



HAL
open science

Sin City : de la Bande Dessinée au film. Parcours Intersémiotiques

Pauline Escande-Gauquié, Eleni Mouratidou

► **To cite this version:**

Pauline Escande-Gauquié, Eleni Mouratidou. Sin City : de la Bande Dessinée au film. Parcours Intersémiotiques. Ci-Dit | Discours rapporté, citation et pratiques sémiotiques, Jun 2009, Nice, France. hal-03658120

HAL Id: hal-03658120

<https://hal.science/hal-03658120v1>

Submitted on 4 May 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Sin City : de la Bande Dessinée au film. Parcours Intersémiotiques

Pauline Gauquie

MCF CELSA Paris IV

Eleni Mouratidou

Post Doctorante Université de Liège

L'adaptation d'une bande-dessinée en un film redéfinit l'œuvre initiale qui se métamorphose et se place en perspective pour parler à un spectateur et non plus à un lecteur. L'étude comparée d'une séquence de la bande dessinée *Sin City* de Frank Miller adaptée en 2005 au cinéma par son auteur lui-même et Robert Rodriguez a pour objectif d'analyser comment l'expérience technique et médiologique du film transforme la puissance créatrice de la bande dessinée. En effet, la transformation à l'œuvre est exposée en montrant dans quelle mesure – selon un dispositif dense et complexe – les deux médias interpellent une mise en sens des corps, des regards, des gestes et de la langue, etc., faisant émerger deux œuvres caractérisées par deux stylistiques qui se mêlent et s'anaphorisent. Les questions de la l'intersémiotisation et de l'intermédialité élaborées dans l'opération technique et narrative du transfert d'un support à un autre sont au cœur de la réflexion.

intersémiotique, médiamorphose, intermédialité, cinéma, BD

When a comic is adapted to a movie, it's transformation regards a spectator and no longer a simple reader. Our comparative research of the cinematographic adaptation of Frank Miller's comic *Sin City* aims to analyze the way that the technical and mediological movie's experience changes and transforms the comic's creative power. According to a complex device, our goal is to show how both Medias interrogate the way bodies, looks, gestures and language make sense in order to reveal two different objects quoting each other's style. In the middle of our research are placed questions such as the intermediality and intesemioticity procedures that take place inside the technical and narrative operation of the transmission from one media to another.

intersemioticity, media-transformation, intermediality, movies, comic

1. Introduction

L'adaptation filmique d'une bande dessinée redéfinit l'œuvre initiale qui se métamorphose et se place en perspective pour parler à un spectateur et non plus à un lecteur. L'étude comparée de la bande dessinée *Sin City* de Frank Miller – adaptée en 2005 au cinéma par son auteur lui-même et Robert Rodriguez – montre comment l'expérience technique et médiologique du film transforme la puissance créatrice de la bande dessinée. Le réalisateur, en s'associant au créateur de la bande dessinée

(ainsi promu co-réalisateur) déclare ne pas vouloir *adapter Sin City* mais la *traduire* littéralement à l'écran et prend donc une décision qui annonce toute la nature à *part* de l'entreprise. Le film constitue un véritable tournant dans l'histoire de l'adaptation des BD en films. Au point que le critique de cinéma Thomas Sotinel, dans *Le Monde*, constate, en cinéphile, que :

« ... toutes les lois de la bande dessinée sont respectées à la lettre (...) la présence d'un réalisateur phare ne suffit pas à ramener *Sin City* du côté du cinéma. La vanité du projet serait totale s'il ne permettait pas de constater à quel point le cinéma et la bande dessinée, arts nés en même temps et nourris des mêmes siècles, sont irréductibles l'un à l'autre ».¹

En effet, classiquement c'était la BD qui entrait dans l'univers du cinéma². Nous avons à faire à un processus de transformation avec l'idée d'un *passage* (trans-) toujours de la BD vers le cinéma. Avec *Sin City*, nous assistons à un véritable phénomène *inter-médiatique*. Derrière cet inter- des médias, l'idée d'un écoulement toujours de la BD vers le cinéma est abandonnée au profit d'un *entre* qui se traduit par un phénomène rétroactif d'un médium sur l'autre. En effet, avec *Sin City*, ce n'est pas la BD qui entre dans l'univers du cinéma mais le cinéma qui entre dans l'univers de la BD.

L'analyse de la médiamorphose qui s'opère entre les deux œuvres étudiées (BD et film) démontre sur le passage d'une structure à une autre pour reprendre une formule pasolinienne. Nous allons la mettre au jour d'une part, en interrogeant le processus inter-sémiotique c'est à dire le passage entre deux formes artistiques hétérogènes (différents modes de transfert gérés par l'écart et les contraintes sémiotiques); et d'autre part en analysant le processus inter-diégétique par l'observation de différentes instances diégétiques de la BD et du film, les diaphonies et polyphonies scripto-iconiques des deux médias ainsi que la matérialité signifiante du texte de la BD et de son image. Le choix d'un film d'animation narratif, entrant dans une logique industrielle de diffusion, influe sur la logique d'adaptation et donc de transformation intermédiale, car l'adaptation animée modifie le *faire signe*³ de la bande dessinée.

Avant de procéder à toute étape analytique nous présentons ci-dessous un court synopsis du film afin de donner une idée de l'œuvre au novice :

« Sin City est une ville infestée de criminels, de flics ripoux et de femmes fatales. Hartigan, un flic en fin de carrière s'est juré de protéger Nancy, une strip-teaseuse qui l'a fait craquer. Marv, un marginal brutal mais philosophe, part en mission pour venger la mort de son unique véritable amour, Goldie. Dwight est l'amant secret de Shellie. Il passe ses nuits à protéger Gail et les filles des bas quartiers de Jackie Boy, un flic pourri, violent et incontrôlable. Certains ont soif de vengeance, d'autres recherchent leur salut. Bienvenue à Sin City, la ville du vice et du péché »⁴.

¹ Article paru dans l'édition du *Monde* du 20.05.05.

² Comme par exemple les adaptations filmiques des BD *Spiderman* ou *X-men*.

³ Yves Jeanneret, 2007, « Les semblants du papier », *Communication et langages*, n° 153, p. 79.

⁴ Synopsis <http://video.fnac.com/a1742528/Sin-City-Edition-Simple-Bruce-Willis-DVD-Zone>

2. Intersémiotité : la médiamorphyse comme processus sémiotique

2.1. Au niveau du graphisme, des potentialités démultipliées

L'univers du *graphic novel* de la BD *Sin City* est repris dans le film : il n'y a pas de démarquage, ni de prise d'autonomie graphique. En effet, l'écriture graphique de la BD se démarque par des traces identitaires fortes dues à la patte inhabituelle de son auteur Franck Miller : une ligne à la fois resserrée et précise, très carrée dans ses formes et sophistiquée dans sa netteté. Le noir et blanc surexposé, radical, sans gris, ni nuance, fonctionne comme un relais identitaire éclatant du *graphic novel* qui inscrit définitivement l'album dans le genre « auteur ». *Sin City* est une œuvre désespérée et noire, l'antithèse d'un produit de l'industrie du comic-book. La BD se distingue, par ailleurs, par une spécificité spatiale dans l'organisation de la page. Elle s'affranchit du système en gaufrier des BD traditionnelles (corsetées dans des fascicules de 24 planches, avec des pages découpées en unités égales et distinctes sur l'axe des syntagmes) en présentant un dispositif du discontinu dans le continu qui s'exprime par une liberté affichée dans le découpage des cases. En effet, si la valeur syntagmatique de l'enchaînement séquentiel des cases est respectée, leur valeur paradigmatique est hybride et éclatée.

Cette structure atypique offre une lecture selon la « rhétorique du puzzle »⁵⁶ : l'éclatement du cadre et de la taille des vignettes ouvre un système complexe de narration avec un jeu continu entre le plein et le vide d'une case, liés symboliquement à des temps extra-diégétiques et des temps diégétiques. Ce parsemé fragmente le récit d'une part en espaces introspectifs plus critiques (monologues) et d'autre part en espaces d'actions.

Concernant le film, l'adaptation atypique d'un roman graphique culte a convaincu les réalisateurs de retranscrire le plus fidèlement possible le *graphic novel* à l'écran, se servant des cases comme le storyboard du film. Il y a un effet de calque de la spécificité graphique de la BD *Sin City* dans le film, comme par exemple les maquillages outranciers qu'ont dû subir les acteurs stars (Mickey Rourke qui joue Marv) afin d'être identiques aux dessins de Miller. Le comédien star subit une telle métamorphose physique que le personnage BD prend le dessus sur l'acteur à peine reconnaissable.

L'esthétique graphique de Franck Miller est par ailleurs intimement respectée. La plupart du temps, le film présente des plans avec des dessins noirs sur écrans blancs (comme dans la BD). Rodriguez a donc respecté le noir et blanc original, tout en multipliant les petites touches de couleur (comme dans la BD également). Néanmoins, si le film reprend la dominance noir et blanc, signature du *graphic novel*, les potentialités de l'image sont démultipliées par l'utilisation d'une palette chromatique plus grande (nuances de noir, blanc et gris). En s'appropriant

⁵ Pierre Fresnault-Deruelle, 1976, « Du Linéaire au Tabulaire », *Communications*, n° 24, Paris, Seuil, p. 18.

⁶ Pierre Fresnault-Deruelle, 1976, « Du Linéaire au Tabulaire », *Communications*, n° 24, Paris, Seuil, p. 18.

l'esthétique complexe de la BD, le film adopte ce concept d'un monde manichéen déchiré entre le Bien et le Mal, la justice et l'injustice. Dichotomie symbolisée par un noir et blanc que viendront enrichir plusieurs touches de couleur, tantôt pour souligner la sensualité d'une nuit d'amour, tantôt la chaleur d'un bar à strip-tease, ou la simple violence graphique du sang, éclaboussé sur les visages des personnages. Cette prise de liberté chromatique par rapport à la BD impose une connotation symbolique très forte aux couleurs⁷.

La configuration plastique de la BD est par ailleurs modifiée par le film : la surface de l'image devient tridimensionnelle avec l'exploitation de la profondeur de champ, la gamme des valeurs liée à la luminosité est accrue, la matière de l'image est modifiée par des éléments graphiques plus riches, notamment via l'apport numérique. Tout a d'abord été filmé entièrement sur fond vert en HD puis les décors ont été incrustés informatiquement. Ce travail numérique minutieux reprend au plus près les décors BD tout en les sublimant.

2.2. De l'image fixe à l'image mouvement

Le cinéma repose sur une image temporalisée par le mouvement. En assemblant une discontinuité de blocs temporels, il offre une collection d'instantanés qui lors de la projection sont annulés au profit d'une seule image en mouvement. On passe d'une lecture tabulaire propre à la BD à une lecture linéaire propre au cinéma. L'image animée est donc par son dispositif même une négation de la technique de l'instantanéité des cases de la BD.

L'importance du montage dans la mise en animation de la bande dessinée *Sin City* se manifeste par une image-mouvement où la valeur temporelle fait émerger un dessin vivant et animé. L'intervalle inter-vignettes devient celui de la *saute*⁸ entre plans. Il est tellement réduit qu'il crée du mouvement dans l'image, caractérisé par un flux temporel et donc une diégèse en continu qui efface la rupture des vignettes de la BD.

Le découpage du film favorise souvent l'ellipse très courte pour aller d'une action à l'autre, au sein d'une même scène. Le montage frôle par moments le faux raccord, mais la transition à l'écran se fait harmonieusement par une habileté dans la gestion du temps (savoir quand couper) et l'apport du plus simple des effets de style cinématographiques tel que le fondu enchaîné.

Les éléments visuels les plus extrêmes du matériau d'origine passent remarquablement bien à l'écran. Le choix des cadrages de la BD étant très cinématographiques, les angles de prise de vue du film sont souvent similaires à ceux de la BD : plan américain, gros plans, plongée, contre-plongée. Les dessins de certaines vignettes créent même une impression de *travelling*, notamment les vignettes qui s'étendent sur toute la longueur de la page.

Ceci explique que le film reste dans son traitement et découpage en plans très fidèle aux propositions des cases de la bande dessinée. En cela le film entre dans l'univers déjà très filmique de la BD en apportant un mouvement réel qui est celui

⁷ À propos de la couleur dans le film *Sin City*, voir l'article d'Alain J.J. Cohen, « *Sin City* (2005) et la couleur des émotions. Vers une synesthésie cinématographique », *Cinéma et couleur*, Paris, M. Houliard, 2009.

⁸ Jacques Aumont et Michel Marie, 1988, *L'analyse des films*, Paris, Nathan Université, p. 33.

du montage et des jeux de caméra mais également des corps vivants (comédiens, etc.) et des objets animés (voitures, etc.). Ce qui était dans la BD de l'ordre de l'impression et de la sensation de mouvement devient dans le film réalité.

2.3 De l'image sonore à la bande son

Les images sonores⁹ qui traversent le film *Sin City* sont les réminiscences de ce qui était déjà sur la bande dessinée, néanmoins elles émergent du vivant de l'image animée en prenant une corporalité sonore découlant des qualités médiatiques intrinsèques au cinéma (caractère oral, fluidité du son, vocalisation, etc.). Il y a tout d'abord ces *voix off* envahissantes qui nous plongent dans l'esprit des personnages de manière à ce que nous fassions constamment corps avec eux. Il y a également les effets de bruitage dus aux chairs et aux matériaux (coups de poings, armes à feu, portes) qui rythment le film et cognent comme des impulsions. Il y a enfin la musique très jazz qui accentue l'effet polar et thriller de l'ensemble.

3. Processus interdiégétique

Pour l'examen du processus interdiégétique, nous nous sommes notamment intéressées à trois points distincts susceptibles de fonctionner comme des procédés citationnels :

- (i) la mise en place des instances diégétiques dans la BD et dans le film ;
- (ii) l'organisation formelle des deux médias impliquant des potentielles polyphonies ou
- (iii) diaphonies iconiques issues d'un *va et vient* entre la BD et le cinéma ; la matérialité des deux médias et sa pratique citationnelle.

Rappelons que cette partie analytique se construit autour de la notion clé d'*intermédialité*, qui place inmanquablement le processus citationnel dans une problématique d'entrelacement des médias. D'où le choix de parler de processus interdiégétique étant donné que même au niveau diégétique, le propre de cette étude est d'observer l'*intégration* voire l'*installation* du cinéma dans la BD et vice-versa.

3.1 Les instances diégétiques de chaque medium

Les planches de la BD sont des espaces d'énonciation d'éléments scripto-phoniques. L'échange verbal y est représenté au moyen des formes encadrant des discours dialogaux ou monologaux. Les discours dialogaux sont introduits dans des phylactères classiques ainsi que des phylactères éclatés. La flèche de chaque phylactère dirigée vers un personnage précis permet au lecteur de faire le lien entre une séquence discursive et son potentiel « sujet énonçant »¹⁰. Quant aux différents types de bulles utilisées pour la création des phylactères, ils renvoient à un choix stylistique qui fonctionne comme un système d'annotation des éléments

⁹ Michel Chion (1985) rejette l'expression « bande-son ». Il estime qu'il y a dans n'importe quel film, un certain nombre de couches sonores simultanées mises en image. Elles ne se constituent pas en bande car chacune d'elles, selon le rapport momentané qu'elle a à l'image, est répartie, située, interprétée soit dans l'image, soit dans un autre lieu invisible, « une fosse d'orchestre imaginaire ».

¹⁰ Patrick Charaudeau, 1983, *Langage et discours. Éléments de sémiolinguistique. (Théorie et pratique)*, Paris, Hachette, p. 41.

suprasegmentaux du discours, et notamment des émotions telles que la peur et la colère.

Les discours monologiques sont introduits tantôt dans des formes rectangulaires placées à l'intérieur de chaque vignette¹¹, tantôt hors vignette, à droite ou à gauche de celle-ci. Dans ce cas, aucune forme n'est explicitement utilisée afin de présenter ce type de séquence discursive.

Si l'usage des phylactères détermine clairement une instance intradiégétique – les différents personnages de la BD – celui des formes rectangulaires apparaissant *in situ* (dans la vignette) et *ex situ* (hors vignette) semble plus complexe.

Il serait plus judicieux de parler de deux instances différentes, d'après la place qu'occupe le discours monologal au sein du dispositif formel de chaque planche BD. La première instance, repérée donc *in situ* serait intra-diégétique tandis que la seconde, *ex situ*, serait méta-diégétique. L'organisation du dispositif scénique permet ce dédoublement diégétique qui marque une complexité soutenue par deux *voix*. L'organisation spatio-temporelle¹² formelle de chaque page de la BD *Sin City* permet l'hypothèse d'une « hétérogénéité typographique [qui souligne] à la fois le passage d'un système énonciatif à un autre et l'attribution à un énonciateur différent »¹³. Que l'on soit confrontés à deux énonciateurs distincts ou bien à un seul chargé d'un rôle double, à savoir intra et méta-diégétique, ce qui importe est de mettre l'accent sur la complexité du système énonciatif de la BD *Sin City*, complexité qui renvoie au dédoublement de la figure du narrateur. Ce dernier est *dedans* et *dehors* tout en étant représenté par une opposition des traits formels qui soutiennent le discours narratif.

Si le plan formel de la BD suggère une sorte d'hétérogénéité typographique, celui du contenu ne permet pas d'émettre cette hypothèse. En effet, les deux types de discours monologiques, *in* et *ex situ* peuvent être aussi bien locutifs que délocutifs et ne présentent pas de différences quant à leur organisation discursive. Il semblerait donc plus juste de considérer ces deux cadres dans lesquels les discours monologiques sont intégrés comme des variantes libres de la même fonction diégétique qui est celle de la *voix off*.

Cette complexité semble découler ou du moins ressembler au système énonciatif filmique et notamment à la place que la *voix off* occupe au sein de ce dernier. Comme le souligne Alain J-J. Cohen (2001 :191) :

« Dans certains films, la voix off peut jouer sur deux registres selon un paradoxe technique assez passionnant : à la fois méta/intradiégétique – soit la voix d'un personnage qui se trouve être aussi la voix de l'énonciation »¹⁴.

La BD *Sin City* adopte ce double registre : le *va-et-vient* entre le discours monologal qui se déroule à l'intérieur des vignettes (voix intradiégétique) et celui qui se place hors vignette (voix métadiégétique) introduisent des effets filmiques à l'intérieur du media icono-textuel qu'est la BD. Il en résulte une sorte de *citation anticipée* allant d'un paradigme filmique à la syntagmatique de la BD *Sin City*. La

¹¹ La vignette est cet espace délimité qui accueille une séquence scripto-iconique précise.

¹² La temporalité formelle de la BD dépend du parcours de lecture proposé par la disposition des vignettes et des phylactères.

¹³ Laurence Rosier, 1999, *Le discours rapporté. Histoire, théories, pratiques*, Paris-Bruxelles, De Boeck Université / Duculot, p. 139.

¹⁴ Alain J-J. Cohen, 2001, « Kubrick : éthique et esthétique de la voix off », *Puissances de la voix. Corps sentant, corde sensible*, Limoges, Pulim, « NAS », p. 191.

matérialité de la BD se voit dotée d'une figurativité filmique. Le film, objet « métatextuel »¹⁵ dans le cas de notre étude est ici le cité de l'objet « prototextuel »¹⁶ qu'est la BD. Soulignons tout de même que l'objet cité par la BD n'est pas forcément le film *Sin City* mais une technique filmique précise. Dans le même ordre d'idées, le métatexte, c'est-à-dire le film *Sin City* applique la condensation des voix intra et méta-diégétiques de la BD en une seule matérialité vocale.

3.2. Diaphonies et polyphonies scripto-iconiques et filmiques

Le passage d'un media *x* à un autre *y* implique une démarche d'adaptation où sont généralement abordés les effets d'intertextualité qui s'instaurent. Lorsque nous repérons la transmission des axes signifiants (présents dans l'objet source) au méta-objet, nous sommes confrontées à des problèmes de diaphonie (verbale et/ou non verbale). Le choix de parler, dans un premier temps de diaphonie à la place de polyphonie, se justifie par le fait que la juxtaposition des deux médias différents, en l'occurrence la BD et le film, permet de repérer les discours¹⁷ transférés, c'est-à-dire les sources et leurs *relectures* :

« À la différence des phénomènes polyphoniques où l'on n'a aucune indication d'origine de la voix mise en scène par le locuteur, la reprise diaphonique fait entendre les paroles de l'interlocuteur pour les exploiter dans sa propre intervention »¹⁸.

Le processus diaphonique qui s'instaure ici s'approprie explicitement un discours antérieur au métatexte filmique. La diaphonie a donc une valeur diachronique qui se manifeste sur l'axe syntagmatique. Si nous admettons que la BD *Sin City* est en effet le prototexte ayant précédé le film, c'est ce dernier qui devient le porteur des traits diaphoniques, soumis dans un processus de relecture étant donné que « la parole diaphonique s'oppose par ailleurs à la simple citation des paroles d'interlocuteur, en ce qu'elle suppose leur "interprétation" »¹⁹. En ce sens, l'étude ici présentée n'est pas exclusivement soumise à des problèmes de transformation. Le rapport établi entre la BD et le film *Sin City* émane aussi d'une démarche intertextuelle. Cette dernière se traduit concrètement par l'incrustation de la BD au cinéma. Les nuances chromatiques (noir, blanc, gris et quelques rares usages du rouge et du jaune), les traits physiques des personnages (ex. le visage creusé et marqué du personnage de Marv), l'intégration des échanges verbaux issus de la BD dans le film, etc.

De même, les polyphonies linguistiques et iconiques susceptibles de déterminer l'énonciation propre à chaque medium jouent un rôle décisif dans le parcours intermédial. Nous allons nous arrêter à une séquence précise du film et à son équivalente séquence BD afin de rendre compte, d'une part, de la polyphonie

¹⁵ André Helbo, 2008, « La culture traversée. L'adaptation comme événement sémiotique », *Degrés*, n° 134-135, p. b2.

¹⁶ André Helbo, 2008, « La culture traversée. L'adaptation comme événement sémiotique », *Degrés*, n° 134-35, p. b2.

¹⁷ Au sens sémiotique du terme.

¹⁸ Entrée « Diaphonie » in Patrick Charaudeau & Dominique Maingueneau, (dir.), 2002, *Dictionnaire d'Analyse du Discours*, Paris, Seuil, p. 180.

¹⁹ Entrée « Diaphonie » in Patrick Charaudeau & Dominique Maingueneau, (dir.), 2002, *Dictionnaire d'Analyse du Discours*, Paris, Seuil, p. 180.

polysémiotique propre à chaque médium et, d'autre part, de la façon dont chaque polyphonie participe à la rencontre des deux médias.

La séquence observée présente un échange dialogal établi entre Marv, le héros, et un truand. En allumant sa cigarette, Marv pose une question précise au truand. Bien que résistant au début, le truand cède à l'interrogatoire de Marv et lui fournit la réponse recherchée. Aussitôt après cette réponse, Marv remercie le truand et le tue.

L'extrait du film qui nous intéresse s'organise autour de 5 plans différents :

- (i) un plan noir où l'on peut entendre Marv interroger le truand ;
- (ii) une vue d'ensemble où Marv allume sa cigarette, assis face au truand ;
- (iii) un plan américain sur Marv qui pointe son arme vers le truand ;
- (iv) un plan noir avec une image sonore qui représente le moment du meurtre du truand.

Cet enchaînement des plans s'articule autour de l'opposition champ / contre-champ et plan objectif / plan subjectif. Plus précisément, les deux premiers plans détaillés ci-dessus sont organisés autour d'un point de vue objectif. En revanche, à partir du troisième plan, nous assistons au déroulement d'une alternance champ / contre-champ, chacun d'eux étant des plans subjectifs. Selon Jack Post, la construction classique d'un plan subjectif repose sur « l'alternance de plans objectifs et subjectifs qui construisent ensemble l'image subjective »²⁰. En l'occurrence, le spectateur est confronté à des plans qui le placent du côté du point de vue tantôt de Marv, tantôt du truand. Ce procédé des plans subjectifs introduit une sorte de polyphonie au sens où différents points de vue participent à la création de l'énoncé filmique. Ces points de vue ne sont pas uniquement liés aux personnages qui font partie de la diégèse filmique. Ils sont également liés au spectateur. Comme le souligne Post²¹, « l'image subjective n'est [...] pas seulement liée à la subjectivité d'un des personnages de la diégèse. Elle détermine également quelle sera la position du spectateur dans le film »²². Le spectateur de *Sin City* intervient donc à la construction du sens de la séquence en question car il possède différents moyens de lire les séquences filmiques lorsqu'il est invité à prendre place, voire à co-énoncer un plan, au moment où ce dernier est construit formellement selon le principe du point de vue. Dans cet ordre d'idées, nous assistons à des énoncés filmiques polyphoniques impliquant différents points de vue : celui de la caméra²³, celui du personnage et celui du spectateur.

Cet extrait filmique est représenté par la BD *Sin City* au moyen de deux vignettes, trois phylactères et un élément scripto-verbal que l'on pourrait qualifier de para-

²⁰ Jacques Post, 2005, « Le spectateur (é)mu », *Visible*, n° 1, Limoges, Pulim, p. 56.

²¹ Post propose dans son article une brève lecture de la théorie de Edward Branigan sur le *point-of-view-shot*. A ce propos voir Edward Branigan, *Point of View in the Cinema*, Den Haag, Mouton, 1984. Nous rapprochons la notion de point de vue filmique à celle du point de vue telle qu'elle a été développée par Oswald Ducrot et par la ScaPoLine dans le cadre d'une théorie de polyphonie linguistique. Cf. Oswald Ducrot, *Le dire et le dit*, Paris, Minuit, 1984 et Henning Nolke, Kjersti Flottum, Coco Noren, Scapoline. *La théorie scandinave de la polyphonie linguistique*, Paris, Kimé, 2004.

²² Jack Post, Le spectateur (é)mu, *Visible*, n° 1, Limoges, Pulim, 2005, p. 56.

²³ « Le spectateur immobilisé et plongé dans le noir de la salle s'identifie selon Metz en tout premier lieu à son propre regard, et comme ce regard coïncide avec celui de l'image à l'écran, du moins lorsqu'on regarde un film dans une salle, le spectateur s'identifie avant tout à la caméra » ; cf. Jack Post, 2005, « Le spectateur (é)mu », *Visible*, n° 1, Limoges, Pulim, p. 57.

texte²⁴ et qui est censé représenter un son précis²⁵. La première des deux vignettes est une vue d'ensemble où l'on repère les deux personnages et leurs échanges verbaux et gestuels. La deuxième vignette crée une sorte de zoom sur des parties des corps des deux personnages, à savoir sur la main de Marv et sur la tête du truand. Si nous appliquons les règles cinématographiques qui décrivent l'organisation formelle des séquences nous obtenons :

- (i) un plan objectif avec une vue d'ensemble sur les deux personnages ;
- (ii) un plan américain subjectif qui place le spectateur du côté du point de vue de Marv²⁶.

Nous assistons à nouveau à une technique cinématographique présente dans la BD grâce à laquelle cette dernière propose une sorte de polyphonie iconique où les différents points de vue sont liés au « sujet communiquant »²⁷ de la BD Frank Miller, au personnage de Marv et au lecteur. Ce procédé d'introduction de plans cinématographiques au sein de la BD renforce l'idée de citation anticipée développée ci-dessous. En effet, avant que la BD *Sin City* ne soit transférée sur le grand écran, elle intègre dans son système de création des éléments issus de la création filmique.

3.3 Matérialités des médias et pratiques citationnelles

Aussi bien la BD que le cinéma sont des médias qui imposent leurs propres matérialités. Ces dernières influent sur la forme et le contenu de chacun des deux objets car le média dont elles dépendent est aussi « dépendant des statuts (du côté de la réception) et non seulement des configurations textuelles (morphologies des textualités) et de ses pratiques d'instanciation (du côté de la production) »²⁸. L'approche intermédiaire vise ici à observer comment les effets de sens propres au média BD, peuvent être investis et retravaillés par le média cinéma. Pour ce faire, nous nous intéressons d'abord à la BD et à l' « image de son texte »²⁹. Cet auteur la définit « comme la *médiation* d'un sens ou d'un usage placés dans un *ailleurs*, [mais aussi et surtout] comme la part constitutive de l'écriture typographique, de l'énonciation éditoriale »³⁰. Nous nous arrêtons à la deuxième vignette de la séquence ci-dessus analysée et plus précisément au signe linguistique /BLAM/.

²⁴ Le para-texte est ce matériau linguistique qui détermine les conditions d'énonciation d'une œuvre dramatique. Il se rapproche du texte didascalique mais peut aussi englober des éléments présents dans l'édition d'un texte théâtral tel que le titre de l'œuvre, la date de son édition etc. Au sujet du para-texte théâtral, voir l'article de Jean-Marie Thomasseau, 1984, « Pour une analyse du para-texte théâtral. Quelques éléments du para-texte hugolien », *Littérature*, n° 53, Paris, Larousse, p. 79-103.

²⁵ BLAM.

²⁶ Le choix de montrer uniquement la main de Marv visant le truand avec son pistolet crée cet effet de subjectivité qui invite le lecteur à lire la vignette à partir du point de vue de Marv.

²⁷ Patrick Charaudeau, 1983, *Langage et discours. Eléments de sémiolinguistique. (Théorie et pratique)*, Paris, Hachette, p. 41.

²⁸ Maria-Giulia Dondero, 2008, « Les supports médiatiques du discours religieux », *Nouveaux Actes Sémiotiques [en ligne]. Actes de colloques, Vers une sémiotique du médium*. Disponible sur <http://revues.unilim.fr/nas/document.php.id=2731>.

²⁹ Emmanuel Souchier, 2007, « Formes et pouvoirs de l'énonciation éditoriale », *Communication et langages*, n° 154, Paris, Armand Colin, p. 31.

³⁰ Emmanuel Souchier, 2007, « Formes et pouvoirs de l'énonciation éditoriale », *Communication et langages*, n° 154, Paris, Armand Colin, p. 31.

Considérons qu'en tant que signe linguistique cet élément est aussi graphique et iconique si nous suivons Jean-Marie Klinkenberg pour qui, « l'écriture – base du texte – provient elle-même historiquement de l'image »³¹. Outre des qualités scripto-iconiques, cet énoncé présente également des qualités plastiques. En effet, le choix typographique (police, taille), le style d'alignement des lettres, leur remplissage chromatique font de cet énoncé un signe plastique qui « peut être examiné au point de vue des formes, au point de vue des couleurs, au point de vue des textures, puis à celui de l'ensemble formé par les unes et les autres »³². Il est donc pertinent de lier la plasticité de cet énoncé avec l'image du texte et plus généralement avec la matérialité de ce dernier. /BLAM/ représente une image sonore dont le style est déterminé par la plasticité de ce signe : à savoir une sonorité à connotations noires, avec des courbes tantôt hautes tantôt basses (et donc pas linéaires) et d'une durée moyenne.

Parallèlement, cet élément vient ancrer d'une certaine façon une suite d'actions qui se déroulent *in praesentia* – les éclats dessinés derrière la tête du truand – et *in absentia* – l'image sonore qui en découle. Dans ce cas de figure, /BLAM/ fonctionne comme un index, c'est-à-dire comme « un signe ayant pour fonction d'attirer l'attention sur un objet déterminé, ou de donner un certain statut à cet objet »³³. En tant qu'index, /BLAM/ se voit aussi doté d'une valeur de déictique temporel car il lie l'action déclenchée par le pistolet de Marv et son résultat. En lui-même, ce signe contient une densité temporelle et plastique.

Cette double densité est reprise et retravaillée par le film qui présente un son explosif suivi par un plan noir. Si pour la BD le signifiant /BLAM/ pouvait déterminer le son à construire, dans le film, le son brutal et grave produit, cite davantage la relation indexicale observée dans la BD entre /BLAM/, ce qui lui précède et ce qui en découle. Nous retrouvons les traits chromatiques du signifiant plastique /BLAM/ dans le plan ultime de cette séquence, à savoir, un plan noir. Ici la bande son prend le dessus sur la bande image car la construction filmique centre l'attention sur l'effet sonore du plan. L'image acoustique du signifiant /BLAM/ est donc retraduite par un effet sonore valorisé.

4. Conclusion : le processus de citation anticipée

Pour terminer l'analyse, soulignons que la charte graphique très cinématographique de la BD a permis de nombreuses expérimentations filmiques sur la lumière, le cadrage et le mouvement, atteignant un niveau encore plus élevé dans la création des formes et des figures. Les planches BD appelaient naturellement au film, ce qui a permis de pousser plus loin l'expérience de la BD en donnant corps de manière hyperbolique à ce qui était déjà présent dans la BD. C'est en cela que l'écoulement s'est fait du cinéma vers la BD, sorte de citation anticipée, accroissant toujours les potentialités graphiques, iconiques, sonores et mouvantes en germes dans la BD.

³¹ Jean-Marie Klinkenberg, 2008, « La relation texte-image. Essai de grammaire générale », Groupe d'Analyse Culturelle de la Première Modernité, Cahiers en Ligne, disponible sur <http://gemca.fltr.ucl.ac.be/cahierenlignetexteimage.html>.

³² Groupe μ , 1992, *Traité du signe visuel*, Paris, Seuil, p. 189.

³³ Jean-Marie Klinkenberg, 1996, *Précis de Sémiotique Générale*, Bruxelles, De Boeck Université, p. 210.

AUMONT Jacques & MICHEL Marie, 1988, *L'analyse des films*, Paris, Nathan Université.

CHARAUDEAU Patrick, 1983, *Langage et discours. Éléments de sémiolinguistique (théorie et pratique)*, Paris, Hachette.

CHARAUDEAU Patrick & MAINGUENEAU Dominique, 2002, *Dictionnaire d'analyse du discours*, Paris, Seuil.

CHION Michel, 1985, « Les chiens de faïence », *Protée*, vol. 13, n° 2, pp. 34-46.

COHEN Alain J.-J., 2001, « Kubrick : éthique et esthétique de la voix off », in BADIR Sémir & PARRET Herman, (dir.) *Puissances de la voix. Corps sentant, corde sensible*, Limoges, Pulim, « NAS », pp. 189-202.

DONDERO Maria-Giulia, « Les supports médiatiques du discours religieux », Nouveaux Actes Sémiotiques, (en ligne), <http://revues.unilim.fr/nas/document.php.id=2731>.

FRESNAULT-DRUELLE Pierre, 1976, « Du linéaire au tabulaire », *Communications*, n° 24, pp. 18-31.

GROUPE μ , 1996, *Traité du signe visuel*, Paris, Seuil.

HELBO André, 2008, « La culture traversée. L'adaptation comme événement sémiotique », *Degrés*, n° 134-135, pp. b1-b10.

JEANNERET Yves, 2007, « Les semblants du papier : l'investissement des objets comme travail de mémoire sémiotique », *Communication et langages*, n° 153, pp. 79-94.

KLINKENBERG Jean-Marie, « La relation texte-image. Essai de grammaire générale », Groupe d'Analyse Culturelle de la Première Modernité, Cahiers en Ligne, disponible sur, <http://gemca.fltr.ucl.ac.be/cahierenlignetexteimage.html>.

KLINKENBERG Jean-Marie, 1996, *Précis de sémiotique générale*, Bruxelles, De Boeck Université.

ROSIER Laurence, 1999, *Le discours rapporté. Histoire, théorie, pratiques*, Paris-Bruxelles, De Boeck Université.

POST Jacques, 2001, « Le spectateur (é)mu », *Visible*, n° 1, pp. 49-65.

THOMASSEAU Jean-Marie, 1984, « Pour une analyse du para-texte théâtral. Quelques éléments du para-texte hugolien », *Littérature*, n° 53, pp. 79-103.

SOUCHIER Emmanuel, 2007, « Formes et pouvoirs de l'énonciation éditoriale », *Communication et langages*, pp. 23-38.