à travers des liens (qui peuvent être thématiques par exemple mais pas exclusivement)²⁶⁷ ». Par exemple, dans *Hunger Games*, Suzanne Collins associe la couleur blanche à Snow dont le nom signifie neige. La couleur blanche est obsessionnelle chez lui : ses cheveux sont blancs (“The President, a small, thin man with paper-white hair, gives the official welcome from a balcony above us”) ; Snow développe également un amour pour ses roses blanches cultivées artificiellement (“Positioned on my dresser, that white-as-snow rose is a personal message to me²⁶⁸”). D'ailleurs, cette couleur est omniprésente dans l'architecture du Capitole : “I look at the cold white walls and floor and resist the impulse

²⁶⁶ Timecode pour *La communauté de l'anneau* : 00 : 08 : 56 ; timecode pour *Les deux tours* : 00 : 20 : 29 ; 00 : 46 : 10 ; 01 : 29 : 02 ; timecode pour *Le retour du roi* : 00 : 30 : 52 ; 02 : 17 : 58.

²⁶⁷ DEMOUGIN, *op. cit.*, p. 27.

²⁶⁸ COLLINS, *Mockingjay*, *op. cit.*, p. 22.

to retrieve my robe”. Les employés du Capitole portent des tenues blanches (“I’m still stuck when a woman in a white coat approaches me carrying a syringe”), si bien que Katniss finit par associer cette couleur au Capitole (“I open the parachute and find a small loaf of bread. It’s not the fine white Capitol stuff”). Ces éléments sont d’ailleurs repris dans les films de la saga *Hunger Games* :



Fig. 7 : reprise de l’omniprésence de la couleur blanche dans la saga cinématographique *Hunger Games*²⁶⁹.

En ce sens, Francis Lawrence explique avoir beaucoup insisté sur cette couleur dans ses films. Au début du deuxième volet, Katniss chasse en hiver. Le réalisateur explique avoir voulu montrer un décalage et insister sur le fait que, si Katniss est bien sortie de l’arène et retourne à sa vie d’avant, la neige (“snow”) est désormais omniprésente dans le district 12. Dès lors, Katniss ne pourra jamais se débarrasser de l’emprise du président Snow. De même, dans une scène du dernier film de la saga, Katniss retrouve le président Snow dans sa serre privée.



Fig. 8 : scène dans la roseraie privée du président Snow²⁷⁰.

Les roses et les murs sont trop blancs pour que ce soit naturel. Le président Snow dit : “Colours are lovely of course. But nothing is as perfection as white²⁷¹”. Cette phrase ajoutée dans le film contient toute l’horreur et l’obsession de Snow à éliminer toute forme de diversité

²⁶⁹ Timecode pour *Hunger Games*: 01 : 04 : 47 ; timecode pour *Hunger Games : Catching Fire* : 00 : 58 : 45.

²⁷⁰ Timecode: 01: 37: 25.

²⁷¹ LAWRENCE Francis, *The Hunger Games: Mockingjay (Part 2)*, Santa Monica, Lionsgate, 2015, 97e minutes.

présente dans les couleurs. Pourtant, la couleur rouge apparaît dans les traces de sang laissées sur son mouchoir blanc, signe de vie, de faiblesse, témoin de sa mort imminente. Chez Snow, la couleur est antithétique. Dès lors, l'espace et ses modalités contribuent, entre autres, à construire une réflexion plus large sur les personnages et leurs réflexions, et produisent du sens.

C'est d'autant plus prégnant dans *Le seigneur des anneaux* puisque les lieux décrits dans les romans et leur adaptation visuelle contribuent à la dichotomie manichéenne entre les forces du bien et du mal. Les terres fertiles et boisées telles que la Comté, les différents royaumes des Elfes, la forêt de Fangorn sont perçues positivement alors que les terres arides comme le Mordor et Isengard sont perçues négativement. De même, la nuit est plus régulièrement associée aux forces du mal (notamment parce que les orques et autres créatures des ténèbres ne supportent pas la lumière du jour), tandis que le jour se rattache systématiquement aux forces du bien. En ce sens, il fait toujours nuit en terre du Mordor. À l'inverse, la lumière accompagne la victoire du Rohan au Gouffre de Helm. Ainsi, dans le film *Les deux tours*, Gandalf, accompagné des Rohirrim et du lever de soleil, dévale une pente hyperbolique pour éliminer une armée entière.



Fig. 9 : Fonction sémiosique et dichotomie entre le bien et le mal²⁷².

De même, dans le roman, Galadriel offre à Frodon la lumière d'Eärendil pour l'éclairer dans les moments les plus sombres.

She held up a small crystal phial: it glittered as she moved it, and rays of white light sprang from her hand. 'In this phial,' she said, 'is caught the light of Eärendil's star, set amid the waters of my fountain. It will shine still brighter when night is about you. May it be a light to you in dark places, when all other lights go out'²⁷³.

²⁷² Timecode pour *Les deux tours* : 02 : 33 : 25.

²⁷³ TOLKIEN J. R. R., *The fellowship of the Ring*, op. cit., p. 490-491.

Dans cet extrait, Galadriel exprime la force de la lumière face aux ténèbres qui pourraient entourer Frodon. “Glitter”, “white light”, “light of Eärendil’s star”, “shine still brighter” sont autant de qualificatifs pour décrire les forces du bien. La fiole de Galadriel se révélera très précieuse dans l’antre de Shelob, l’araignée géante. Cet épisode sera même repris sur l’affiche promotionnelle du troisième film.

Troisièmement, la fonction mimésique désigne « l’effet de réel qui est visé en premier lieu, en même temps que la détermination d’une action, ou la confirmation de traits particularisants des personnages²⁷⁴ ». À ce titre, tant Jackson que Francis Lawrence et Gary Ross ont insisté pour que leurs films soient le plus proche possible de la réalité et donnent l’illusion du réel. Par exemple, Jackson explique qu’il a réalisé des films *d’heroïc-fantasy* mais qu’il voulait être au plus proche du réel. Pour cette raison, il a fait appel à un véritable armurier pour créer des armes fidèles à l’imagerie médiévale et il a reconstruit la plupart des décors pour éviter de tourner en studio²⁷⁵. Son objectif était de créer visuellement un monde vraisemblable.

De même, le travail de Gary Ross et celui de Francis Lawrence reflètent une tendance similaire. Par exemple, Francis Lawrence explique qu’il voulait que tous les décors semblent familiers aux spectateurs. En même temps, les différentes arènes et le Capitole devaient paraître artificiels aux personnages de Katniss et Peeta, et donc aux spectateurs également. En ce sens, le Capitole est montré dans toute son exubérance, à travers les costumes des habitants et de leurs meubles mais tout semble relativement vraisemblable par rapport à un futur proche. De la même manière, les scènes dans les deux arènes sont tournées dans des endroits réels (la Caroline du Nord et Hawaï) mais comportent de légères modifications pour déstabiliser les tributs mais aussi les spectateurs.

5.3. *Les mondes narratifs : la fonction narrative de la diégèse*

Dès lors, même si toutes les fictions ne présentent pas une diégèse aussi complète que celles construites dans *Le seigneur des anneaux* et *Hunger Games*, le cadre spatial devient un élément essentiel de la narration et permet d’envisager de nouveaux rapports à la littérature. Ainsi, Doležel explique que “the basic concept of narratology is not ‘story’ but narrative

²⁷⁴ DEMOUGIN, *op. cit.*, p. 27.

²⁷⁵ Il a, par exemple, créé la Comté, Edoras ou encore des parties de Fondcombe et de la Lorien avant de détruire les plateaux de tournage.

world²⁷⁶». D'une façon symptomatique, Henry Jenkins explique que, pour vendre l'idée d'un film, on décrivait d'abord l'histoire mais, avec le temps, on décrivait ensuite les personnages qui pouvaient vivre de multiples histoires pour, aujourd'hui, décrire le monde dans lequel ces personnages vont évoluer²⁷⁷.

En ce sens, Marie-Laure Ryan établit une distinction entre des récits où l'univers diégétique occupe une place prédominante (“world-dominated²⁷⁸”) et des récits où l'intrigue constitue l'élément central (“plot-dominated²⁷⁹”). Dans le premier cas, l'intrigue et son attrait sont intimement liés à la diégèse dans laquelle elle prend place. Dans le deuxième cas, l'intrigue pourrait très bien prendre place dans une autre diégèse sans que cela affecte particulièrement la réception de l'œuvre. Selon elle, les récits de science-fiction et de *fantasy* sont typiquement des œuvres où « l'intrigue est subordonnée au monde²⁸⁰ ».

En effet, les mondes créés par Tolkien et Suzanne Collins font souvent l'objet de l'attention des lecteurs. Marie-Laure Ryan explique que le succès des récits “world-dominated” réside dans la volonté des lecteurs et spectateurs d'investir l'espace créé et dans le fait qu'ils ne veulent pas quitter le monde investi. À l'inverse, dans les récits “plot-dominated”, les lecteurs et spectateurs sont avides de connaître la fin : « Une intrigue à succès nous donne envie d'accélérer le temps pour savoir comment l'histoire se termine. Un monde à succès nous donne envie de le ralentir pour s'y attarder²⁸¹ ». Cet attardement peut même être envisagé au-delà de l'intrigue qui s'y déroule au moment de la lecture ou de la spectature. Autrement, l'envie de s'attarder dans un monde qui risque d'être détruit par une entité maléfique telle que Sauron ou un dictateur sans limite tel que le président Snow, serait très paradoxale du point de vue du lecteur ou du spectateur. En ce sens, la création d'un monde-dominant ou “storyworld²⁸²” dépend d'une dimension fondamentale. Il faut que le monde construit soit élaboré en profondeur pour que le lecteur et le spectateur puissent toujours en découvrir davantage. La Terre du Milieu élaborée par Tolkien est sans aucun doute l'exemple le plus représentatif de cette tendance puisque l'auteur y a consacré au moins vingt ans de sa vie entre la parution du *Hobbit* (1937) et du *Seigneur des anneaux* (1954-1955). D'une façon similaire, Suzanne Collins situe son

²⁷⁶ DOLEŽEL, *op. cit.*, p. 31

²⁷⁷ RYAN Marie-Laure, “Transmedia storytelling: industry buzzword or new narrative experience?”, *Storyworlds: a journal of narrative studies*, vol. 7, no 2, 2015, p. 5.

²⁷⁸ *Ibid.*

²⁷⁹ *Ibid.*

²⁸⁰ RYAN, « Le transmedia storytelling comme pratique narrative », *op. cit.*, p. 12.

²⁸¹ *Ibid.*

²⁸² RYAN, “Transmedia storytelling: industry buzzword or new narrative experience?”, *op. cit.*, p. 5.

intrigue sur les terres des États-Unis, rebaptisées Panem. Cet univers présente une organisation politique et spatiale particulière, une ségrégation des populations et des compétences, ainsi que des traditions propres à la société reconstruite. Toute cette création encyclopédique est ensuite transmise à un lecteur qui l'intègre.

Cet investissement du lecteur et du spectateur explique en partie pourquoi les œuvres de *fantasy* et de science-fiction génèrent le plus d'œuvres appartenant au même monde : « Puisqu'il faut plus d'efforts pour construire ces mondes, nous voulons un retour sur investissement, et ce retour prend la forme d'œuvres dérivées qui offrent un accès facile au monde fictionnel²⁸³ ». *Le seigneur des anneaux* a notamment connu plusieurs adaptations cinématographiques, mais surtout des expansions du monde et des histoires annexes dont les fanfictions²⁸⁴ ou encore une série dérivée, *Les anneaux de pouvoir*. Le roman *Le seigneur des anneaux* lui-même constitue d'ailleurs une extension du *Hobbit*.

De même, Suzanne Collins a écrit la suite de sa saga littéraire, *Hunger Games : La Ballade du serpent et de l'oiseau chanteur*, préquel des aventures de Katniss qui relate la dixième édition des jeux de la faim au cours de laquelle Coriolanus Snow, futur président Snow, est le mentor d'une tribu du district 12. Ce roman a ensuite été rapidement adapté au cinéma. Cet investissement s'explique également par la logique inhérente du blockbuster déjà expliquée en amont. La relation entre un roman et son adaptation cinématographique est d'ailleurs un lieu prépondérant pour comprendre les œuvres transmédiales issues d'une même diégèse. Selon Ryan, le transmedia storytelling commence généralement par l'adaptation cinématographique d'un roman autonome²⁸⁵. C'est le cas du *Seigneur des anneaux*, de *Hunger Games* mais aussi de *Harry Potter*, *Narnia*, ou encore de *Twilight*.

5.4. Monde imaginaire et effet de réel

De plus, cette construction d'un monde nouveau repose également sur sa crédibilité et donc sur sa vraisemblance. Si tout était possible dans les univers de Tolkien et Collins, la lecture ou le visionnage de ces œuvres présenterait peu d'intérêt. Par exemple, si une technologie pouvait éliminer Snow à distance, ou si Gandalf pouvait téléporter n'importe qui avec l'anneau

²⁸³ RYAN, « Le transmedia storytelling comme pratique narrative », *op. cit.*, p. 12

²⁸⁴ Sur le site <https://m.fanfiction.net/book/>, les sagas *Le seigneur des anneaux* et *Hunger Games* font partie des cinq œuvres les plus souvent dérivées avec respectivement 50 000 et 38 000 œuvres de fanfiction (consultée le 29 avril 24)

²⁸⁵ RYAN, « Transmedia storytelling : industry buzzword or new narrative experience? », *op. cit.*, p. 5.

directement dans la montagne du destin, il n'y aurait pas d'enjeu. Dès lors, le monde construit doit contenir une logique interne pour être en mesure de surprendre le lecteur et le spectateur. Comme l'explique Jouve, « un événement ne nous paraît vraisemblable ou logique que parce qu'il correspond à ce que nous croyons habituellement. Pour surprendre le lecteur, l'univers fictionnel doit donc contenir un minimum de vraisemblance²⁸⁶ ». Dans les univers de *fantasy* et de science-fiction, « ce que nous croyons habituellement » renvoie également aux différentes modifications plus ou moins nombreuses et explicitées dans l'œuvre. Les œuvres qui présentent un monde imaginaire impliquent que le public intègre les règles de vraisemblance et de logique établies dans cet univers. Pour Reuter, la précision avec laquelle est décrit un monde imaginaire participe également à sa vraisemblance²⁸⁷. En ce sens, Pavel établit que « la notion de monde fictionnel désigne non pas un endroit peuplé d'êtres à part entière, mais identifie l'espace imaginaire suscité par le jeu culturel du faire-croire²⁸⁸ ». Pour Ryan, ces œuvres transmédias visent davantage un public adolescent parce qu'il serait plus réceptif à ce jeu du faire-croire inhérent aux œuvres de *fantasy* et de science-fiction, plus proches des contes, fables et autres histoires de l'imaginaire lues aux enfants. En atteste également la consommation de jouets et de jeux vidéo chez les enfants, adolescents et jeunes adultes²⁸⁹.

Dès lors, ces diégèses reposent également sur un effet de réel. Précisons d'emblée que beaucoup de théoriciens du cinéma font référence à cet aspect de l'œuvre en termes de réalisme car beaucoup de cinéastes et d'écrivains cherchent à se rapprocher le plus possible de la réalité. Par exemple, on peut lire : « Collins recourt également à ce que Roland Barthes nomme "l'effet de réel" : une coloration de vraisemblance et de réalisme donnée au récit par une description fine et minutieuse²⁹⁰ ».

Si l'effet de réel fonctionne en partie sur la mimésis²⁹¹, les films ont pourtant toujours été jugés au plus proches du réel même à l'époque où ils étaient en noir et blanc et muets²⁹². Aujourd'hui, une bande originale accompagne chaque film mais n'est, pourtant, pas audible dans la vie de tous les jours et en permanence. Chaque réalisateur tente donc de se rapprocher

²⁸⁶ JOUVE Vincent, *Pouvoirs de la fiction : pourquoi aime-t-on tant les histoires ?*, Paris, Armand Colin, 2019, p. 27.

²⁸⁷ REUTER Yves, *L'analyse du récit*, Paris, Armand Colin, 2009, p. 55.

²⁸⁸ PAVEL Thomas, « Comment définir la fiction? », dans Alexandre Gefen et René Audet (dir.), *Frontières de la fiction*, Québec, Nota Bene, 2001, p. 10.

²⁸⁹ RYAN, "Transmedia storytelling: industry buzzword or new narrative experience?", *op. cit.*, p. 13.

²⁹⁰ CHEVALIER, *op. cit.*, p. 8.

²⁹¹ AUMONT Jacques, *Fictions filmiques. Comment (et pourquoi) le cinéma raconte des histoires*, Paris, VRIN, 2018, p. 20.

²⁹² AUMONT, BERGALA, MARIE, *op. cit.*, p. 96.

de la réalité mais a recours à des artifices très éloignés de celle-ci. Ainsi, dans *Le seigneur des anneaux*, il est impossible de rester en vie à proximité d'un volcan en éruption, de continuer à se battre avec quatre flèches dans le torse ou de dévaler à cheval une pente aussi abrupte. De même dans *Hunger Games*, personne ne maintient une corde d'arc tendue aussi longtemps. La vraisemblance n'est donc pas établie en fonction de la réalité mais en fonction de conventions cinématographiques. En ce sens, elle repose sur la répétition d'un film à un autre. D'ailleurs, Aumont parle d'effet-genre pour désigner cet effet de réel propre à un ensemble de films plus ou moins similaires²⁹³. Par ailleurs, selon Carroll, la fiction ne peut pas constituer un miroir de la réalité dans la mesure où la fiction structure, elle construit un récit causal alors que la réalité ne le fait pas²⁹⁴.

D'une façon paradoxale, l'effet de réel est construit en partie grâce aux effets spéciaux. Ce qui montre bien que le réalisme n'a rien de naturel, contrairement à ce que laisse penser l'élaboration complexe des différents cinéastes actuels²⁹⁵. Par exemple, Peter Jackson a largement utilisé les possibilités offertes grâce aux maquillage, marionnettes, structures solides et décors existants qui ont donc déjà une existence propre. Cependant, il a également eu recours aux effets spéciaux, notamment dans l'élaboration du physique de Gollum. Comment atteindre autrement ce résultat ? De même, Peter Jackson pouvait difficilement engager autant de figurants pour interpréter une telle armée d'orques. Dans *Hunger Games*, la plupart des lieux existent mais le cirque au Capitole a été créé par ordinateur et cela se voit.

En outre, cet élément met également en évidence le fait que le lecteur ne voit pas ce que le narrateur voit, au contraire, puisqu'il ne peut qu'imaginer²⁹⁶. Si la notion de narrateur est plus complexe dans le cas d'un film²⁹⁷ puisque certains théoriciens adhèrent à cette dimension tandis que d'autres non, on peut néanmoins identifier un point de vue²⁹⁸ dans un film. Or, un spectateur peut également développer sa propre spectature des événements relatés dans le cas d'un film. Il peut considérer que l'image qu'il perçoit n'est qu'une représentation. Comme lorsqu'il lit un roman, le spectateur qui regarde un film, interprète.

²⁹³ *Id.*, p. 102.

²⁹⁴ CARROLL, *op. cit.*, p. 93.

²⁹⁵ CHEVRIER, *op. cit.*, p. 11.

²⁹⁶ GERVAIS, *op. cit.*, p. 107.

²⁹⁷ FLEURY et WALTER, *op. cit.*, p. 191.

²⁹⁸ SABOURAUD, *op. cit.*, p. 10.

Cela nous amène à considérer la vraisemblance du point de vue du lecteur et du spectateur. En effet, si certains sont excédés par la mauvaise qualité des effets spéciaux dans *Le seigneur des anneaux*, d'autres ne les remarquent pas. C'est à la fois une question de qualité des effets spéciaux mais aussi, comme évoqué plus haut, d'effet de corpus et d'habitudes à ce type de conventions. Cette question renvoie à la nécessité de la vraisemblance dans la fiction.

De fait, il n'en reste pas moins que beaucoup de cinéastes visent cet effet de réel et on peut se demander pourquoi. Nous l'avons vu, plus une diégèse est crédible et vraisemblable, plus le public va vouloir s'attarder dans cet univers. À ce titre, Ryan s'interroge :

Le transmedia storytelling crée-t-il, comme tant de campagnes publicitaires, un besoin artificiel, ou répond-il à des aspirations légitimes ? Il cultive une addiction à des mondes fictionnels qui se traduit par un besoin de consommer non seulement des documents qui étendent ce monde, mais aussi des objets comme des T-shirts, des costumes et des figurines qui démontrent une loyauté à une marque (Scolari) et intègrent l'utilisateur dans une communauté²⁹⁹.

Ce questionnement articule deux éléments majeurs du transmedia storytelling. D'une part, la société conditionne en partie notre rapport à la fiction en incitant le public à consommer. Cela dit, l'humain a toujours aimé s'immerger dans des histoires et faire comme si, ne serait-ce que dans les jeux d'enfants. Cela participe à sa construction et favorise la création d'histoires chez chacun. D'autre part, ce questionnement met en évidence le besoin de se connecter aux autres êtres humains à travers les histoires que nous partageons, ce besoin d'appartenir à une communauté. Or, *Hunger Games* et *Le seigneur des anneaux* font partie de ces œuvres connues d'une majorité de personnes et construisent des communautés de lecteurs et de spectateurs. Par ailleurs, ce besoin d'immersion n'est pas partagé par l'ensemble des lecteurs et spectateurs. La rencontre d'une œuvre et l'expérience qu'on peut en retirer est donc variable et subjective. Certains développent peu d'intérêt pour la chose au-delà du strict-minimum, d'autres ont besoin de connaître chaque détail de leur monde préféré³⁰⁰.

²⁹⁹ RYAN, « Le transmedia storytelling comme pratique narrative », *op. cit.*, p. 12.

³⁰⁰ CLEDER et LAURIER, *op. cit.*, p. 33-34.

Chapitre 5. Réception du corpus :

Comme déjà évoqué à maintes reprises, une adaptation ne peut être envisagée sans considérer sa réception. En ce sens, nous devons également prendre en compte le lecteur, le spectateur et leurs différentes interprétations du roman et de son adaptation cinématographique. Ainsi, Odin fait remarquer que « il y a donc autant de « publics » construits par le texte que de textes construits par les différents publics³⁰¹ ». Cet exercice est donc très complexe dans la mesure où il y a différentes façons d'envisager ce public. Nous l'avons vu, il y a le public projeté par le réalisateur ou le romancier (c'est-à-dire le Lecteur Modèle théorisé par Umberto Eco et construit par le texte), il y a un public effectif appelé « population » (au sens sociologique du terme)³⁰² et il y a chaque lecteur pris individuellement qui fera résonner différemment un texte selon l'ensemble de sa bibliothèque personnelle, son rapport aux romans, aux films, aux récits en général³⁰³. Par ailleurs, il existe une diversité de lectures/spectatures possibles pour un même lecteur/spectateur. Par exemple, Odin distingue neuf modes de lecture :

1. Mode spectaculaire : voir un film comme un spectacle. 2. Mode fictionnalisant : voir un film pour vibrer au rythme des événements fictifs racontés. 3. Mode fabulisant : voir un film pour tirer une leçon du récit qu'il propose. 4. Mode documentaire : voir un film pour s'informer sur la réalité des choses du monde. 5. Mode argumentatif /persuasif : voir un film pour en tirer un discours. 6. Mode artistique : voir un film comme la production d'un auteur, 7. Mode esthétique : voir un film en s'intéressant au travail des images et des sons. 8. Mode énergétique : voir un film pour vibrer au rythme des images et des sons. 9. Mode privé : voir un film en faisant retour sur son vécu et/ou sur celui du groupe auquel on appartient³⁰⁴.

Dans la suite de ce bref exposé, nous tiendrons compte le plus possible de cette altérité des publics et de leurs lectures/spectatures. Par ailleurs, les éléments avancés devront être mis en perspective et relativisés dans la mesure où ils s'appliqueront à certains publics et pas à d'autres. En outre, l'étude d'un public mondial spécifique à une œuvre ou à une autre est rare. Si nous avons identifié un ouvrage sur le public du *Seigneur des anneaux* (*Watching the Lord of the Rings: Tolkien's world audiences*), un tel ouvrage sur *Hunger Games* n'existe pas

³⁰¹ ODIN Roger, « La question du public. Approche sémio-pragmatique », dans *Réseaux*, vol.18, n° 99, 2000, p. 52.

³⁰² AUMONT, BERGALA, MARIE, *op. cit.*, p. 159.

³⁰³ Il existe encore beaucoup d'autres façons d'envisager le lecteur : le *lecteur implicite* d'Iser (1976), *l'archilecteur* de Riffaterre (1979), le *lecteur réel* (théorisé) de Dufays, Gemenne et Leduc (1996) (cf. Lacelle, p. 96.).

³⁰⁴ ODIN, *op. cit.*, p. 59.

encore³⁰⁵. Par ailleurs, ces ouvrages, aussi exhaustifs soient-ils, étudient la réception jusqu'à un moment donné, celui de la parution de l'ouvrage, et ne peuvent pas rendre compte de l'évolution constante de cette réception.

1. Économie spectatorielle et nouveau spectateur

Tout d'abord, l'étude de l'adaptation cinématographique attire l'attention sur l'émergence d'un nouveau type de spectateur basé sur l'économie spectatorielle. Cette économie spectatorielle est notamment caractérisée par l'immersion perceptive, le jeu établi entre un roman et son adaptation, et le plaisir engendré par ces œuvres dans la culture populaire.

Nous l'avons vu, du roman au film, le spectateur du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games* aime s'immerger dans l'œuvre et y rester le plus longtemps possible quitte à investir un temps variable dans l'exploration de ces diégèses. Le cinéma expérimental, né avec la sortie de *La guerre des étoiles* en 1977, permet aux spectateurs de vivre une expérience d'immersion, notamment visuelle et sonore³⁰⁶. C'est également perceptible dans la façon dont les plans sont tournés. Par exemple, le spectateur mis devant *Le seigneur des anneaux* est sur le champ de bataille avec les autres personnages, pénètre au plus profond des caves d'Isengard, et accompagne Gandalf dans sa chute avec le Balrog. De même dans *Hunger Games*, le spectateur évite les boules de feu avec Katniss et est sauvé de la 75^e arène des jeux de la faim avec l'héroïne.

Cette identification avec les personnages facilite également l'immersion. D'ailleurs, Eco fait remarquer que le lecteur et le spectateur développent un attachement particulier aux personnages et en parlent comme s'ils avaient une existence au-delà de la fiction³⁰⁷ : Aragorn est roi du Gondor, Prim est morte, Sam élève ses enfants avec Rosie, Katniss et Peeta ont des enfants ensemble, etc.

Ensuite, Cette relation entre le roman et son adaptation cinématographique permet de cristalliser le rapport à l'œuvre d'art aujourd'hui. En effet, l'adaptation cinématographique fonctionne davantage comme un jeu avec le texte original et permet aux lecteurs et aux

³⁰⁵ Dans le cas de *Hunger Games*, il existe certaines études de cas qui reprennent l'avis d'une trentaine de personnes mais le public mondial de cette saga n'a pas encore fait l'objet d'une enquête mondiale.

³⁰⁶ ODIN Roger, *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck, 2000, p. 162.

³⁰⁷ GAULD, *op. cit.*, p. 5.

spectateurs de construire d'autres relations aux textes. En effet, le film doit « jouer avec (*play around*) le texte³⁰⁸ » mais doit également composer avec la valeur symbolique de l'œuvre d'art :

“C’est pour toi, prends-le, fais-en ce que tu veux”, ou bien “c’est pour toi, mais fais attention, ne l’abîme pas”, ou encore “c’est pour toi, mais n’y touche pas”. On peut reconnaître là les “règles” implicites ou explicites gouvernant l’élaboration d’une adaptation, règles éventuellement introjetées par l’auteur, issues en partie de données extrinsèques (contrat, modalités d’entente entre l’auteur de l’œuvre source ou ses ayant droit, la production et le cinéaste), en partie de données intrinsèques (structure et programme narratif fournis par l’œuvre source, contraintes économiques, techniques et sémiotiques du récit visuel, etc.)³⁰⁹

Ce travail d’adaptation implique donc de s’approprier une œuvre d’art tout en respectant les « règles du jeu » extrinsèques et intrinsèques. De ce fait, l’adaptation encourage également le lecteur/spectateur à s’approprier l’œuvre et à jouer avec. Ce jeu consiste également à identifier les éléments similaires entre le roman et son adaptation, à repérer tous les clins d’œil à l’œuvre originale, à comparer sa connaissance d’une œuvre à celle des autres. Surtout, cet exercice permet au spectateur de développer « une meilleure compréhension non seulement des deux œuvres (l’adaptée et l’adaptation), mais aussi des limites et des possibilités des deux médias³¹⁰ ».

Ainsi, l’adaptation cinématographique est un vecteur et un enjeu de plaisir particulier dans la fiction. En effet, puisque la seule force marketing ne pourrait suffire à faire venir les gens en salles, comment expliquer le fait qu’un public de masse s’intéresse à une histoire déjà racontée dans un autre contexte et que certains connaissent déjà pour avoir lu le roman original ? S’il existe un plaisir de la fiction, le plaisir lié à l’adaptation cinématographique lui est spécifique³¹¹ et répond à des modalités particulières.

2. Analyse sociologique de la réception

Les adaptations cinématographiques du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games* peuvent être envisagées dans une dimension sociologique. Nous l’avons déjà évoqué, l’adaptation cinématographique est très peu étudiée en sociologie. Cependant, elle cristallise

³⁰⁸ MELLET et WELLS-LASSAGNE, *op. cit.*, p. 19.

³⁰⁹ VANOYE, *op. cit.*, p. 55-56.

³¹⁰ MELLET et WELLS-LASSAGNE, *op. cit.*, p. 10.

³¹¹ ODIN, *De la fiction*, *op. cit.*, p. 36.

des grands questionnements sociétaux, ne serait-ce que parce qu'elle explicite les tensions liées aux attentes du public.

D'une part, une étude sociologique de l'œuvre implique de considérer l'organisation interne de l'œuvre, le discours inhérent d'une œuvre sur les catégories sociales et la collectivité représentée dans la diégèse analysée. En ce sens, *Le seigneur des anneaux* reprend un discours manichéen sur les races, les genres et sur l'absence de mixité. Ainsi, la Terre du milieu présente des races stéréotypées et hétérogènes. Le seul cas de mixité évoqué est la ville de Bree qui accueille à la fois des Hommes et des Hobbits. Or, dans le film, ce lieu est représenté comme menaçant, notamment parce que Frodon est mal à l'aise et sur ses gardes. L'autre cas évoqué est l'amitié entre le nain Gimli et l'elfe Legolas dont les races respectives se détestent sans que ce soit vraiment expliqué. Plus particulièrement, la mixité est représentée comme une exception tantôt contre-nature (par exemple lorsque Saroumane fait se croiser des orques et des gobelins pour créer les Uruk-Hai) tantôt symbolique d'une alliance entre deux races (l'union d'Aragorn, un Homme, et d'Arwen, une Elfe, engendre un enfant royal). Les choix de casting n'arrangent pas les critiques faites au roman puisqu'ils véhiculent des représentations stéréotypées. Tous les personnages principaux sont blancs tandis que les figurants qui constituent les armées de Saroumane et de Sauron sont choisis parmi les Néo-Zélandais. Cette dualité contribue à véhiculer un discours impérialiste sur l'empire britannique et ses « colonies ».

Par ailleurs, du roman au film, on remarque quelques différences dans le rôle des femmes. En effet, dans le roman, il y a trois personnages féminins : Arwen, Eowyn et Galadriel. Dans le film, ces trois personnages sont davantage présents. Par exemple, Arwen obtient un rôle plus actif puisqu'elle amène Frodon jusqu'à Fondcombe, alors qu'il est poursuivi par les spectres de l'anneau. Si les femmes nommées ont donc une importance grandissante au cours du processus d'adaptation, il faut également regarder du côté des femmes ordinaires dans l'œuvre de Tolkien. Or, elles sont très rarement évoquées. De son côté, Peter Jackson ajoute des figurantes femmes, notamment à la bataille du gouffre de Helm. Dans ces scènes, le roi Théoden réclame que chaque homme et garçon en âge de porter une arme se prépare à combattre, tandis que les femmes sont en pleurs car on leur arrache leurs fils trop jeunes. Durant la bataille, elles sont effrayées et terrées dans les caves alors que les hommes, dont leurs fils, sont à l'extérieur et affrontent bravement les armées de Saroumane. Si cette représentation des femmes est extrêmement stéréotypée, elle est absurde puisqu'elle vient contredire les déclarations d'Eowyn ("Women of this country learned long ago. Those without swords could still die

among them”). Entre une absence de représentation et une représentation stéréotypée, il est difficile de choisir la meilleure option. En outre, ces trois personnages font l’objet du désir d’au moins un personnage masculin (Aragorn, Faramir, Gimli, etc.), ce qui renvoie systématiquement la femme à son rapport à l’homme et à son aliénation. De fait, si des scènes d’action ont été ajoutées pour Arwen, ses scènes ajoutées reprennent plus fréquemment des moments romantiques partagés avec Aragorn, tandis que l’attirance d’Eowyn pour Aragorn a été simplifiée et ramenée sur le plan de l’amour.

En ce qui concerne *Hunger Games*, nous l’avons déjà évoqué, les choix effectués sont très différents. Le casting est diversifié, les rôles féminins ne sont pas cantonnés à des fonctions particulières. De même, un personnage n’est pas meilleur qu’un autre simplement grâce à son ethnicité ou son genre. Par exemple, Alma Coin a autant d’ambition que le président Snow et, dans la logique du roman et du film, mérite tout autant que lui de mourir. Par ailleurs, le personnage de Katniss est souvent analysé dans sa dimension féministe dans la mesure où elle se bat, prend soin de sa famille et répugne à porter des vêtements associés au genre féminin.

Une autre différence majeure entre le roman et le film tient de l’exclusion des interprétations et de l’avantage donnée à l’une ou l’autre des interprétations puisque l’adaptation constitue une lecture du roman. En l’occurrence, le choix d’acteurs afro-américains pour les personnages de Rue, Tresh et Cinna a généré beaucoup de commentaires racistes, alors même que deux de ces personnages sont décrits comme étant afro-américains dans le roman (“The boy tribute from District 11, Thresh, has the same dark skin as Rue”). Cet événement met en évidence les limites du roman puisqu’un lecteur raciste, par exemple, peut consciemment ou inconsciemment ignorer ou oublier une caractéristique du personnage. À l’inverse, le film confronte le spectateur à cette caractéristique puisqu’elle est constamment rappelée dès que le personnage apparaît à l’écran. En ce sens, l’image filmique cristallise donc davantage les tensions (notamment racistes) dans nos sociétés. De même, Chevalier met en évidence que le film est plus politique que le roman dans sa représentation des districts. Par exemple, l’ensemble des habitants du district 11, le district le plus pauvre avec le district 12 et où les conditions de travail sont déplorables, sont noirs : « le district le plus pauvre est recouvert de suie noire et le district où le travail confine à l’esclavagisme est celui de Rue et Thresh³¹² ». Dès lors, le film interroge d’une façon plus explicite la ségrégation aux États-Unis. À l’inverse, Chevalier indique également que le choix d’une interprète pour Katniss s’est directement porté sur une

³¹² CHEVALIER, *op. cit.*, p. 89.

actrice blanche alors que le roman laisse penser qu'il pourrait en être autrement³¹³ dans la mesure où elle a les cheveux bruns et que, contrairement à sa sœur, elle ressemble très fort à son père. Or, le lecteur ne connaît pas les origines de son père.

Toutefois, ces différentes analyses des éléments internes aux deux œuvres étudiées et à leurs adaptations cinématographiques, ces discours représentés consciemment ou inconsciemment, n'indiquent en rien l'adhésion du public puisqu'un roman ou un film n'est pas la réalité mais « un discours à propos de ce monde³¹⁴ ». Par exemple, Gauld explique que « l'identification entre spectateur et personnage, si elle se réalise, ne détermine nullement la nature des comportements sociaux. S'identifier à un modèle peut tout aussi bien conduire à l'imiter qu'à adopter un comportement contraire à celui observé³¹⁵ ».

D'autre part, une étude sociologique des publics permettrait également de mettre en évidence les tensions sociétales. Ici, nous évoquerons surtout les différents apports d'une étude sociologique. En effet, l'étude sociologique repose sur l'établissement d'une distinction entre la perception supposée et la perception effective. Par exemple, si certains ont tendance à penser que les films de guerre plaisent moins aux filles, il faudrait au moins vérifier si cette information est véridique. Or, nous l'avons déjà vu en partie, *Hunger Games* et *Le seigneur des anneaux* (romans et films) génèrent beaucoup de jugements de valeurs par leurs appartenances génériques multiples à la littérature jeunesse, à la littérature de *fantasy*/science-fiction, au blockbuster, ou encore à la culture populaire. Tous ces genres sont très souvent associés à un type de public d'une façon péjorative. Par ailleurs, beaucoup s'imaginent que les littératures de l'imaginaire sont plus appréciées par les garçons que par les filles³¹⁶.

Dans le cas du *Seigneur des anneaux*, beaucoup de suppositions ont été faites par l'équipe de réalisation pour attirer un public féminin : il faut que les acteurs soient beaux, qu'il y ait plus de personnages féminins et d'intrigues amoureuses. Si ces stratégies ont en partie fonctionné, beaucoup de femmes (et d'hommes) étaient déçues qu'une importance soit accordée à ces ajouts³¹⁷. Les critiques sont très variées mais les éléments qui reviennent le plus souvent sont le traitement de Faramir, l'omission du personnage de Tom Bombadil et de la mort de Saroumane et, d'une façon plus générale, tous les changements dans l'histoire et dans les

³¹³ *Id.*, p. 92.

³¹⁴ AUMONT, *op. cit.*, p. 38.

³¹⁵ GAULD, *op. cit.*, p. 8.

³¹⁶ BARKER et MATHIJS, *op. cit.*, p. 71.

³¹⁷ *Id.*, p. 82.

personnages³¹⁸. Par ailleurs, *Le seigneur des anneaux* est largement apprécié dans toutes les catégories d'âges et de genre, ce qui montre bien que l'attrait pour un type d'histoire ou pour un autre n'a pas d'incidence sur la réception effective d'une œuvre.

Dans le cas de *Hunger Games*, Sandra Hamiche a mis en évidence le discours polysémique de l'œuvre et l'ambivalence des représentations qui témoignent de « la volonté des industries culturelles de générer de la polysémie afin de plaire à des publics variés³¹⁹ ». En effet, dans son enquête, elle remarque que la question du féminisme n'est pas un enjeu prépondérant dans la réception de l'œuvre. En outre, le *merchandizing* autour de la saga *Hunger Games* passe par la commercialisation de cosmétiques relatifs à Katniss³²⁰. En ce sens, beaucoup des personnes interrogées dans son étude n'ont pas perçu le propos féministe des films.

3. D'un média à un autre : toujours la même histoire ?

Pour finir, toutes ces analyses mettent en évidence les changements appliqués à une histoire d'une époque à une autre et, surtout, d'un médium à un autre. Pourtant, si l'histoire subit des changements, elle reste identifiable. Or, comme le fait remarquer Jouve, « L'intérêt narratif est en effet directement lié à l'incertitude : rien de plus ennuyeux qu'un texte entièrement prévisible³²¹ ». Dès lors, comment expliquer qu'autant de lecteurs et de spectateurs apprécient de redécouvrir une histoire dans un autre média ? Selon Hutcheon, le visionnage d'une adaptation combine le confort du rite, de l'habitude, et la surprise liée à la nouveauté³²². L'adaptation repose donc sur un mélange entre la répétition et le changement.

Par ailleurs, si des histoires sont de plus en plus racontées et ce, dans des médias divers, ce phénomène interroge la finitude de la fiction. Ainsi, Aumont notait que « le premier caractère proprement fictionnel est la FINITUDE. Tous les théoriciens, même amateurs, ont noté cette différence essentielle entre ce qui arrive dans la réalité et ce qui arrive en fiction³²³ ». Or, nous l'avons vu, l'adaptation d'un roman en film est souvent la première étape d'un long processus de création fictionnelle. Ainsi, *Le seigneur des anneaux* et *Hunger Games* ont, depuis leur

³¹⁸ *Id.*, p. 107.

³¹⁹ HAMICHE Sandra, « Réception des représentations de genre des dystopies jeunes adultes *Hunger Games*, *Divergente* et *Le Labyrinthe* », dans *Études de communication*, 2022, n°59, p. 129.

³²⁰ *Id.*, p. 127.

³²¹ JOUVE, *Pouvoirs de la fiction : Pourquoi aime-t-on les histoires ?*, op. cit., p. 17.

³²² HUTCHEON, op. cit., p. 4.

³²³ AUMONT, op. cit., p. 23.

parution en roman, généré des sagas cinématographiques mais aussi des préquels, des *fanfictions*, des expositions, des parcs d'attractions et des objets en tout genre. La fiction dépasse ses cadres traditionnels et s'invite de plus en plus au-delà de ses frontières classiques.

Certains pourraient penser que ce type de fiction déborde sur la réalité et la contamine. Or, comme le précise Schaeffer, « on ne saurait réduire la fonction de la fiction – même lorsqu'il s'agit de simples rêveries diurnes – à celle d'une compensation, d'un correctif de la réalité, ou d'une décharge pulsionnelle d'ordre cathartique³²⁴ ». En effet, la fiction a toujours eu des fonctions très variées et rien n'indique que cette nouvelle économie spectatorielle basée sur l'expérience immersive, le jeu du « faire comme si », conduit les lecteurs et spectateurs à confondre fiction et réalité.

En revanche, d'un média à un autre, la circulation des histoires réduit la dichotomie entre culture basse et culture haute et contribue à la convergence des cultures³²⁵. Letourneux explique :

En recourant largement aux conventions narratives, thématiques et stylistiques des grands genres populaires, les œuvres sont susceptibles de séduire un public de masse y compris dans la diversité des goûts de ceux qui le composent. Mais en reconfigurant et hybridant leurs imaginaires, elles s'offrent à d'éventuelles lectures distinctives (celles des fans ou d'une certaine critique populaire élitiste). Dès lors, elles peuvent envoyer des messages à des publics différents (adultes et enfants, fans ou grand public, consommateurs attachés à des imaginaires sous-culturels, critique élitiste...) afin de combiner des niveaux de lecture différents³²⁶.

Dès lors, la culture contemporaine de masse ne peut être envisagée que dans sa globalité, dans un dépassement des oppositions habituelles entre formes d'art, entre haute et basse culture, entre types de publics.

³²⁴ SCHAEFFER, *op. cit.*, p. 321.

³²⁵ PERDIKAKI, *op. cit.*, p. 4.

³²⁶ LETOURNEUX, Matthieu, « Penser les fictions sérielles en régime postfordiste », dans *Cahiers de narratologie*, n°37, septembre 2020, p. 4.

Conclusion

Si les humains racontent des histoires depuis des millénaires, l'adaptation cinématographique d'un roman dans la société occidentale contemporaine répond à des modalités spécifiques et relatives à son époque. De ce fait, l'évolution d'une histoire d'un média à un autre nous renseigne sur les modalités et tendances actuelles de l'adaptation et, plus largement, de la fiction et du récit.

A travers une analyse des romans *Le seigneur des anneaux* et *Hunger Games* et de leurs adaptations cinématographiques respectives, l'objectif principal était de comprendre le phénomène d'adaptation cinématographique dans la société occidentale contemporaine et de comprendre les multiples rapports entre un roman et un film. D'une part, la première partie de cette étude a permis de mettre en évidence la difficulté à définir une bonne adaptation. Tout d'abord, la délimitation terminologique de l'adaptation cinématographique souligne la difficulté à circonscrire le sujet et ses enjeux. En ce sens, la théorisation de l'adaptation a longtemps reposé sur le romanesque, le langage, pour établir une sorte d'équivalence avec le filmique, ce qui revient à réduire l'étude d'un film. Ensuite, à travers les préceptes et typologies théoriques, les exemples du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games* ont permis d'insister, entre autres, sur les limites théoriques de l'élaboration d'un profil d'adaptation applicable à tous les types d'adaptation. Ainsi, la fidélité, sujet prépondérant et longtemps débattu dans les *adaptation studies*, est une dimension importante dans le cas de *Hunger Games* et du *Seigneur des anneaux*. Par ailleurs, les *adaptation studies*, si elles se veulent interdisciplinaires, considèrent encore trop souvent l'étude comparative du roman et du film à travers les outils de la littérature (principalement narratologiques) et procèdent à une analyse majoritairement textuelle. Dès lors, elles accordent une importance prédominante aux éléments littéraires et laissent peu de place aux éléments d'analyse purement cinématographiques. Enfin, envisager l'adaptation cinématographique comme une pratique culturelle permet de définir chaque type d'adaptation en fonction du contexte de production et de réception. Dans le cas du *Seigneur des anneaux* et de *Hunger Games*, le contexte culturel exerce une grande influence sur la production et la réception. Nous avons notamment analysé les modalités particulières liées à l'ère post-romantique, post-benjaminienne et capitaliste, le rapport culturel et symbolique entre roman et cinéma et entre écrit et visuel.

D'autre part, nous avons entrepris une analyse comparative des romans et films du corpus. Nous sommes d'abord revenus sur les caractéristiques de ces différentes œuvres pour mettre en évidence les éléments saillants retenus dans le processus d'adaptation. Plus particulièrement, les films analysés appartiennent au transgenre du blockbuster dont les caractéristiques internes influencent la conception de l'adaptation de *Hunger Games* et du *Seigneur des anneaux* : le budget du blockbuster, sa nécessité de s'adresser à un public mondial, son débordement sur d'autres domaines commerciaux et artistiques, les valeurs qu'il promeut régulièrement. Ensuite, nous avons entamé une analyse comparative des personnages, de l'ajout de la musique, de l'organisation temporelle, de la structure du récit et de l'évolution des fonctions de l'espace et de son importance dans la fiction. Cette analyse comparative attire l'attention sur les modalités de la fiction, parfois différentes et parfois semblables, d'un média à un autre. Enfin, une étude rapide de la réception de ces œuvres montre l'importance plus ou moins grande d'un élément ou d'un autre selon les lecteurs et spectateurs. Ainsi, le processus d'adaptation tient compte du public auquel elle s'adresse mais l'étude de la réception n'est pas souvent présente dans les *adaptation studies*. Tous ces éléments nous ont permis de comprendre pourquoi et comment adapter un roman au cinéma au 21^e siècle.

En outre, les sagas cinématographiques *Le seigneur des anneaux* et *Hunger Games* ont toutes deux connu un préquel avec, respectivement, la trilogie *Le Hobbit* (2012-2014) également réalisée par Peter Jackson et le film *La ballade du serpent et de l'oiseau chanteur* (2023), réalisé par Francis Lawrence. Ces films présentent d'autres caractéristiques qui pourraient également éclairer le processus d'adaptation et le succès d'une œuvre en fonction des choix artistiques effectués pour une époque donnée.

Par ailleurs, ces analyses des adaptations de *Hunger Games* et du *Seigneur des anneaux* pourraient également être confrontées avec une analyse d'autres blockbusters adaptés de romans comme *Harry Potter*, *Divergente*, *Narnia*, ou encore *Jurassic Park*. Certains éléments permettent également de reconsidérer le succès d'autres blockbusters originaux (les franchises *Star Wars*, *Indiana Jones*, *Alien*, *Ghostbusters*, *Avatar*, *Titanic*, etc.) ou adaptés d'autres médias que le roman (MCU, les dessins animés Disney, etc.).

Bibliographie

Corpus étudiés

TOLKIEN J. R. R., *The fellowship of the Ring*, London, Harper Collins Publishers, [1954] 2007.

TOLKIEN J. R. R., *The two Towers*, London, Harper Collins Publishers, [1954] 2007.

TOLKIEN J. R. R., *The Return of the King*, London, Harper Collins Publishers, [1954] 2007.

JACKSON Peter, *La communauté de l'anneau*, Burbank, New Line Cinema, 2001.

JACKSON Peter, *Les deux tours*, Burbank, New Line Cinema, 2002.

JACKSON Peter, *Le retour du roi*, Burbank, New Line Cinema, 2003.

COLLINS Suzanne, *The Hunger Games*, New York, Scholastic Inc., 2008.

COLLINS Suzanne, *Catching Fire*, New York, Scholastic press, 2009.

COLLINS Suzanne, *Mockingjay*, New York, Scholastic press, 2010.

ROSS Gary, *The Hunger Games*, Santa Monica, Lionsgate, 2012.

LAWRENCE Francis, *The Hunger Games: Catching Fire*, Santa Monica, Lionsgate, 2013.

LAWRENCE Francis, *The Hunger Games: Mockingjay (part 1)*, Santa Monica, Lionsgate, 2014.

LAWRENCE Francis, *The Hunger Games: Mockingjay (Part 2)*, Santa Monica, Lionsgate, 2015.

Ouvrages

ACLAND Charles R., *American Blockbuster: Movies, Technology, and Wonder*, Durham, Duke University Press, 2020.

ADAM Jean-Michel, *Le récit*, Paris, Presses universitaires de France (Que sais-je ?), 1996.

ALONGE Tristan. *Les origines grecques de la tragédie française. Une occasion manquée*, Hermann, 2021.

AUMONT Jacques, BERGALA Alain, MARIE Michel e.a., *Esthétique du film*, Paris, Armand Colin, [2001] 2008 (3^e éd.).

AUMONT Jacques, *Fictions filmiques. Comment (et pourquoi) le cinéma raconte des histoires*, Paris, VRIN, 2018.

BARKER Martin et MATHIJS Ernest, *Watching the Lord of the Rings: Tolkien's world audiences*, New York, Lang, 2008.

BARTHES Roland, *L'analyse structurale du récit*, Paris, Seuil, 1981.

BENJAMIN Walter, *Œuvres I-III*. Traduit de l'allemand par Maurice de Gandillac, Rainer Rochlitz et Pierre Rusch. Paris, Gallimard (coll. Folio, 372-374), 2000 (1955), 400-459-482 p.

BESSON Florence, « Prospero's Books de Peter Greenaway (1991) : Correspondance spéculative/spéculaire avec The Tempest de Shakespeare », dans WELLS-LASSAGNE Shannon et HUDELET Ariane, *De la page blanche aux salles obscures : Adaptation et réadaptation dans le monde anglophone*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2011.

BOOTH Wayne C., *The rhetoric of fiction*, Chicago, University of Chicago Press, 1961.

BORDWELL David and THOMPSON Kristin, *Film Art: An Introduction*, 9e éd., New York, McGraw-Hill, 2010.

BRÎNZEU Pia, "There is no Balconi in *Romeo and Juliet*: only a Love Scene" in FRENTIU Luminita (ed.), *What's in a Balcony Scene? A Study on Shakespeare's Romeo and Juliet and its Adaptations*, Cambridge, Cambridge Scholars Publishing, 2016.

CAÏRA Olivier, *Définir la fiction. Du roman au jeu d'échecs*, Paris, éditions EHESS, 2011.

CARDWELL Sarah, "Adaptation studies revisited: purposes, perspectives, and inspiration", dans LEV Peter and WELSH James, *The Literature/Film Reader: Issues of Adaptation*, Lanham, Md., Scarecrow Press, 2007.

CARTMELL Deborah, "100+ Years of Adaptations, or Adaptation as the Art Form of Democracy" in CARTMELL Deborah (dir.), *A Companion to Literature, Film, and Adaptation*, Chichester, Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2012.

CARTMELL Deborah and WHELEHAN Imelda, “Introduction – Literature on Screen: a synoptic View”, in CARTMELL Deborah and WHELEHAN Imelda (dir.), *The Cambridge Companion to Literature on Screen*, Cambridge, Cambridge University Press, 2007.

CHEVALIER Eddy, *Katniss Everdeen : embraser son destin*, Bruxelles, les impressions nouvelles (La fabrique des héros), 2021.

CHEVRIER Henri-Paul, *Le langage du cinéma narratif*, Laval, 400 coups, 1995.

CLEDER Jean et JULLIER Laurent, *Analyser une adaptation : du texte à l'écran*, Paris, Flammarion, 2017 (Champs. Arts.).

CLERC Jeanne-Marie, *Littérature et cinéma*, Paris, Fernand Nathan, 1993.

CLERC Jeanne-Marie et CARCAUD-MACAIRE Monique, *Pour une lecture sociocritique de l'adaptation cinématographique*, Montpellier, Edition du CERS, 1995.

COHN Dorrit, *Le propre de la fiction*, traduit de l'anglais par Claude Hary-Schaeffer, Paris, Seuil, 2001.

CORRIGAN Timothy, “Literature on screen, a history: in the gap”, in CARTMELL Deborah and WHELEHAN Imelda (dir.), *The Cambridge Companion to Literature on Screen*, Cambridge, Cambridge University Press, 2007.

DAVISON Annette, “High Fidelity? Music in Screen Adaptations”, in CARTMELL Deborah and WHELEHAN Imelda (dir.), *The Cambridge Companion to Literature on Screen*, Cambridge, Cambridge University Press, 2007.

DEMOUGIN Françoise, *Adaptations cinématographiques d'oeuvres littéraires*, Toulouse, CRDP, (collection *Savoir et Faire en Français*) 1996.

DOLEŽEL Lubomir, *Heterocosmica : fiction and possible worlds*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1998.

DUPONT Nathalie. « Les Majors américaines et les réadaptations », dans *De la page blanche aux salles obscures*, dans WELLS-LASSAGNE Shannon et HUDELET Ariane (dir.), Presses universitaires de Rennes, 2011.

ECO Umberto, *Lector in fabula : le rôle du lecteur, ou La coopération interprétative dans les textes narratifs*, traduit par Myriem Bouzaher, Paris, Librairie générale française, [1979] 2004.

EGAN Kate, *Hunger Games: le guide officiel du livre*, New York, Scholastic Press, 2012.

EGAN Kate, *Hunger Games: l'embrasement. Le guide officiel illustré du film*, Paris, Hachette Livre, 2013.

ELIAD Tudor, *Les secrets de l'adaptation : cinéma et télévision*, Paris, Dujarric, 1981.

ENGEL Vincent, *Fiction : l'impossible nécessité ou sur les récifs des sirènes naissent les récits des silènes*, Hévillers, Ker Éditions, 2013.

FIELD Syd, *Scénario : les bases de la narration cinématographique*, Paris, Dixit, 2008, traduit par Eddaïra Nadia.

GARCIA Alain, *L'adaptation du roman au film*, Paris, Dujarric, 1990.

GAUDREAULT André, « Conclusions », dans GAUDREAULT André et GROENSTEEN Thierry (dir.), *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation : littérature, cinéma, bande-dessinée, théâtre, clip : colloque de Cerisy*, Québec, Editions Nota bene, 1998.

GAUDREAULT André, *Du littéraire au filmique. Système du récit*, Paris, Nathan/Armand Colin, 1999.

GAUT Berys, *A philosophy of cinematic art*, Cambridge, Cambridge University Press, 2010.

GENETTE Gérard, *Figures II*, Paris, Seuil, [1969] 1979.

GENETTE Gérard, *Palimpsestes : la littérature au second degré*, Paris, Seuil, [1982] 1992.

GENETTE Gérard, *Nouveau discours du récit*, Paris, Seuil, 1983.

GENETTE Gérard, *Fiction et diction*, Paris, Seuil, 1991.

GERVAIS Bertrand, « Torsions, distorsions ou comment adapter une méprise de lecture », dans GAUDREAULT André et GROENSTEEN Thierry (dir.), *La transécriture : pour une théorie de*

l'adaptation : littérature, cinéma, bande-dessinée, théâtre, clip : colloque de Cerisy, Québec, Editions Nota bene, 1998.

GROENSTEEN Thierry, « Fictions sans frontières », dans GAUDREAULT André et GROENSTEEN Thierry (dir.), *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation : littérature, cinéma, bande-dessinée, théâtre, clip* : colloque de Cerisy, Québec, Editions Nota bene, 1998.

GROENSTEEN Thierry, « Le processus adaptatif (tentative de récapitulation raisonnée », dans GAUDREAULT André et GROENSTEEN Thierry (dir.), *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation : littérature, cinéma, bande-dessinée, théâtre, clip* : colloque de Cerisy, Québec, Editions Nota bene, 1998.

HAMBURGER Käte, *Logique des genres littéraires*, Paris, Seuil, 1986.

HUNTER I. Q., “Post-Classical fantasy Cinema: *The Lord of the Rings*”, in CARTMELL Deborah and WHELEHAN Imelda (dir.), *The Cambridge Companion to Literature on Screen*, Cambridge, Cambridge University Press, 2007.

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

JEAN-BART Alain et THALER Danielle, *Les enjeux du roman pour adolescents – Roman historique, roman-miroir, roman d'aventures*, Paris, L'Harmattan, 2002.

JOLY Martine et MARTIN Jessie, *Introduction à l'analyse de l'image*, 4^e éd., Paris, Armand Colin, 2021.

JOUBE Vincent, *L'effet-personnage dans le roman*, Paris, Presses universitaires de France, 1992.

JOUBE Vincent, *Pouvoirs de la fiction : pourquoi aime-t-on tant les histoires ?*, Paris, Armand Colin, 2019.

LACELLE Nathalie, *Modèle de lecture-spectature, à intention didactique, de l'œuvre littéraire et de son adaptation filmique*, Thèse. Montréal (Québec, Canada), Université du Québec à Montréal, 2009.

LE BISSONNAIS Claudie, *Mémoire(s) plurielle(s): cinéma et images, lieux de mémoire?*, Paris, Creaphis, 2007.

LEITCH Thomas, “Adaptation and Intertextuality, or, What isn’t an Adaptation, and What Does it Matter?”, in CARTMELL Deborah (dir.), *A Companion to Literature, Film, and Adaptation*, Chichester, Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2012.

LEITCH Thomas, “Introduction” in LEITCH Thomas (ed.), *The oxford handbook of adaptation studies*, Oxford, Oxford University Press, 2017.

McFARLANE Brian, *Novel to Film an Introduction to the Theory of Adaptation*, Oxford, Clarendon Press, 1996.

McFARLANE Brian, “Reading film and literature”, in CARTMELL Deborah and WHELEHAN Imelda (dir.), *The Cambridge Companion to Literature on Screen*, Cambridge, Cambridge University Press, 2007.

McKEE Robert, *Story : contenu, structure, genre, les principes de l’écriture d’un scénario*, Paris, Armand Colin, [1997] 2017.

MELLET Laurent et WELLS-LASSAGNE Shannon, *Etudier l’adaptation filmique : cinéma anglais, cinéma américain*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2010.

METZ Christian, *Le signifiant imaginaire*, (première édition 1977), Christian Bourgois Editeur, 2002.

MIRRELES Tanner, *Global entertainment media: between cultural imperialism and cultural globalization*, New York, Routledge, 2013.

MONACO James, *How to Read a Film: the Art, Technology, Language, History, and Theory of Film and Media*, New York, Oxford University Press, 1981.

NAREMORE James, *Film Adaptation*, New Brunswick (N.J.), Rutgers University Press, 2000.

ODELLO Laura, *Blockbuster: philosophie et cinéma*, Paris, Les Prairies ordinaires, 2013.

ODIN Roger, *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck, 2000.

PAVEL Thomas, « Comment définir la fiction? », dans Alexandre Gefen et René Audet (dir.), *Frontières de la fiction*, Québec, Nota Bene, 2001.

REUTER Yves, *L'analyse du récit*, Paris, Armand Colin, 2009.

REVAZ Françoise, *Introduction à la narratologie : action et narration*, Bruxelles, De Boeck, 2009.

ROPARS-WUILLEUMIER Marie-Claire, « L'œuvre au double : sur les paradoxes de l'adaptation », dans GAUDREAULT André et GROENSTEEN Thierry (dir.), *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation : littérature, cinéma, bande-dessinée, théâtre, clip* : colloque de Cerisy, Québec, Editions Nota bene, 1998.

SABOURAUD Frédéric, *L'adaptation au cinéma : le cinéma a tant besoin d'histoires*, Paris, SCÉRÉN-CNDP (Cahier du cinéma), 2006.

SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999.

SEGER Linda, *Adapter un livre pour le cinéma ou la télévision*, Paris, Dixit, 2005.

SERCEAU Michel, *L'adaptation cinématographique des textes littéraires : théories et lectures*, Liège, Éditions du CEFAL, 1999.

SIETY Emmanuel, *Fictions filmiques. Essai sur l'attribution de propriétés fictives aux images de films*, Rennes, PUR, 2009.

STAM Robert, *Literature through Film: Realism, Magic and the Art of Adaptation*, Malden, Blackwell Publishing, 2005.

VANOYE Francis, *L'adaptation littéraire au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2019.

Articles scientifiques

BAETENS Jan, « Nouvelle narratologie, nouveau récit », dans *Questions de communication*, vol. 31, n° 1, 2017.

CARROLL Noël, "The Power of Movies" in *Daedalus*, vol. 114, n°4, Fall 1985.

DÉTREZ Christine et RENARD Fanny, « Avoir bon genre ? » : les lectures à l'adolescence », dans *Le français aujourd'hui*, n°163, 2008.

DUFOUR Stéphane, « La narratologie est-elle soluble dans le storytelling ? », dans *Communication & management*, vol. 18, n° 1, 2021.

FLEURY Béatrice et WALTER Jacques, « La narratologie dans tous ses états », dans *Questions de communication*, vol. 31, no 1, 2017.

GAULD Christophe, « Fiction et identification : de la narratologie à la sémiotique contemporaine », dans *Cahiers de narratologie*, N°35, novembre 2019.

GENETTE Gérard, « Frontières du récit », dans *Communications*, n° 8, 1966.

HAMICHE Sandra, « Réception des représentations de genre des dystopies jeunes adultes *Hunger Games*, *Divergente* et *Le Labyrinthe* », dans *Études de communication*, 2022, n°59.

LABRECQUE Maxime, « L'adaptation cinématographique. Regard sur une pratique polémique », dans *Séquences : la revue de cinéma*, n°302, Mai 2016.

LARUE Anne. « L'épopée romanesque et la guerre néo-médiévale dans *La Jérusalem délivrée* et *Le Seigneur des anneaux* », dans *L'information littéraire*, vol. 54, n° 2, 2002.

LETOURNEUX, Matthieu, « Penser les fictions sérielles en régime postfordiste », dans *Cahiers de narratologie*, n°37, septembre 2020.

LIMOGES Jean-Marc, « De l'écrit à l'écran. Pour une typologie des voix narratives au cinéma », dans *Cahiers de narratologie*, n°25, décembre 2013.

MAGALHAES Catherine, « *Le Hobbit*, roman et adaptation cinématographique ou l'appropriation par un public adulte d'une fiction jeunesse », dans *Strenæ*, 2015.

ODIN Roger, « La question du public. Approche sémio-pragmatique », dans *Réseaux*, vol.18, n° 99, 2000.

PAPAKONSTANTIS Achilleas, « Homo Faber, homo spectans et homo narrans : l'adaptation cinématographique selon Richard Dindo », dans *Décadrages*, N°29-30, 2015.

PERDIKAKI Katerina, « Film Adaptation as an Act of Communication: Adopting a Translation-Oriented Approach to the Analysis of Adaptation Shifts » in *Meta*, Volum 62, n° 1, avril 2017.

RYAN Marie-Laure, « Transmedia storytelling : industry buzzword or new narrative experience? », *Storyworlds: a journal of narrative studies*, vol. 7, no 2, 2015.

RYAN Marie-Laure, « Le transmedia storytelling comme pratique narrative », dans *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, vol. 10, 2017.

SECHIN Anne, « Légitimité littéraire de la littérature jeunesse : les *Hunger Games* de Suzanne Collins », dans *Romanica Silesiana*, n°1, 2021.

TILLEUIL Jean-Louis, « un exercice du pouvoir symbolique : l'étude littéraire face à la problématique de l'adaptation cinématographique d'œuvres littéraires », dans *Image and narrative : online magazine of the visual narrative*, vol. 15, novembre 2006.

Pages Internet

BOYEN Philippa, JACKSON Peter et WALSH Fran, "The Fellowship of the Ring", <https://www.scriptsbug.com/script/the-lord-of-the-rings-the-fellowship-of-the-ring-2001> (page consultée le 11 avril 2024).

MCKAY Hollie, "Criticism of 'Hunger Games' star Jennifer Lawrence's weight is 'silly' and 'damaging', experts say", <https://www.foxnews.com/entertainment/criticism-of-hunger-games-star-jennifer-lawrences-weight-is-silly-and-damaging-experts-say> (page consultée le 11 avril 2024).

SHORE Howard, "Prologue: One Ring to Rule Them All" dans *The Complete Recordings for The Fellowship of the Ring*, 2005, 7:16 minutes. <https://www.youtube.com/watch?v=UJNeiBaEMIE> (00:40-01:25 minute).

« 'Lynchien', 'Tarantinesque' et 'Kubrickien' sont désormais des mots du dictionnaire », <https://www.vanityfair.fr/actualites/articles/-lynchien-tarantinesque-et-kubrickien-sont-desormais-des-mots-du-dictionnaire/69525> (page consultée le 12 avril 2024).

Tokenisme : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Tok%C3%A9nisme>, page consultée le 27 avril 2024).

<https://m.fanfiction.net/book/>

Œuvres cinématographiques et séries

ADAMSON Andrew, ASBURY Kelly et VERNON Conrad, *Shrek 2*, Glendale, DreamWorks Animation, 2005.

BAKSHI Ralph, *Le seigneur des anneaux*, Burbank, Warner Bros., 1978.

CENDROWSKI Mark, « Le fameux anneau » dans *The Big Bang Theory*, saison 3, épisode 17, 2010.

SHEETZ Chuck, « Farces et agapes » dans *Les Simpsons*, saison 21, épisode 6, 2009.

Cours universitaires

BREHM Sylvain, année académique 2023-2024, *cours de littérature jeunesse [LIT4295]*, UQAM.

Dictionnaires

TLFI: <http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/advanced.exe?s=50156970>; (page consultée le 22 avril 2024).

Remerciements	2
Introduction	3
Partie 1 : Comment définir une (bonne) adaptation cinématographique à travers les exemples du <i>Seigneur des anneaux</i> et de <i>Hunger Games</i> ?	7
Chapitre 1. L'adaptation cinématographique : enjeux terminologiques	8
1. Un concept ambigu : définitions et limites	8
Chapitre 2. Préceptes, typologies et fidélité : limites théoriques	16
1. Modus operandi du processus de la « bonne adaptation »	16
2. Fidèle à quoi ?	19
Chapitre 3. Au-delà des adaptation studies	23
1. La prédominance narratologique	23
2. L'étude du scénario	24
3. Au-delà de l'étude interne des œuvres	28
Chapitre 4. L'adaptation cinématographique : une pratique culturelle	30
1. Un contexte post-romantique	31
2. Un contexte capitaliste	31
3. Un contexte post-benjaminien	32
4. « Créer le second original »	33
5. Dimensions axiologique et hiérarchique du roman et du film	36
6. Considérations sociétales autour de l'écrit et de l'image	41
Partie 2 : Comment <i>Le seigneur des anneaux</i> et <i>Hunger Games</i> ont-ils été adaptés ? Analyse et description du processus, du produit, des changements (pertes et apports) du roman au film.	45
Chapitre 1. Contexte et caractéristiques des deux romans	46
1. Genèse et réceptions	46
2. Contexte culturel	47
3. Appartenance générique multiple	49
Chapitre 2. Contexte et caractéristiques des deux sagas cinématographiques	52
1. Genèse et réceptions	52
2. Contexte culturel	54
Chapitre 3. Le blockbuster : un « transgenre » particulier de l'adaptation cinématographique	57
1. Définition	57
2. Statut culturel et caractéristiques	58
Chapitre 4. Analyses comparatives des composantes des œuvres	66
1. Réduction et expansion : la place de l'imagination dans la création et dans la réception	67
2. Le personnage : du roman au film	72
3. Fonctions de la musique	74

4.	Le temps dans le récit _____	76
4.1.	La figuration du temps au cinéma _____	76
4.2.	La structure du récit _____	78
5.	Au-delà du temps : la figuration de l'espace _____	81
5.1.	Actions et descriptions _____	82
5.2.	Fonctions de la description _____	82
5.3.	Les mondes narratifs : la fonction narrative de la diégèse _____	88
5.4.	Monde imaginaire et effet de réel _____	90
Chapitre 5. Réception du corpus : _____		94
1.	Économie spectatorielle et nouveau spectateur _____	95
2.	Analyse sociologique de la réception _____	96
3.	D'un média à un autre : toujours la même histoire ? _____	100
Conclusion _____		102
Bibliographie _____		104

UNIVERSITÉ CATHOLIQUE DE LOUVAIN
Faculté de philosophie, arts et lettres

Place Blaise Pascal, 1 bte L3.03.11, 1348 Louvain-la-Neuve, Belgique | www.uclouvain.be/fial