

La novellisation / Novelization, (Du film au livre / From Film to Novel), Jan Baetens et Marc Lits eds., Louvain, Presses Universitaires de Louvain, 2004, Symbolae Series D Litteraria, vol. 17, 246 p.

Viviane Azarian

Ce volume réunit dix-huit communications (dont quatre en anglais) présentées lors du colloque sur la novellisation qui s'est tenu à l'université de Louvain. Cette indication n'apparaît pas en tête de l'ouvrage, on l'apprend d'abord dans l'article d'André Gaudreault et de Philippe Marion, puis dans l'article « les pratiques virtuelles du romancier » de Alain Berenboom dans lequel il reconstitue, à partir de l'appel à communications du colloque, la réflexion qu'il a menée pour cerner son objet d'analyse. L'origine colloquiale du volume lui donne un caractère de recherche en cours, ouverte, qui tente de préciser le concept de novellisation, d'en proposer une théorisation à partir de l'analyse de ses pratiques. Cette dynamique anime les diverses propositions et les fait dialoguer de manière particulièrement intéressante : les auteurs reprennent les hypothèses de leurs collègues, les évaluent, les mettent à l'épreuve, les révisent ou les prolongent en fonction de leur propre objet d'analyse, ce qui a pour effet de stimuler la réflexion du lecteur.

Dans l'introduction intitulée « La novellisation au-delà des lieux communs », les éditeurs Jan Baetens et Marc Lits présentent le sujet d'analyse et la démarche suivie. Il s'agira, dans un premier temps, de tenter une définition de la novellisation qui propose un modèle de base tout en restant ouverte (de façon très large, la novellisation peut être entendue au sens d'« œuvre déduite d'un original cinématographique ») et, dans un second temps, afin de proposer une poétique du genre, de développer ce concept autour de trois axes de réflexion qui représentent les grandes divisions de l'ouvrage : la

novellisation sera analysée comme objet concret dans ses productions, comme genre et comme sous-ensemble de pratiques sociales générées par un film.

Baetens et Lits tentent d'abord de définir la novellisation par défaut, en révisant un certain nombre de clichés qui semblent accompagner l'approche du concept. En affirmant que la novellisation n'est pas seulement du « cinéma mis en mots », ils contestent ainsi sa prétendue « visualité » et invitent à lire plutôt les ajouts littéraires dans les œuvres novellisées. Ils proposent alors une triple définition négative du genre comme « anti-adaptation », « anti-remédiation » et « anti-ekphrasis » qui permet de « vérifier sur un cas très précis, mais complexe et varié, [la novellisation] ce qu'il en est du "tournant visuel" dans la société médiatique contemporaine. » (p.13) Ils invitent à « quitter le seul domaine de la comparaison intermédiatique de deux genres, pour s'interroger sur leur place dans la nouvelle culture médiatique introduite par la révolution industrielle » (p. 13) ; ils soulignent que « la novellisation obtempère à la loi du changement, de l'adaptation et de l'innovation caractéristiques de la culture industrielle de l'image, elle est une variante (dans le domaine formel du texte) des grands principes qui structurent l'échange généralisé de la culture de masse. » (p. 13)

Diverses approches sont illustrées dans le volume. Il y a d'abord les approches sociologique et économique qui inscrivent la novellisation dans le système plus large de la culture de masse et des relations « trans-médiatiques » qui la caractérisent. Il y a ensuite des approches institutionnelles qui interrogent les rapports entre cultures « haute » et « basse » et qui reviennent questionner les termes de « para-littérature » ou de « littérature populaire », registres dans lesquels les œuvres novellisées semblent être inscrites par la réception (son lectorat et sa critique). Enfin, des approches sémiologiques, narratologiques, esthétiques et axiologiques sont appliquées à des exemples précis, ainsi l'article de Richard Saint-Gelais qui analyse « le cas Blade

Runner », ou encore celui d'Ann Miller qui analyse la novellisation du film *Les 400 coups*.

Les éditeurs proposent également de considérer la novellisation comme un objet relevant des productions culturelles de masse qui a la particularité de n'exister que « dans un système de relation avec un autre, un double qui le précède, l'engendre, le détermine, contre lequel il se construit, en prolongement, en opposition, dans une quête identitaire complexe. » (p.14) L'objet novellisé est ainsi « multiple, porteur d'une identité dynamique, en mouvement, qui laisse advenir tous les possibles. » (p. 14)

Les articles se répartissent en trois chapitres. Dans le premier intitulé « La novellisation naissance d'un concept », les textes partagent l'objectif de « reconstituer l'archéologie de la notion » (p.16), en analysant « les premières occurrences de novellisations, ou de processus de transpositions d'images animées dans des versions écrites » (p.16). Par exemple, André Gaudreault et Philippe Marion envisagent « les catalogues des premiers fabricants de vues animées [comme] une première forme de novellisation » (titre qu'ils donnent à leur article), à partir de l'analyse de ce cas précis (la rédaction, dès les premiers temps du cinéma, de descriptifs rassemblés dans les catalogues des fabricants de vues animées), ils proposent une définition conceptuelle de la novellisation, puisque la rédaction de ces descriptifs relève, selon eux, d'une pratique de « transmédialisation » qui partage avec la novellisation le principe de la transformation d'un « texte iconique » en « texte scriptural. » (p. 41-49)

Les auteurs proposent, dans une note, une distinction entre « protonovellisation et novellisation », la seconde étant comprise « au sens noble » comme pratique qui « occulterait toute référence explicite au média originel et toute référence explicite à la facture proprement médiatique du texte d'origine. » (p.43) Ils sont dès lors conscients que, d'une part, dans la pratique, la production d'œuvres novellisées est motivée par un

merchandising qui met en valeur au contraire la référence au produit d'origine, et que, d'autre part, une telle définition entre non seulement en conflit avec la définition proposée dans l'introduction de l'ouvrage mais aussi avec l'exemple qu'ils étudient : les descriptifs relevant d'une pratique commerciale sont inscrits dans une relation de dépendance « vis-à-vis du média filmique dont ils tentent d'en décrire la performance. » (p. 44) Nous avons, avec leur texte, un exemple de cette mise en dialogue des divers articles qui composent l'ouvrage : ils partagent tous le souci de tenter une définition du concept.

Dans le deuxième chapitre intitulé « Du cinéma au roman », les textes analysent différents problèmes soulevés par « les reprises romanesques d'œuvres filmiques. » (p.16) Les articles abordent les « blockbusters hollywoodiens » et également les « romans littéraires » qui relèvent des jeux intertextuels entre roman et cinéma autant par des approches institutionnelles qui s'interrogent sur les raisons pour lesquelles un auteur écrit une novellisation et sur la réception de ces œuvres que par des approches sémiotiques qui analysent les « modifications formelles ou structurelles », « les variations discursives » produites par le « passage d'images animées à des suites de phrases organisées en récit. » (p.17) Ainsi, dans « La novellisation en régime polytextuel : le cas *Blade Runner* », Richard Saint-Gelais propose de réunir, sous l'appellation de « polytexte », les diverses productions liées au film *Blade Runner* (le film lui-même, quatre romans et un dossier critique). Cette « polytextualité » permet « d'observer l'action des textes et des films au sein d'un espace interprétatif complexe, tendu et conflictuel constitué par l'ensemble des versions. » (p. 132) Le « régime polytextuel » vise à tenir compte d'un réseau médiatique qui joue sur la reprise et le « ressassement ». Ces dernières font écho à l'article sur « la novellisation des fictions plurielles ou la recherche du temps suspendu » qui concluait le premier chapitre et dans

lequel Stéphane Benassi envisageait une « esthétique de la novellisation » reposant sur « la figure du ressassement », à la fois « compulsion et itération » (p.99), et qui serait caractéristique de la culture populaire.

Le dernier chapitre regroupe, sous le titre « Variations transmédias de la novellisation », différentes analyses des « supports multiples dans les variations transmédias » (p.17), prenant en exemple des novellisations à partir de sources diverses : séries télévisuelles à épisodes, vidéo-clips, jeux vidéos. L'article de Sébastien Févry qui ouvre le chapitre, « La novellisation des films de mémoire. Trace du film, trace de l'Histoire ? », propose une réflexion sur les modifications de notre représentation du passé dans les films ou dans les novellisations. Jérôme Burtin revient sur « la novellisation indirecte du projet Blair Witch : la perpétuation d'un mythe », la trilogie « Blair Witch » (une note nous informe qu'un troisième épisode est en projet), qui relève de la catégorie des « documenteurs », doit son succès à la confusion savamment orchestrée par les réalisateurs entre réalité et fiction qui visaient la réception de leur film comme nouvelle légende urbaine. Les procédés mis en place pour préparer la sortie du film s'appuient, entre autres moyens, sur les ressources Internet. Ce que Jérôme Burtin entend par « novellisation indirecte », c'est alors une série de commentaires, interprétations, tentatives d'élucidation produites et diffusées par des fans qui se font critiques, en tant que spécialistes du sujet. Cette pratique émergente est abordée à plusieurs reprises dans ce volume, notamment par Sarah Sepulchre qui envisage les rapports entre création et réception à l'intérieur d'un réseau médiatique autour de la question de l'adaptation du « héros multiple » dans les « novellisations de séries télévisées. » Elle émet l'hypothèse stimulante que le lecteur participe à une co-écriture parce qu'il doit « rassembler les morceaux, colmater les brèches, trouver une solution aux contradictions entre les différentes versions. » (p. 211)

L'article de Matthieu Letourneux qui clôt le volume présente « Un cas limite de narrativité, la novellisation des jeux vidéo. » Il montre l'écart entre l'univers lacunaire du jeu vidéo et le texte écrit à partir de cet univers. L'une des difficultés pour les auteurs chargés de la novellisation de jeux vidéo réside dans le fait d'avoir à transposer des récits, découlant d'une pratique ludique ouverte, en textes qui, eux, relèvent de la pratique de la lecture. En effet, le récit dans un jeu vidéo n'est qu'une amorce, il est à construire par les actions du joueur (sur la base d'une trame prévue par les concepteurs) ; alors que la pratique de la lecture s'appuie sur un récit construit, déjà donné. Les novellisations, comme les jeux qu'elles transposent, vont s'élaborer à partir d'emprunts à des univers pré-construits, se construire en référence à des genres narratifs préexistants (aventure, science-fiction, stratégie pour les principes ludiques ; *héroïc-fantasy*, policier, récits de guerre pour le décor). Ces pratiques permettent d'envisager les « différents univers de fiction transmédiatiques » comme système de cohérence globale. Les jeux vidéo, étant des matrices de récits potentiels partiellement « actualisés par les actions du joueur » (p. 237), constituent, dans leur novellisation, « un trajet du récit au récit par la médiation du jeu. » (p. 244) L'article de Letourneux se termine sur une conclusion qui propose d'analyser « le fonctionnement de la culture médiatique comme culture globale au sens où elle estompe les frontières entre médias et impose un imaginaire cohérent qui n'appartient à aucun des médias et à tous les médias à la fois et ce, malgré les variations dans les modes de représentation, d'expression et de réception qui existent d'un cas à l'autre. » (p. 246) Cette conclusion, du reste, pourrait sans doute s'appliquer à l'ensemble du collectif.

Ce qui est particulièrement stimulant dans cet ouvrage, c'est sa dimension de réflexion ouverte et partagée : chacun des articles manifeste, sur le plan communicatif, le souci d'une définition du concept de novellisation, propose des hypothèses et

s'appuie sur des exemples précis. Ces définitions entrent en dialogue, parfois en conflit, selon la perspective abordée, mais ils ne perdent pas pour autant la cohérence d'une investigation scientifique : la novellisation étant entendue au sens strict, comme transposition à l'écrit d'une œuvre filmique ou, au sens large, c'est-à-dire pensée à l'intérieur d'une « culture transmédiatique globale », comme une des variations possibles dans ce système. Les auteurs semblent ainsi tous animés par le souci de rigueur dans l'approche du concept et par la volonté de dépasser les « apories de l'équivalence » qui ont parfois accompagné la réflexion sur la question de l'adaptation. En ce sens, les auteurs affichent l'ambition, à partir de leur objet d'étude, de construire une « théorie des transferts culturels » qui s'intéresse aux « interactions et (aux) identités à l'œuvre dans la relation image-écrit », comme nous y invite Béatrice Rafoni dans son article intitulé « Interculturalité et novellisation : l'exemple des adaptations littéraires des films de Christophe Gans ». Cet ouvrage dégage des pistes de réflexion pour approcher un objet lui-même mouvant, pour tenter de le cerner, d'en comprendre le fonctionnement, d'en analyser les pratiques et de le situer à l'intérieur d'un système culturel.

La novellisation est un objet émergent, peu étudié encore, mais déjà pratiqué et consommé, écrit et lu, qui s'inscrit dans la culture populaire et qui, comme tout objet qui se situe « en marge », invite à repenser les frontières génériques et médiatiques.