

# **L'Adaptation de *L'Étranger* en Roman Graphique**

Dissertation Report for  
**FRE - 651 Dissertation**  
16 Credits

**Submitted in partial fulfillment of Master's Degree**  
**M.A. in French**

by

**SURAJ KUMAR L M**

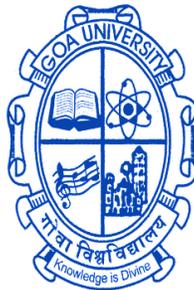
Seat Number : 22P0120011

ABC ID : 93484362076

PRN: 202200061

Under the Supervision of  
**ANTHONY GOMES**  
Assistant Professor

Discipline of French and Francophone Studies  
Shenoi Goembab School of Languages and Literature



**Goa University**

2024

Examined by :

Seal of the School

## DECLARATION BY STUDENT

I hereby declare that the data presented in this dissertation report entitled **L'Adaptation de L'Étranger en Roman Graphique** is based on the results of investigations carried out by me in the Discipline of French and Francophone Studies at the Shenoi Goembab School of Languages and Literature, Goa University under the Supervision of Anthony Gomes, Assistant Professor, and the same has not been submitted elsewhere for the award of a degree or diploma by me. Further, I understand that Goa University or its authorities will not be responsible for the correctness of observations / experimental or other findings given the dissertation.

I hereby authorize the University authorities to upload this dissertation on the dissertation repository or anywhere else as the UGC regulations demand and make it available to any one as needed.

Date: 22/04/2024

*Anthony Gomes*

Signature of Dean of the School

*Suraj Kumar L M*  
22/4

Suraj Kumar L M

Student

Seat Number - 22P0120011

Date: 22/04/2024

Date: 22/04/2024

Place: Goa University

## COMPLETION CERTIFICATE

This is to certify that the dissertation report *L'Adaptation de L'Étranger en Roman Graphique* is a bonafide work carried out by **Suraj Kumar L M** under my supervision in partial fulfillment of the requirements for the award of the degree of Master of Arts (French) in the Discipline of French and Francophone Studies at the Shenoj Goembab School of Languages and Literature, Goa University.



Anthony Gomes

Supervising Teacher

Date: 23/04/2024



Signature of Dean of the School



School Stamp

Date: 23/04/2024

Place: Goa University

## TABLE DE MATIÈRES

<b>AVANT - PROPOS</b>	<b>i</b>
<b>REMERCIEMENTS</b>	<b>ii</b>
<b>FIGURES</b>	<b>iv</b>
<b>RÉSUMÉ</b>	<b>vi</b>
<b>CHAPITRE I: INTRODUCTION</b>	<b>1</b>
1.1 Contextualisation	1
1.1.1 Qu'est-ce qu'un Roman Graphique ?	1
1.1.2 Bande Dessinée ou Roman Graphique	2
1.1.3 Premiers roman graphiques	3
1.2 Histoire et évolution du roman graphique	5
1.2.1 L'avenir de cette expression	11
1.2.2 Adaptation en Roman Graphique	12
1.2.3 Exemples de romans adaptés en romans graphiques	13
1.3 Cadre de travail	13
1.4 Objectifs de l'étude	14
1.5 Questions de recherche	14
<b>CHAPITRE II: REVUE DE LA LITTÉRATURE</b>	<b>15</b>
2.1 Introduction	15
2.2 Revue des articles de recherche	15
2.2.1 « Graphic Options : A Comparison of Narratives and Their Graphic Novel Equivalents »	15
2.2.2 « The Adaptation of the novel The Witches by Roald Dahl into the graphic novel by Pénélope Bagieu »	16
2.2.3 « Adapting The Giver : A Framework for Researchers and Educators Considering Graphic Novel Adaptations »	17
2.2.4 « The Transformation of Women Objectification in Multimodal Literary Adaptation of Pride and Prejudice and Zombies : The Graphic Novel »	18
2.2.5 « Putting the Graphic in Graphic Novel : P. Craig Russell's Adaptation of Neil Gaiman's Coraline »	19
2.3 Cadre théorique	21
2.4 Théorie des couleurs	21
2.5 Théorie des couleurs dans les romans graphiques	24
<b>CHAPITRE III: METHODOLOGIE</b>	<b>26</b>
3.1 Introduction	26
3.2 Analyse qualitative du roman graphique	27
3.3 Approche de la recherche	27
<b>CHAPITRE IV: ANALYSE ET DISCUSSION</b>	<b>29</b>

4.1 Introduction	29
4.2 L'Étranger en roman graphique	29
4.2.1 Aperçu général de l'Histoire du roman	32
4.2.2 Le lien entre l'intrigue et la théorie des couleurs	35
4.2.3 Les Personnages	36
4.2.3.1 Meursault	37
4.2.3.2 Marie Cardona	38
4.2.3.3 Raymond Sintès	39
4.3 Aspects littéraires de L'Étranger	41
4.3.1 Le Cadre	41
4.3.2 Lieu	42
4.3.2.1 La plage	42
4.3.2.2 Morgue	44
4.3.3 Temps	45
4.3.4 Narration	47
<b>CHAPITRE V: LES ÉLÉMENTS SÉMIOTIQUES</b>	<b>51</b>
5.1 Introduction	51
5.2 Image	51
5.3 Disposition du panneau	53
5.4 Couleurs et leur significations	55
5.4.1 Bleu	55
5.4.2 Rouge	57
5.4.3 Noir et Blanc	58
5.4.4 Jaune et Or	60
5.5 Les symboles	62
5.5.1 Le Soleil	62
5.5.2 Le Crucifix	63
5.5.3 Marie Cardona	64
5.5.4 Le chien de Salamano	65
5.5.5 Salle de Conférence	66
<b>CONCLUSION</b>	<b>68</b>
<b>TRAVAUX CITÉS</b>	<b>70</b>

## AVANT - PROPOS

Tous les enfants ont, au moins à un moment donné, lu une bande dessinée ou un album. Moi-même, lorsque j'étais enfant, la première bande dessinée que j'ai lue était *Veera* (Homme courageux), une bande dessinée tamoule publiée dans l'hébdomadaire *Siruvār malar*. Plus tard, mon frère m'a fait découvrir les films DC et Marvel qui sont basés sur des bandes dessinées. Dès lors, j'ai commencé à lire quelques bandes dessinées et à regarder les adaptations cinématographiques. Sans les bandes dessinées, je n'aurais jamais appris à dessiner.

Pour quelqu'un qui aime les bandes dessinées, ce sujet m'a semblé intéressant et j'ai beaucoup appris à ce sujet pendant la période de cette étude. Ce sujet m'a appris à faire la différence entre une bande dessinée et un roman graphique. Le Roman Graphique et l'Absurdisme sont deux de mes domaines de prédilection. C'est donc la combinaison de ces deux éléments qui m'a poussé à poursuivre ce sujet. Enfin, je suis reconnaissant d'avoir travaillé sur cette thèse.

Enfin, je suis reconnaissant d'avoir travaillé avec succès sur cette thèse. J'espère que cette recherche pourra contribuer d'une manière ou d'une autre au domaine des langues et de la littérature.

## REMERCIEMENTS

*At times our own light goes out and is rekindled by a spark from another person. Each of us has cause to think with deep gratitude of those who have lighted the flame within us.*

*- Albert Schweitzer*

Je voudrais exprimer ma profonde gratitude à Monsieur Anthony Gomes pour m'avoir guidé tout au long de cette étude. La rédaction de cette thèse n'aurait pas été possible sans ses conseils indispensables, sa patience, ses conseils constants pour la nourrir, ses efforts inlassables et ses encouragements cordiaux.

Mon immense gratitude va à ma famille, pour son amour, son soutien et ses prières, et pour avoir cru en moi afin que je poursuive mon master.

Je remercie tout particulièrement mon professeur, Uma Maheshwari, qui m'a soutenue tout au long de mon parcours universitaire, de la licence au master.

Je voudrais également exprimer ma profonde gratitude à mes chers amis- Meera Narayanankutty, Ansa Antony, Nivetha Janani, Satheesh Lal, Faazil. K, Bharath Prashanth, Sharan Kumar, Subramani, et Binesh. Votre soutien indéfectible, vos rires, ont été un rayon de soleil pendant les périodes difficiles.

Je tiens à exprimer ma gratitude à mon professeur, Dr Natasha Maria Gomes, qui m'a aidé à surmonter les moments difficiles.

Mes pensées vont à mon amie E.V. Athira Nandanam m'a aidée à trouver le corpus pour cette étude.

Je remercie du fond du cœur mes amis, Ansa Antony, Rajbharani, Sharan Kumar, qui ont mis à ma disposition leurs ordinateurs portables pour rendre cette thèse possible.

Je suis également reconnaissant à mon amie Mrinalinii Mehra pour m'avoir aidé dans mes sujets et mes doutes tout au long de l'année universitaire.

Enfin, cette reconnaissance ne serait pas complète sans un remerciement spécial au professeur et doyen de Shenoï Goembab School of Languages and Literature , professeur Anuradha Wagle, pour le cours sur la sémantique et la sémiotique qui m'ont donné des idées pour développer ma thèse.

Je tiens à remercier la discipline de French and Francophone Studies et l'université de Goa de m'avoir donné l'occasion de mener cette recherche.

## FIGURES

Numéro de figure	Description	Numéro de page
4.1	Fig. 1- Les couleurs froides signifient l'isolation de Meursault	36
4.2	Fig. 2- La couleur bleue symbolise la fragilité émotionnelle et la déception de Marie	39
4.3	Fig. 3- Raymond Sintès	40
4.4	Fig. 4- La plage symbolise la paix	41
4.5	Fig. 5- La plage symbolise l'effroi existentiel	44
4.6	Fig. 6- Description de la morgue	45
4.7	Fig. 7- Flashback	46
4.8	Fig. 8- Souvenirs du narrateur et protagoniste, Meursault	47
4.9	Fig. 9- Onomatopée	49
4.10	Fig. 10- Onomatopée	50
5.1	Fig. 11- Panneaux silencieux	53
5.2	Fig. 12- Diminution de la taille du panneau	55
5.3	Fig. 13- La couleur bleue signifie le détachement émotionnel de Meursault	57
5.4	Fig. 14- La couleur bleue signifie l'isolement existentiel de Meursault	57
5.5	Fig. 15- La couleur rouge signifie la colère	59
5.6	Fig. 16- La couleur noir signifie grave	60

5.7	Fig. 17- La couleur noire signifie sérieuse	61
5.8	Fig. 18- La couleur blanche symbolise le soleil	61
5.9	Fig. 19- La couleur symbolise chaleur brûlante et l'oppression du soleil	62
5.10	Fig. 20- La couleur symbolise chaleur brûlante et l'oppression du soleil	63
5.11	Fig. 21- Le crucifix	65
5.12	Fig. 22- Le chien de Salamano	67
5.13	Fig. 23- La salle de conférence	68

## RÉSUMÉ

Ce mémoire explore l'adaptation de *L'Étranger* d'Albert Camus en roman graphique réalisé par l'illustrateur Jacques Ferrandez, en mettant l'accent sur la manière dont la théorie des couleurs est utilisée pour explorer stratégiquement les thèmes du roman. Cette analyse explore la façon dont les choix de couleurs contribuent à l'ambiance, à l'atmosphère et à la résonance thématique, tout en explorant l'esthétique visuelle de l'adaptation du roman graphique, en s'appuyant sur les idées de la théorie des couleurs. Nous révélons comment la couleur est un outil efficace pour exprimer l'émotion, le symbolisme et la profondeur narrative en analysant la théorie des couleurs, la composition et les motifs visuels utilisés dans l'adaptation.

En outre, cette étude explore les aspects sémiotiques présents dans l'adaptation graphique ainsi que dans l'œuvre originale, en examinant la manière dont les symboles visuels, les signes et les références culturelles sont traduits et réinterprétés dans le format graphique. Cette thèse fournit un examen approfondi du processus d'adaptation en combinant les idées de la théorie de la couleur et de la sémiotique, éclairant l'interaction dynamique entre le texte et l'image dans la narration graphique. À travers cette approche, nous comprenons mieux comment les éléments visuels transforment les œuvres littéraires, ce qui enrichit notre appréciation du roman graphique en tant que support unique et puissant pour transmettre des récits complexes et des réflexions existentielles.

**Mots clés:** *L'Étranger*; La théorie des couleurs; Roman Graphique; Albert Camus; Sémiotique

## CHAPITRE I: INTRODUCTION

### 1.1 Contextualisation

Imaginez un monde où chaque panneau est un coup de pinceau, créant des histoires qui résonnent au-delà des limites de la littérature traditionnelle. Hutcheon (2006) a déclaré que l'adaptation littéraire est expliquée en adaptant des œuvres littéraires d'une forme à l'autre. L'adaptation aide les gens à mieux comprendre et à développer leur vocabulaire, car les romans graphiques contiennent un langage évolué. Les textes longs ne plaisent pas à tout le monde, mais les textes illustrés suscitent l'intérêt et le plaisir de la lecture, ce qui permet aux lecteurs de mieux comprendre. Les adaptations cinématographiques sont plus appréciées que les adaptations de romans graphiques. Parmi les adaptations cinématographiques les plus appréciées, citons *Harry Potter (2001-2011)*, *Fight Club (1999)*, *Les Misérables (2012)*, etc. « Among others, from novels to films, or graphic novels to films. The graphic novel itself is categorized as a literary work. A graphic novel is a form of literary work consisting of text and images. » (Entre autres, des romans aux films, ou des romans graphiques aux films. Le roman graphique lui-même est classé comme une œuvre littéraire. Un roman graphique est une forme d'œuvre littéraire composée de textes et d'images.) (Kuncoro et Hawasi 27)

#### ***1.1.1 Qu'est-ce qu'un Roman Graphique ?***

Le terme « roman graphique » désigne un format et non un genre. L'icône de la bande dessinée, Will Eisner (2008) considérait à la fois la bande dessinée et les romans graphiques

comme de l'art séquentiel, qu'il définissait comme, « A means of creative expression, a distinct discipline, an art and literary form that deals with the arrangement of pictures or images and words to narrate a story or dramatize an idea. ». (Un moyen d'expression créative, une discipline distincte, un art et une forme littéraire qui traite de la disposition des images ou des images et des mots pour raconter une histoire ou dramatiser une idée.)

Les romans graphiques peuvent être de la fiction ou de la non-fiction, de l'histoire, de la fantaisie ou toute combinaison de ceux-ci. Ils comprennent également des collections de nouvelles. C'est Richard Kyle qui a inventé le terme « roman graphique » pour la première fois dans un magazine *Capa-alpha*. (Saini, 2020). En plus, les romans graphiques sont une excellente ressource pour les apprenants visuels. En décrivant plus précisément un concept ou une situation que les livres de texte, il offre la possibilité de maîtriser des compétences de lecture cruciales.

### ***1.1.2 Bande Dessinée ou Roman Graphique***

Les bandes dessinées et les romans graphiques présentent des récits basés sur des illustrations, mais ils ne sont pas synonymes. Les bandes dessinées se distinguent des romans graphiques. La principale différence entre un roman graphique et une bande dessinée est qu'un roman graphique contient un début, un milieu et une fin, offrant ainsi le type de résolution que l'on attend d'un roman. Tandis que les bandes dessinées se poursuivent sous forme de séries. Par rapport à la bande dessinée, les romans graphiques utilisent un vocabulaire plus soutenu. Être attiré par les couleurs et les images est un aspect fondamental de la nature humaine.

Selon Saini (2020), les romans graphiques sont des romans qui communiquent un concept à l'aide de mots et de graphiques. Les images des bandes dessinées et des romans

graphiques attirent les lecteurs de tous âges vers le livre. Quelques exemples de ces deux types de texte sont : *L'Étranger* (1942) et *Le Premier Homme* (1994) par Albert Camus. Les exemples des bande dessinées sont *Batman* par Bill Finger, *Superman* par Jerry Siegel, *Justice League* par Gardner Fox et ainsi de suite.

Le livre *The Library : Transactions of The Bibliographical Society* (1893) parle de l'histoire des romans graphiques datant de 1799 à nos jours. Il est écrit par Jackie Maidment, Wetherby, et imprimé par Henry Ling Ltd, Dorchester. Les auteurs considèrent que les romans graphiques sont essentiellement la version « adulte » de la bande dessinée et méritent, à ce titre, une étude académique sérieuse.

*L'Étranger*, écrit par Albert Camus et publié en 1942 est un roman philosophique qui aborde les thèmes de l'absurdité, de l'existentialisme. Le roman a été adapté en deux films *Lo Straniero* en italien et *Yazgi* en turc dans les années 1967 et 2001. Plus tard, l'adaptation en roman graphique a été réalisée par Jacques Ferrandez qui est un artiste comique français en 2013. Ce roman graphique a été choisi dans le cadre de la sélection officielle du Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême 2014.

### ***1.1.3 Premiers roman graphiques***

Nombreux sont ceux qui considèrent *A Contract with God* (1978) et *Other Tenement Stories* (1978) d'Eisner comme l'un des premiers exemples les plus significatifs de roman graphique aux États-Unis, même s'il est pratiquement impossible de désigner une seule œuvre comme étant le premier roman graphique.

Le milieu et la fin des années 1980 ont été marqués par l'essor des bandes dessinées dites « pour adultes », autour de trois œuvres : *Watchmen* d'Alan Moore (1986-1987), *The Dark Knight Returns* de Frank Miller (1986) et *Maus* d'Art Spiegelman (1980-1986), lauréat du prix Pulitzer. Des livres comme ceux d'Eisner ont démontré la demande pour des bandes dessinées plus sophistiquées. Chacun d'entre eux possède un style distinctif annoncé par les auteurs, associé à une innovation créative et à une maîtrise formelle du médium, c'est-à-dire un niveau de contrôle extrêmement avancé de l'utilisation des transitions entre les planches, de la mise en page et d'autres éléments afin d'obtenir des effets narratifs spécifiques.

*The Dark Knight Returns* (1986), qui met en scène un Batman vieillissant sortant de sa retraite, et *Watchmen*, commentaire sur l'archétype de la « super équipe » à l'époque de la guerre froide, s'inscrivent résolument dans le genre des super-héros, et l'œuvre de Spiegelman est fortement influencée par R. Crumb et underground comix des années 1960. À eux seuls, ces facteurs donnaient l'impression que ces livres représentaient quelque chose de nouveau et de différent des bandes dessinées grand public. Il n'y avait pas grand-chose de nouveau dans ces livres, si ce n'est leur format et la frénésie médiatique qui les a entourés. L'expression « roman graphique » s'est imposée grâce aux efforts des médias grand public, qui ont mis en évidence les distinctions entre ces publications et les bandes dessinées pour enfants.

En fait, les premières versions de ces trois livres ont été publiées en série dans des bandes dessinées ou des magazines. L'idée fautive est née de la présomption que les bandes dessinées étaient réservées aux jeunes lecteurs. Nous pourrions dire que depuis son origine, l'expression « roman graphique » a fait plus de mal que de bien à la bande dessinée en imposant une hiérarchie qui privilégie le format au détriment du fond, de la forme ou de la qualité. (The Editors of Encyclopaedia Britannica)

## 1.2 Histoire et évolution du roman graphique

Depuis 1965, les innovations les plus notables concernent les bandes dessinées et les romans graphiques parodiques, satiriques, érotiques et surréalistes. Les précurseurs de ce grand renouveau du médium ont été le magazine *Mad* de Harvey Kurtzman, qu'il a fondé en 1952 et qui présentait des parodies des stéréotypes visuels médiatiques et commerciaux, ainsi que le parodisme érotique qui n'était acceptable que pour la presse la plus progressiste et la plus avant-gardiste : *Little Annie Fanny* de Kurtzman et *Will Elder* dans le magazine *Playboy* (1962-88), et *The Adventures of Phoebe Zeit-Geist* de Michael O'Donoghue et Frank Springer dans *Evergreen Review* (1965-66); tous deux ont été luxueusement imprimés en quadrichromie pour la première fois aux États-Unis.

Vers 1965, les bandes dessinées dites « underground » font leur apparition à San Francisco. *Underground comix* étaient à l'origine des expériences à faible tirage et auto-publiées qui utilisaient les drogues, les psychédéliques, la colère et la satire des figures d'autorité pour dépeindre la nouvelle conscience suscitée par la guerre du Viêt Nam. Avec des titres comme *Snatch* et *Zap Comix*, les *underground comix* - souvent écrites « comix » - sont devenues célèbres au niveau national et international parmi les jeunes rebelles.

R. Crumb était un producteur de bandes dessinées réputé qui opérait au bord du précipice entre l'absurde et la philosophie, le radicalisme sexuel et les préoccupations sociétales, le grotesque et l'authentique. Le créateur de bandes dessinées underground le plus créatif, le moins enjoué et le plus reclus, Crumb a souvent donné l'impression qu'il était au-dessus de *Fritz the Cat*, élevé dans les années 1960, a été adapté dans un long métrage d'animation classé X en

1972. Rick Griffin, S. Clay Wilson et Gilbert Shelton étaient également des personnalités underground. Leur livre pseudo-révolutionnaire *Fabulous Furry Freak Brothers* (1968) est devenu viral et est toujours imprimé aujourd'hui. Bien que les bandes dessinées underground aient eu un impact durable et aient rapidement gagné en notoriété, elles n'ont pu durer, en tant que phénomène cohésif, qu'une décennie étonnante.

Un renouveau tout à fait différent se produit en Europe : la « bande dessinée pour adulte », inventée en France et en Italie et publiée dans d'élégants albums en forme de livre, avec un papier de haute qualité et des couleurs vives, qui privilégient l'esthétique à l'humour pur et dur.

Guy Pellaert (*Jodelle*), Guido Crepax (*Valentina*) et Nicolas Devil (*Saga de Xam*), qui travaillent tous entre 1967 et 1968, utilisent des approches pop, op, psychédéliques et de l'art de l'affiche. L'influence est réciproque. Les styles de la bande dessinée américaine, en particulier ceux du mouvement Pop avec Roy Lichtenstein, ont eu une influence significative sur l'art américain à partir de 1963. Autrefois considérée comme une forme d'expression essentiellement enfantine, la bande dessinée a commencé à gagner de plus en plus de crédibilité scientifique à la fin des années 1960, à la suite d'un regain d'intérêt pour la culture populaire et juvénile. De nombreuses bandes dessinées ont complètement perdu leur charme enfantin au fur et à mesure qu'elles se consolident en tant que média artistique et de communication important et dynamique s'adressant à l'adulte éduqué.

La grande industrie de la bande dessinée pour enfants a connu un ralentissement général au moment où les bandes dessinées pour adultes ont vu leurs ventes augmenter, tandis que les bandes dessinées de journaux, avec des exceptions notables comme *le Doonesbury* de Garry Trudeau, ont stagné et se sont maintenues jusqu'au XXI<sup>e</sup> siècle. Les bandes dessinées pour

adultes étaient largement reconnues en Europe dans les années 1970 et étaient saluées comme un média en pleine maturité par les principaux organes de presse au milieu des années 1980, avant que le genre ne fasse son apparition aux États-Unis.

Un grand nombre d'anthologies de bandes dessinées et de romans graphiques ont adopté une partie de la complexité technique, de l'ambiguïté morale et de l'ambition philosophique des meilleurs romans et films de l'époque, ainsi que le poids critique et intellectuel qui va avec. Le vin nouveau versé dans des autres anciennes est le résultat de la coexistence des objectifs esthétiques sensationnalistes de certaines bandes dessinées avec les dessins animés et les effets spéciaux plus sophistiqués des films en prises de vues réelles. À l'instar des films, *Batman : The Dark Knight Returns* (1986) de Frank Miller repose essentiellement sur des prouesses techniques, avec des graphismes éblouissants qui masquent toute différence substantielle avec le Batman original. (Comic Strip | Definition, History, Examples, and Facts)

Au XXI<sup>e</sup> siècle, le roman graphique occupe désormais une place à part entière dans les grandes librairies. Will Eisner a été le premier à revendiquer avec succès le terme de « roman graphique » avec sa série semi-autobiographique *A Contract with God* (1978), qui présente une vision sombre de l'enfance de l'auteur pendant la Grande Dépression. La série *American Splendor* (1986) de Harvey Pekar, qui se déroule dans les années 1970, dépeint la vie quotidienne de la classe ouvrière de Cleveland, dans l'Ohio. L'un des romans graphiques les plus connus est *Maus* d'Art Spiegelman, un long récit de l'Holocauste présenté avec des couches narratives complexes et d'une manière austère, initialement publié dans l'anthologie révolutionnaire du magazine *Raw* et mettant en scène des nazis sous forme de chats et des juifs sous forme de souris.

Le sérieux de l'œuvre contrastait fortement avec l'univers fantaisiste de Disney ou de toute autre bande dessinée mettant en scène des animaux. Maus, qui a remporté le prix Pulitzer du journalisme en 1992, a été la première bande dessinée ou le premier roman graphique à recevoir un honneur aussi prestigieux. Même les critiques qui n'ont pas l'habitude de critiquer les bandes dessinées ont fait l'éloge de Maus, ainsi que d'autres bandes dessinées autobiographiques pour adultes comme *American Splendor*, en particulier celles qui adoptent une perspective féministe. La bande dessinée de Marisa Acocella, *Just Who the Hell Is SHE, Anyway ? (1993)* de Marisa Acocella est devenue la première bande dessinée à figurer dans un magazine de mode mensuel, *Mirabella*. Les mémoires graphiques de Marjane Satrapi, *Persepolis : L'histoire d'une enfance (2003) et Persepolis 2 (2004)* sont des récits poignants, influencés par les mangas, qui décrivent son enfance à Téhéran et ses expériences pendant son adolescence et sa vie de jeune adulte en Europe. Une autre œuvre notable est *Incognegro (2008)* de l'auteur afro-américain Mat Johnson, avec des illustrations de Warren Pleece. Situé dans les années 1930, ce roman graphique raconte l'histoire d'un journaliste noir qui se déguise en blanc et utilise son teint clair pour élucider un crime.

*Jimmy Corrigan : The Smartest Kid on Earth (2000)* de Chris Ware est un roman graphique méticuleusement élaboré qui tisse un récit obsédant sur les traumatismes de l'enfance. Grâce à un mélange unique de groupes de panneaux et d'éléments proustiens, Ware présente une vision sombre mais puissante de la souffrance et de l'oppression. En 2001, cette œuvre révolutionnaire est entrée dans l'histoire en devenant la première bande dessinée à recevoir le prestigieux Guardian First Book Award. (Comic Strip | Definition, History, Examples, and Facts )

L'industrie japonaise de la bande dessinée était la plus importante au monde, avec des

ventes de 1,4 milliard d'exemplaires de mangas et de magazines en 1984, et de 2,3 milliards d'exemplaires en 1995. Au début du 21<sup>e</sup> siècle, les bandes dessinées représentaient 37 % du marché global de l'édition en volume et 23 % en valeur. En 2002, il existait 278 magazines de manga différents. Cette année-là, un seul volume de la série de mangas *One Piece* a été tiré à 2,6 millions d'exemplaires en première édition.

Parmi les périodiques japonais qui rapportent plus de 17 millions de yens (160 000 dollars) par an, treize sont des magazines de manga. Ces magazines employaient un total de 3 000 artistes. Un magazine en particulier, Shonen Jump, a atteint son plus haut niveau de diffusion en 1995 avec 6,5 millions d'exemplaires, et il a été estimé qu'il avait des lecteurs multiples totalisant environ 20 millions, ce qui représentait un Japonais sur six. En 2000, les ventes de mangas avaient atteint 5,4 milliards de yens (43 millions de dollars) par an, doublant entre le début des années 1980 et celui des années 1990. Cependant, 75 % de ces ventes étaient concentrées entre les mains de quatre entreprises seulement. Malgré cela, le marché des magazines de manga a commencé à décliner en 2008. Néanmoins, les bandes dessinées restent une force culturelle importante au Japon et ont également gagné en popularité sur le marché américain, générant des ventes annuelles de 110 millions de dollars. Elles ont même servi d'inspiration à de nombreux films d'animation.

Le style manga, associé à sa nature fantaisiste et osée, remonte aux estampes ukiyo-e de Hokusai en 1814. Il a une riche histoire dans le domaine de l'art humoristique. Le manga, en tant que forme de récit sériel avec des personnages récurrents, est apparu dès 1902, sous l'influence de la culture américaine. Au départ, dans les années 1920 et 1930, les mangas s'adressent principalement à un public juvénile. Cependant, avec le boom économique de l'après-Seconde Guerre mondiale et l'influence américaine renouvelée, les mangas ont rapidement élargi leur

champ d'action pour englober des personnes de tous âges et de tous milieux sociaux, en couvrant un large éventail de sujets. Malgré cette diversification, les mangas sont restés axés sur le sport, les personnages aux grands yeux et les histoires palpitantes de samourais et de gangsters, avec souvent un contenu sexuel explicite et une violence qui relève parfois de la pornographie. De nombreux titres de mangas contiennent des mots anglais et, comme dans le monde occidental, les mangas, les dessins animés et les jeux vidéo coexistent souvent et s'influencent mutuellement.

Les mangas, qui ont généralement une épaisseur de 1 à 2 pouces, sont nettement plus épais que les bandes dessinées américaines. Ils se composent généralement de 150 à 350 pages et sont imprimés sur du papier de mauvaise qualité en noir et blanc, avec quelques pages en couleur. Chaque manga comprend généralement une quinzaine d'histoires et est assez abordable. Ces bandes dessinées sont destinées à être lues rapidement (à un rythme moyen de 3,75 secondes par page), bien plus rapidement qu'un roman, et sont souvent jetées après lecture. Elles s'appuient davantage sur les images que sur le texte, utilisant des dessins minimaux et simplifiés par rapport aux bandes dessinées occidentales. Les mangas sont plus longs et décrivent l'action à un rythme plus lent que les bandes dessinées occidentales ; il n'est pas rare qu'un combat à l'épée s'étende sur plus de 30 pages. Certaines séries de mangas ont atteint des longueurs extraordinaires, comme *Kozure Okami*, une série de samourais de Kojima Gōseki, qui s'étend sur 8 400 pages et 28 volumes. Cette série, connue sous le nom de *Lone Wolf and Cub* en anglais, a été présentée aux lecteurs en 1987 et a été adaptée en série télévisée en 2002.

À l'instar des bandes dessinées dans la culture occidentale, les mangas japonais ont servi à la fois de forme de critique sociale et de moyen d'évasion. Toutefois, l'aspect critique des mangas a diminué depuis les années 1970. Au cours des dernières décennies, on a assisté à une

augmentation des mangas créés par et pour les femmes, dont certains abordent des questions féministes. Comme en Occident, le manga a connu un changement de statut social après une période de dévaluation et d'opposition importante. Le décès de Tezuka Osamu en 1989, le célèbre « Dieu du manga » qui a popularisé le regard emblématique des grands yeux, a été un moment de deuil pour le Japon. En 40 ans de carrière, Tezuka a dessiné 150 000 pages et vendu environ 100 millions de livres.

En 1987, les mangas étaient largement lus par les adolescents japonais, ainsi que par les personnes plus âgées. Contrairement à ce qui se passe en Occident, les préférences en matière de mangas varient selon l'âge et le sexe. Les hommes d'affaires peuvent lire des mangas destinés aux enfants de 10 ans, tandis que les hommes plus âgés peuvent apprécier les mangas destinés aux filles. Les mangas sont souvent lus pendant les trajets domicile-travail, en remplacement des journaux qui, au Japon, ne comportent généralement pas de bandes dessinées. En outre, l'un des films japonais les plus populaires de 1988, «Akira», était basé sur un manga de Ōtomo Katsuhiro. Les créateurs de mangas ont atteint le statut de célébrité, certains animant même leur propre émission de télévision. (Comic Strip | Definition, History, Examples, and Facts)

### ***1.2.1 L'avenir de cette expression***

Le terme « roman graphique » est utilisé à tort et à travers, les journalistes, les bibliothèques et les librairies établissant des différences marquées entre les bandes dessinées et les romans graphiques sur des bases douteuses. Bien qu'il soit admis que l'expression « bande dessinée » est une désignation relativement récente, donnée à ce média le plus ancien et le plus mal interprété, ce surnom a une signification et une importance significatives. Les mots « comic

» et « comedy » sont étymologiquement liés au mot grec « komos », un mot associé aux « Revels », une période de transgression humoristique et subversive. Il semble donc un peu étrange d'étiqueter tout un média en fonction de son association avec un seul genre (les bandes d'humour), mais il convient de noter à quel point cette étiquette est appropriée.

La bande dessinée se compose de panneaux sur une page, qui combinent des mots et des images. En raison de leurs qualités exagérées et de leurs liens avec la caricature, elles se prêtent facilement à la satire et à la parodie, ce qui leur confère un caractère subversif. C'est pourquoi le terme « bande dessinée » est encore riche, tandis que « roman graphique » suggère une aversion pour la nature apparemment juvénile des bandes dessinées et est plus important pour les personnes qui vendent des bandes dessinées aux librairies que pour les érudits et les fanatiques de bandes dessinées. (The Editors of Encyclopaedia Britannica)

### ***1.2.2 Adaptation en Roman Graphique***

Les adaptations de romans graphiques ont de multiples objectifs et constituent un pont entre la littérature écrite et la narration visuelle. Elles rendent des histoires complexes ou bien connues plus accessibles à de nouveaux publics, en particulier à ceux qui hésitent à s'engager dans des textes traditionnels. En mêlant texte et images, les romans graphiques améliorent la lisibilité et attirent les lecteurs. En outre, le processus d'adaptation permet une nouvelle interprétation de récits familiers, offrant une nouvelle perspective. Grâce aux éléments visuels, les romans graphiques transmettent efficacement des thèmes complexes, des personnages divers et des émotions nuancées. Leur flexibilité en termes de genres et de sujets attire un large éventail de lecteurs, ce qui les rend adaptés à la littérature classique, à la non-fiction et à la narration

contemporaine. En fin de compte, les adaptations de romans graphiques combinent des éléments visuels et littéraires pour élargir la portée des histoires, offrant un point de vue unique sur des récits intemporels.

### ***1.2.3 Exemples de romans adaptés en romans graphiques***

La liste suivante comprend les romans adaptés en romans graphiques : *A Wrinkle In Time* (1962) de Madeleine L'Engle et adapté par Hope Larson en 2012, *1984* (1949) de George Orwell et adapté par Fido Nesti en 2019, *The Great Gatsby* (1925) de F. Scott Fitzgerald et adapté par Fred Fordham en 2020, *The Giver* (1993) de Lois Lowry et adapté par P. Craig Russell en 2019 et *Notre Dame de Paris* (1831) de Victor Hugo et adapté par Robin Recht en 2014.

## **1.3 Cadre de travail**

Ce mémoire vise à analyser l'adaptation en roman graphique de *L'Étranger*, écrit à l'origine par Albert Camus en 1942 et adapté par Jacques Ferrandez, en mettant l'accent sur l'existentialisme, l'absurdisme, l'aliénation, la mort et la mortalité.

Dans cette étude, nous examinons quelques extraits du roman graphique *L'Etranger* pour démontrer la signification des couleurs, la sémiotique, la narration visuelle, la structure narrative dans le récit. Il y a divers éléments tels que des illustrations, la mise en page de panneau, le dialogue et le texte, l'art de couverture, les personnages, la composition des pages, etc. dans un roman graphique qui peut être analysé.

## 1.4 Objectifs de l'étude

Les objectifs de cette étude sont listés ci-dessous :

1. Explorer comment les couleurs contribuent à la représentation des thèmes et des personnages.
2. Effectuer une analyse comparative entre le roman original et l'adaptation graphique en termes d'aspects littéraires tels que le cadre, le temps, l'intrigue.
3. Identifier et analyser les éléments sémiotiques clés présents dans le roman, tels que les symboles, les signes et les références culturelles.

## 1.5 Questions de recherche

Dans l'adaptation d'un roman graphique, la narration est transmise par une combinaison de texte et d'illustrations afin de réimaginer une œuvre écrite sur un support visuel. L'adaptation en roman graphique de *L'Étranger* d'Albert Camus cherche à transmettre les concepts clés du roman original d'une manière qui soit à la fois visuellement frappante et fidèle au texte original, ce qui nous amène à notre question de recherche : Dans quelle mesure l'adaptation en roman graphique de *L'Étranger* représente-t-elle fidèlement le roman original en termes de contenu narratif et de complexité thématique?

## CHAPITRE II: REVUE DE LA LITTÉRATURE

### 2.1 Introduction

Plusieurs éléments clés d'un roman graphique contribuent à donner vie à l'histoire, tels que l'illustration, la structure des panneaux, la palette de couleurs et le ton, qui contribuent tous à l'immersion du lecteur. Ce chapitre se concentre sur l'exploration précédente des travaux liés aux romans adaptés en romans graphiques, en examinant l'interaction entre le texte et les images, les défis et les opportunités de la traduction des récits littéraires en médias graphiques. Grâce à une exploration approfondie de la littérature existante, nous visons à obtenir une compréhension plus profonde des thèmes, des personnages, des techniques artistiques utilisées ainsi que de la manière dont l'œuvre *L'Étranger* (2013).

### 2.2 Revue des articles de recherche

#### 2.2.1 « *Graphic Options : A Comparison of Narratives and Their Graphic Novel Equivalents* »

L'article intitulé « *Graphic Options : A Comparison of Narratives and Their Graphic Novel Equivalents* » de Lori McLaughlin et Jodi Pilgrim (2018) explore les avantages pédagogiques de l'utilisation de romans graphiques en classe, en particulier en ce qui concerne l'impact sur l'alphabétisation et les implications pour les enseignants. Les chercheuses comparent le format du roman graphique à celui du texte traditionnel pour diverses histoires, en se concentrant sur des éléments littéraires tels que l'intrigue, le thème, le cadre, le développement des personnages et le conflit. Le cadre théorique suggère que les romans

graphiques représentent un type de lecture différent, impliquant un ensemble complexe de compétences cognitives et de pratiques sociales qui utilisent de multiples modes, tels que l'impression, l'image, la musique et la couleur, pour donner du sens. Cette perspective s'aligne sur le concept d'alphabétisation multiple, qui reflète les multiples façons de communiquer et de donner du sens par le biais de divers modes. La méthodologie a consisté en une analyse littéraire comparant cinq romans originaux à leurs équivalents en roman graphique, en utilisant des éléments littéraires tels que le cadre, la caractérisation, l'intrigue, le point de vue, l'imagerie, le dialogue et le langage sensoriel. Les résultats ont révélé des différences significatives entre les romans originaux et leurs équivalents en roman graphique, en particulier dans la présentation d'éléments littéraires tels que le cadre, l'imagerie, le langage sensoriel et la caractérisation.

### ***2.2.2 « The Adaptation of the novel *The Witches* by Roald Dahl into the graphic novel by Pénélope Bagieu »***

L'article de recherche intitulé « The Adaptation of the novel *The Witches* by Roald Dahl into the graphic novel by Pénélope Bagieu » écrit par Bagieu Muhammad Jati Kuncoro, Hawasi examine l'adaptation du roman pour enfants *The Witches* (1983) de Roald Dahl en roman graphique par Pénélope Bagieu. L'étude explore le processus d'adaptation des *The Witches*, en se concentrant sur les similitudes, les différences et les changements. La méthode de recherche est qualitative et descriptive, utilisant des contextes naturels, une analyse descriptive et une analyse inductive des données. Le chercheur sert d'instrument de recherche, interprétant et catégorisant les données pour décrire et analyser le texte existant. La procédure d'analyse comprend la réduction des données, la présentation et la vérification des conclusions. La section des

conclusions et de la discussion compare la structure intrinsèque, l'intrigue, les personnages et les décors entre l'adaptation originale et l'adaptation sous forme de roman graphique. L'analyse met en évidence la position de négociation, le développement de l'histoire, la conversion, la substitution, l'élimination et l'enrichissement dans le processus d'adaptation. Les principaux thèmes et développements de l'intrigue, tant dans le roman que dans l'adaptation en roman graphique, se concentrent sur la bataille contre les sorcières et la transformation du personnage en souris. L'adaptation en roman graphique introduit de nouveaux éléments, tels que le renforcement du rôle des femmes et l'ajout de personnages féminins stratégiques, renforçant ainsi l'idée de féminisme. Les modifications apportées aux personnages démontrent l'engagement de l'illustrateur à développer de nouvelles idées tout en conservant l'essence de l'œuvre originale.

### ***2.2.3 « Adapting The Giver : A Framework for Researchers and Educators Considering Graphic Novel Adaptations »***

L'article intitulé « Adapting *The Giver* : A Framework for Researchers and Educators Considering Graphic Novel Adaptations » par Rachael Cox vise à fournir un cadre aux chercheurs et aux éducateurs qui envisagent d'adapter des romans graphiques, en utilisant l'adaptation par P. Craig Russell de *The Giver* de Lois Lowry comme étude de cas. L'article examine le succès de l'adaptation de *The Giver* (2019) par Russell, en se concentrant sur son noyau émotionnel plutôt que sur les questions sociétales philosophiques. Il s'appuie sur les théories de la roman graphique et de l'adaptation pour affirmer que la narration de l'histoire est recentrée sur un noyau émotionnel sincère, fournissant ainsi un cadre pour l'enseignement du

graphisme de la narration en classe. L'auteur analyse l'utilisation par Russell d'une palette de couleurs limitée et d'un tressage de couleurs tout au long du texte pour approfondir la relation entre Jonas et le donateur, ainsi que les possibilités uniques de narration offertes par le support graphique. L'article souligne également la capacité de l'adaptation à capturer visuellement l'ambiguïté de la fin du roman original, en utilisant la fermeture et la disposition des panneaux pour maintenir l'ambiguïté tout en construisant vers la conclusion. L'article souligne également les possibilités uniques de narration offertes par le support graphique, en particulier grâce aux codes du livre d'images et à la couleur pour transmettre l'humeur émotionnelle et améliorer l'adaptation. L'article conclut que l'adaptation de Russell apporte une nouvelle perspective et une profondeur émotionnelle à l'histoire originale, la rendant plus accessible et plus attrayante pour un public plus large.

#### ***2.2.4 « The Transformation of Women Objectification in Multimodal Literary Adaptation of *Pride and Prejudice and Zombies* : The Graphic Novel »***

L'article « The Transformation of Women Objectification in Multimodal Literary Adaptation of *Pride and Prejudice and Zombies* : The Graphic Novel » par Titien Diah Soelistyarini et Cindy Belinda Ramadhanty étudie l'objectivation des femmes. La recherche s'appuie sur les théories de la multimodalité de Kress, de l'objectivation de Nussbaum et du roman graphique de Kukkonen pour analyser la représentation des personnages féminins, en particulier Elizabeth Bennet, en tant qu'objets. L'étude s'appuie sur la théorie de la multimodalité de Kress pour examiner l'interaction des différents modes de communication, tels que le visuel, l'espace et le verbal, dans le roman graphique. La théorie de l'objectivation de

Nussbaum, qui identifie sept caractéristiques de l'objectivation, est utilisée pour analyser la représentation des femmes en tant qu'objets. L'étude se concentre sur l'interaction des modes verbaux et visuels pour dépeindre l'objectivation vécue par Elizabeth Bennet. Les expressions faciales et la mise en page intensifient l'objectivation présentée à travers les dialogues entre les personnages, soulignant la nature complémentaire des modes verbaux et visuels. L'étude explore également la manière dont les sentiments et les opinions du personnage principal ne sont pas pris en compte par sa mère, ce qui renforce encore l'objectivation. La combinaison des modes verbal et visuel intensifie l'objectivation d'Elizabeth Bennet, les expressions faciales et la mise en page intensifiant l'objectivation présentée dans les dialogues entre les personnages.

### **2.2.5 « *Putting the Graphic in Graphic Novel : P. Craig Russell's Adaptation of Neil Gaiman's Coraline* »**

Dans l'article intitulé « *Putting the Graphic in Graphic Novel : P. Craig Russell's Adaptation of Neil Gaiman's Coraline* » par Darren Harris-Fain, l'analyse de l'adaptation par P. Craig Russell du roman de Neil Gaiman *Coraline* en roman graphique est examinée en profondeur. La collaboration entre Gaiman et Russell est au centre de l'attention, soulignant le style artistique réaliste de Russell et son impact sur l'expérience de lecture. Par exemple, les illustrations détaillées de Russell donnent vie aux personnages et aux décors de *Coraline*, renforçant ainsi l'aspect visuel de la narration du roman graphique. Grâce à l'interaction entre les mots et les images, cette association artistique met en évidence la manière dont les éléments visuels peuvent enrichir le scénario, permettant ainsi au public de s'impliquer d'une manière singulière. En outre, un examen détaillé est entrepris pour relier la version du roman graphique

au roman initial et à l'adaptation cinématographique de 2009 de *Coraline* de Neil Gaiman, en explorant leurs similitudes et leurs différences. En analysant ces différents supports, l'article met en lumière la manière dont les choix artistiques peuvent influencer la représentation des thèmes et des émotions au sein d'une histoire. Cette comparaison permet aux lecteurs de comprendre les nuances de chaque adaptation et la manière dont la représentation visuelle du récit peut influencer l'expérience narrative globale. Cette exploration permet aux lecteurs de mieux comprendre la relation complexe entre le texte et l'image dans les romans graphiques. Examen des perspectives théoriques du roman graphique américain Le document explore également les perspectives théoriques de personnalités renommées du roman graphique américaine, telles que Scott McCloud et Will Eisner, afin de mieux comprendre les effets des différents styles artistiques sur l'engagement du lecteur et la représentation narrative. Par exemple, le concept de « fermeture » de McCloud dans les roman graphiques, selon lequel les lecteurs combler mentalement les lacunes entre les planches, souligne l'importance de la narration visuelle dans la transmission d'un récit. Ce concept peut être appliqué à l'adaptation de *Coraline* par Russell, qui montre comment le style artistique réaliste renforce la capacité du lecteur à s'immerger dans l'histoire. En outre, l'accent mis par Eisner sur le langage visuel des roman graphiques et sur la manière dont il influence l'interprétation d'une histoire par le lecteur est pertinent pour l'analyse de l'adaptation de Russell. En tenant compte des théories d'Eisner, les lecteurs peuvent apprécier l'impact des choix artistiques de Russell sur l'expérience de lecture globale.

### 2.3 Cadre théorique

« Color plays an important part in bringing out the image of interior spaces by integrating the colors used in the overall interior design, in accessories, and in furniture to create the character as a whole » (Birren). (La couleur joue un rôle important pour faire ressortir l'image des espaces intérieurs en intégrant les couleurs utilisées dans le design d'intérieur global, dans les accessoires et dans les meubles pour créer le caractère dans son ensemble).

Dans l'adaptation en roman graphique de *L'Etranger* illustré par le graphiste français Jacques Ferrandez, les couleurs ont renforcé les thèmes et les émotions de l'intrigue.

### 2.4 Théorie des couleurs

« According to color theory, different colors have different meanings depending on the culture and context of use. Additionally, the perception of colors may be influenced by additional factors such as the space and age of the individual. » (Alnasuan 1). (Selon la théorie des couleurs, différentes couleurs ont des significations différentes selon la culture et le contexte d'utilisation. En outre, la perception des couleurs peut être influencée par des facteurs supplémentaires tels que l'espace et l'âge de l'individu.) Mais qu'est-ce que la théorie des couleurs ?

Stevens (2023) définit la théorie des couleurs comme un ensemble de concepts, de principes et de lignes directrices qui aident les artistes et les concepteurs à utiliser efficacement les couleurs dans leur travail. Elle repose sur une combinaison de sciences, de mathématiques et de psychologie. Selon Bruna (2023), la théorie des couleurs explique comment les humains

perçoivent les couleurs (à la fois physiquement et psychologiquement) et comment les couleurs se mélangent, s'associent et contrastent les unes avec les autres. Étant donné que nous traitons des couleurs dans les romans graphiques, nous aborderons davantage la psychologie que les mathématiques et les sciences. Les auteurs de romans graphiques utilisent la théorie des couleurs pour transmettre des humeurs et des émotions. Une même couleur peut avoir plusieurs significations ou être associée à des sentiments. Par exemple, la couleur rouge est associée à l'amour, à la colère et au danger (Stevens). « In Asia, Orange is a spiritually enlightened, positive, life-affirming color while in the United States, it is a color associated with traffic delays, road hazards, and fast food restaurants. » (En Asie, l'orange est une couleur spirituelle, positive et vivifiante, alors qu'aux États-Unis, elle est associée aux retards de circulation, aux dangers de la route et aux fast-foods). (Alnasuan 2).

Sir Isaac Newton a inventé le cercle chromatique en 1666. Elle comprend 12 couleurs de base, divisées en couleurs primaires, secondaires et tertiaires. En quoi cela est-il important pour la théorie des couleurs? Bruna (2023) explique que nous ne pouvons pas profiter pleinement de la beauté des couleurs si nous n'avons pas accès à l'ensemble de leur spectre, ce qui est impossible si nous ne comprenons pas comment les différentes teintes sont créées. Les différentes teintes évoquent des réactions émotionnelles différentes. Par exemple, le jaune est gai et énergisant, tandis que le bleu est réservé et calme. Dans la décoration d'intérieur, les différentes combinaisons de couleurs apportent un sentiment de calme (Gheorghe).

L'article « Color Psychology » d'Alnausan met en évidence les diverses connotations culturelles des couleurs, telles que le rouge symbolisant la célébration, la joie et la chance à Hong Kong, en Chine et à Taiwan, tandis que dans les pays d'Europe occidentale, il est associé à l'élégance et à la formalité. De même, le jaune représente le soleil et le bonheur dans certaines cultures, tandis que dans d'autres, il symbolise l'autorité et la richesse. Selon Gheorghe (2023), il y a quatre types de couleurs, à savoir les couleurs joyeuses, également connues sous le nom de couleurs chaudes, les couleurs de colère, les couleurs d'excitation et les couleurs de nervosité.

La table 1 présente les couleurs qui appartiennent à chaque type de couleur et les sentiments auxquels elles sont associées.

**Table 1**

Types de couleurs basés sur l'humeur ou l'émotion humaine et leurs significations

<b>Types des couleurs</b>	<b>Couleurs</b>	<b>Significations</b>
a. Couleurs heureuses/chaudes	Orange, rouge et jaune	Bonheur, joie et excitation
b. Couleurs en colère	Noir, brun et rouge fonce	Frustration, agressivité et colère
c. Couleurs excitées	Bleu, vert et rose	Joie et énergie
d. Couleurs nerveuses	Gris et violet	Peur et anxiété

## 2.5 Théorie des couleurs dans les romans graphiques

La théorie des couleurs joue un rôle crucial dans les romans graphiques, car elle influence l'ambiance, l'atmosphère et l'efficacité de la narration visuelle. En choisissant et en manipulant judicieusement les teintes, les artistes peuvent évoquer des émotions fortes, améliorer la lisibilité et orienter la compréhension de l'histoire par le spectateur. Les couleurs peuvent également aider à définir les personnages et à les différencier les uns des autres. Par exemple, un héros peut être associé à des couleurs vives et audacieuses, tandis qu'un méchant peut être associé à des couleurs sombres et inquiétantes (Daisie). Les teintes contrastées, par exemple, peuvent produire des compositions dynamiques et mettre en évidence les éléments clés d'un panneau ou d'une page. En outre, l'utilisation de teintes froides comme le bleu et le vert peut évoquer la paix, la tranquillité ou le mystère, tandis que les teintes chaudes comme le rouge et l'orange peuvent véhiculer l'intensité, la passion ou le danger. Dans un roman graphique, la couleur peut également être utilisée pour créer des thèmes ou des motifs visuels qui soutiennent l'intrigue et le développement des personnages.

En outre, les ajustements de la palette de couleurs peuvent indiquer des changements de perspective, de temps ou de lieu, ce qui peut contribuer à maintenir l'intérêt des lecteurs et à faciliter la compréhension d'intrigues complexes. Alan Moore et Gibbons (1986) ont utilisé une palette de couleurs pour transmettre une ambiance et une profondeur thématique dans leur célèbre œuvre *Watchmen* (1986-87). King (2022) explique que les couleurs dans *Watchmen* sont utilisées pour souligner le ton et l'émotion au sein d'une image. Cela est particulièrement évident dans les scènes d'action ou de colère, où des rouges, des oranges et des jaunes vibrants remplissent le panneau. Dans d'autres moments de tristesse ou de calme, les couleurs froides comme le bleu et le vert sont plus courantes.

De même, à l'aide de la théorie et de la psychologie des couleurs, nous analyserons les couleurs utilisées et leurs significations par le romancier graphique Jacques Ferrandez dans son adaptation graphique de *L'Étranger* (2013).

## CHAPITRE III: METHODOLOGIE

### 3.1 Introduction

Dans cette section, nous décrivons la méthodologie utilisée pour analyser l'adaptation du roman graphique de Jacques Ferrandez, *L'Étranger* (2013). À l'aide de l'analyse littéraire, de l'analyse visuelle et de l'analyse sémiotique, nous cherchons à comprendre comment l'adaptation transmet les thèmes et les éléments narratifs du roman original d'Albert Camus. « Qualitative research aims to provide in-depth insights and understanding of real-world problems and, in contrast to quantitative research, it does not introduce treatments, manipulate or quantify predefined variables ». (La recherche qualitative vise à fournir des informations et une compréhension approfondies des problèmes du monde réel et, contrairement à la recherche quantitative, elle n'introduit pas de traitements, ne manipule pas et ne quantifie pas de variables prédéfinies) (Moser et Korstjens 1).

À travers une inspection méticuleuse et l'élucidation d'informations non quantitatives, on peut découvrir des significations sous-jacentes, des points communs et des motifs à l'aide de l'analyse qualitative. Grâce à une exploration riche et nuancée du matériel textuel, visuel ou audio, l'analyse qualitative cherche à obtenir une compréhension plus profonde du sujet étudié. Cette méthode privilégie la profondeur, ce qui permet aux chercheurs de plonger dans la complexité des expériences, des perspectives et des interactions humaines. Elle met l'accent sur le contexte, la réflexivité et la subjectivité, reconnaissant le rôle du chercheur dans l'élaboration de l'analyse. Grâce à des cycles itératifs d'immersion dans les détails et d'analyse répétée, les chercheurs qualitatifs peuvent potentiellement découvrir de nouveaux points de vue.

### **3.2 Analyse qualitative du roman graphique**

Dans le contexte des romans graphiques, l'analyse qualitative implique une exploration approfondie des éléments visuels et narratifs présents dans l'œuvre. Une analyse qualitative des romans graphiques se penche en profondeur sur les éléments visuels et narratifs présents dans l'œuvre et sur les idées subjectives glanées lors de l'engagement et de la réaction d'un lecteur à l'égard de l'œuvre, dans le but d'acquérir une compréhension approfondie grâce à un examen minutieux de ces éléments et de ces points de vue. Contrairement à l'analyse quantitative, qui se concentre sur les données numériques et les mesures statistiques, l'analyse qualitative cherche à découvrir les significations, les thèmes et les complexités sous-jacents inhérents au texte et à l'œuvre d'art.

### **3.3 Approche de la recherche**

Nous analysons l'adaptation en roman graphique du chef-d'œuvre narratif d'Albert Camus, *L'Étranger* (1942), illustré par Jacques Ferrandez en 2013. La méthodologie implique une approche à plusieurs facettes qui intègre l'analyse littéraire, visuelle et sémiotique. Le chercheur procède à une analyse textuelle du roman original et de l'adaptation graphique afin d'identifier les thèmes clés, les intrigues, les symboles, la représentation des personnages et la structure narrative. Une analyse visuelle est également tentée pour analyser l'œuvre de l'illustrateur Ferrandez, en examinant des éléments tels que le style artistique, la disposition et la composition des panneaux, la palette de couleurs et les éléments symboliques présents dans le roman graphique. Pour analyser les signes et les symboles présents dans le roman graphique,

l'analyse sémiotique est appliquée afin d'examiner la signification des signes et des symboles et la manière dont ils contribuent à améliorer la narration et à faciliter la compréhension du lecteur. À l'aide de la théorie des couleurs et de la théorie sémiotique, nous analyserons la signification des couleurs dans différents contextes et symboles.

## CHAPITRE IV: ANALYSE ET DISCUSSION

### 4.1 Introduction

Le XXe siècle a connu deux guerres mondiales qui ont ébranlé les croyances et les valeurs traditionnelles. Le nombre de morts, la dévastation généralisée et les souffrances engendrées par ces guerres ont brisé l'espoir, la rationalité et la bonté de l'humanité. L'angoisse existentielle découlant de ces expériences a donné naissance aux philosophies existentialiste et absurde, qui se sont attaquées à l'absurdité de l'existence humaine dans un univers apparemment indifférent.

Albert Camus, le père de l'absurde déclare « the fact that we cannot achieve meaning is part of what constitutes the so-called absurd ». (le fait que nous ne puissions pas atteindre le sens fait partie de ce qui constitue ce que l'on appelle l'absurde) (Polzler 478).

*L'Étranger* (1942) est l'une des œuvres célèbres d'Albert Camus. Le roman raconte l'histoire de Meursault, qui est émotionnellement détaché du monde, passe par une série d'événements et finit par être condamné à mort.

### 4.2 *L'Étranger* en roman graphique

Jacques Ferrandez a adapté l'œuvre la plus célèbre d'Albert Camus en roman graphique en 2013. L'illustrateur Ferrandez donne vie au protagoniste Meursault en utilisant des illustrations et des couleurs réalistes, tout en explorant les principaux thèmes du roman : L'absurde et l'aliénation à travers les bulles, le texte et l'imagerie. Le roman étant déjà un récit à la première personne, l'illustrateur Ferrandez guide les lecteurs dans un voyage visuel à travers

Meursault. Il fait vivre au lecteur ses crises existentielles, son détachement du monde, à l'aide de l'ambiance, des expressions du personnage et de la mise en scène.

Le roman graphique compte 136 pages. De nombreuses personnes ont aimé cette adaptation, les lecteurs ayant donné une note de 4,3 sur 5 sur Amazon et une note de 5 sur 5 sur les sites de la fnac. La plupart d'entre eux ont apprécié le travail artistique de l'illustrateur Ferrandez. Il a utilisé des illustrations réalistes qui rendent les images claires et lumineuses et qui décrivent le cadre, l'environnement et les expressions des personnages avec un haut niveau de précision. Voici quelques avis de clients FNAC sur l'adaptation en roman graphique de *L'Étranger*, publié par Gallimard Jeunesse en 2013.

« Jacques Ferrandez s'attelle de nouveau à la transposition graphique de l'œuvre de Camus. J'avoue avoir préféré cette transposition au roman . L'absurde abordé m'y paraît plus crédible et la reconstitution de l'Algérie coloniale semble plus vivante que dans le roman. » (Benoît R., 2023)

« J'ai lu le roman il y a bien longtemps aussi m'est difficile de faire une critique quant à la fidélité de l'interprétation ou à la touche personnelle de Ferrandez. J'ai quand même retrouvé les impressions qui me restent du roman avec la touche visuelle et magistrale de Ferrandez qui trouve là un décor qui lui est cher : l'Algérie. Le caractère « absurde et anormal » de Meursault est très palpable dans une mise en scène étouffante sous le soleil d'Alger. Des effets visuels bien utilisés accentuent le propos là où les mots disparaissent en faveur de l'image. Qu'on ait lu ou non le roman, c'est une belle œuvre à lire » (Marco, 2013).

La traduction anglaise de *L'Étranger* a été réalisée par Sandra Smith et publiée par Pegasus Books en 2016. Voici certaines des critiques des clients d'Amazon sur le roman graphique à écouter ci-dessous.

« This is a clever graphic novel version of a classic of French literature. I have read the original, plus a couple translations. I read a review of this version and was curious (and rather skeptical!!), but I have to say that it captured much of the novel. I still prefer the «old fashioned text, but I can see how this graphic version might be a gateway to Camus for other readers, especially young ones. » (Il s'agit d'une version graphique intelligente d'un classique de la littérature française. J'ai lu l'original, ainsi que quelques traductions. J'ai lu une critique de cette version et j'étais curieuse (et plutôt sceptique !!), mais je dois dire qu'elle a capturé une grande partie du roman. Je préfère toujours le texte "à l'ancienne", mais je peux voir comment cette version graphique pourrait être une porte d'entrée vers Camus pour d'autres lecteurs, en particulier les plus jeunes) (luap, 2018).

« I liked the story of *The Stranger*, so I was glad when I learned that there had been published a graphic novel. It's really well developed, and obviously it contains many details, so it is a pity that this version is not completely suitable for Kindle. Trying to read it on Kindle Paperwhite is horrible because it never fits completely to the borders of the screen. I also tried to read it on the Kindle app but there you can't even amplify the pages. In the end I have given it back and I will buy the paperback version ». (J'ai aimé l'histoire de *The Stranger*, et j'ai donc été ravie d'apprendre qu'un roman graphique avait été publié. Elle est vraiment bien développée et contient évidemment de nombreux détails, il est donc dommage que cette version ne soit pas tout à fait adaptée à Kindle. Essayer de le lire sur le Kindle Paperwhite est horrible parce qu'il ne s'adapte jamais

complètement aux bords de l'écran. J'ai également essayé de le lire sur l'application Kindle, mais il n'est même pas possible d'amplifier les pages. Finalement, je l'ai rendu et j'achèterai la version brochée). (Westhues, 2016)

#### ***4.2.1 Aperçu général de l'Histoire du roman***

*L'Étranger* (1942) est un roman philosophique qui comporte des éléments sombres. Il raconte l'histoire de Meursault, un Algérien détaché de ses émotions qui devient ensuite un criminel pour un meurtre qu'il a commis, un crime qui n'avait pas de motif. L'histoire est divisée en deux parties. La première partie commence par la citation la plus célèbre de ce roman, à savoir que sa mère est décédée.

« Aujourd'hui, maman est morte. Ou peut-être hier, je ne sais pas. J'ai reçu un télégramme de l'asile : « Mère décédée. Enterrement demain. Sentiments distingués. » Cela ne veut rien dire. C'était peut-être hier. » (Camus, 4)

Bien qu'il ait assisté aux funérailles, il n'a manifesté aucun chagrin ni aucune émotion et a même refusé de voir le corps de sa mère une dernière fois. Au lieu de cela, il fume nonchalamment une cigarette et savoure une boisson chaude tout en discutant avec le gardien après que les lumières l'aient mis mal à l'aise.

Après le service, Meursault retourne à sa routine à Alger, qui consiste à travailler, à se promener dans la ville et à passer du temps avec son voisin, Raymond. Les interactions de Meursault avec Raymond révèlent sa nature passive et son absence de jugement, alors qu'il se retrouve mêlé aux conflits de Raymond avec sa maîtresse et le frère de celle-ci.

Meursault a également entamé une relation amoureuse avec Marie, une ancienne employée, et passe du temps avec elle en dehors du travail. Cependant, il ne s'engage pas et ne réagit pas bien lorsque Marie le demande en mariage.

En outre, il n'a pas montré beaucoup d'intérêt lorsque son patron l'a informé d'une mutation à Paris. Un week-end, Raymond invite Meursault et Marie dans la cabine de plage d'un ami. Là, ils rencontrent le frère de la petite amie éconduite de Raymond et un autre Arabe qui, selon Raymond, le suivait depuis quelque temps. Les Arabes ont confronté Raymond et son ami, et le frère a blessé Raymond avec un couteau avant de s'enfuir. Plus tard, Meursault se promène seul sur la plage, armé d'un revolver qu'il a pris à Raymond pour l'empêcher d'agir de manière irréfléchie, et rencontre le frère de la petite amie de Raymond. Désorienté et au bord de l'insolation, Meursault a tiré sur l'Arabe lorsque celui-ci a brandi son couteau dans sa direction. Le coup est fatal, mais Meursault tire quatre autres fois sur l'homme après une brève pause.

Dans la deuxième partie de l'histoire, Meursault est envoyé en prison. Son détachement général et sa capacité à s'adapter à toute circonstance extérieure semblent rendre la vie en prison tolérable, surtout après qu'il se soit habitué à l'idée d'être limité et incapable d'avoir des relations sexuelles avec Marie.

Cependant, il se rend compte à un moment donné qu'il se parle à lui-même sans le savoir depuis plusieurs jours. Pendant près d'un an, il dort, regarde par la petite fenêtre de sa cellule et énumère mentalement les objets de son ancien appartement en attendant son procès. Meursault n'a jamais nié le meurtre qu'il a commis, aussi, lors de son procès, l'avocat se concentre-t-il davantage sur son refus de pleurer à l'enterrement de sa mère que sur les détails du meurtre. Il présente le calme et la passivité de Meursault comme preuve de sa criminalité et de son absence

de remords, et dénonce Meursault comme un monstre sans âme qui mérite de mourir pour son crime. Bien que plusieurs amis de Meursault témoignent en sa faveur et que son avocat lui dise que la peine sera probablement légère, Meursault est condamné à être décapité en public. Un jour, l'aumônier lui rend visite. Meursault dit qu'il ne croit pas en Dieu et que le sujet ne l'intéresse même pas, mais l'aumônier persiste à essayer d'éloigner Meursault de l'athéisme. L'aumônier croit que l'appel de Meursault réussira à le faire sortir de prison, mais il dit qu'un tel résultat n'élimine pas son sentiment de culpabilité et n'arrange pas sa relation avec Dieu. Finalement, Meursault accoste l'aumônier avec rage. Il s'en prend à la vision du monde et à l'attitude condescendante de l'aumônier et affirme qu'en affrontant la certitude de la proximité de sa mort, il a acquis des connaissances sur la vie et la mort qu'il ressent avec une confiance qui dépasse celle de l'aumônier. Il affirme que, même si ce que nous disons, faisons ou ressentons peut provoquer notre mort à des moments différents ou dans des circonstances différentes, rien de tout cela ne peut changer le fait que nous sommes tous condamnés à mourir un jour, donc rien n'a d'importance en fin de compte. Après le départ de l'aumônier, Meursault trouve un certain réconfort en pensant aux parallèles entre sa situation et ce qu'il pense que sa mère a dû ressentir lorsqu'elle était entourée par la mort et qu'elle mourait lentement à la maison de retraite. En hurlant contre l'aumônier, il a perdu tout espoir de s'échapper ou de réussir son appel. Il parvient donc à ouvrir son cœur et décide qu'il a été, et qu'il est toujours, heureux. Son indifférence à l'égard de l'univers lui donne l'impression d'en faire partie. Il espère même qu'une foule nombreuse et haineuse assistera à son exécution, ce qui mettra fin à tout.

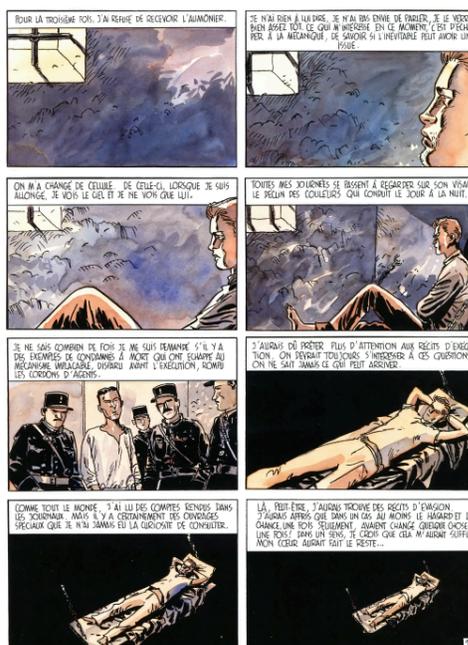
#### ***4.2.2 Le lien entre l'intrigue et la théorie des couleurs***

Le roman et le roman graphique explore les thèmes de l'aliénation, de l'absurdité de la vie, de la mort et de la mortalité à travers le narrateur et protagoniste, Meursault qui fait l'expérience de l'apathie et du détachement par rapport aux coutumes et aux sentiments que la société attend de lui. Nous pouvons étudier comment le symbolisme des couleurs et les éléments visuels peuvent renforcer la narration et les thèmes de l'histoire. Dans les romans graphiques, le choix des couleurs peut être déterminant pour véhiculer l'humeur, l'émotion et le symbolisme. En établissant un lien entre l'adaptation du roman graphique *L'Étranger* (2013) et la théorie des couleurs, nous pouvons étudier comment les composantes visuelles et le symbolisme des couleurs peuvent améliorer les thèmes et l'intrigue de l'histoire.

Le choix des couleurs peut jouer un rôle clé dans les roman graphiques lorsqu'il s'agit d'exprimer l'humeur, l'émotion, et le symbolisme. Une palette de couleurs minimalistes dominées par la couleur grise symbolise la vie monotone et répétitive du narrateur et protagoniste, Meursault. La palette change progressivement au fil du récit en ajoutant de subtiles nuances de couleurs vives pour représenter les crises existentielles ou les réveils émotionnels.

La théorie des couleurs peut être utilisée dans l'adaptation du roman graphique pour attirer l'attention sur les différences entre la perspective émotionnellement détachée de Meursault et les émotions intenses des événements qui se déroulent autour de lui. Les couleurs chaudes peuvent être utilisées pour illustrer les moments de passion ou de conflit, tandis que les couleurs froides peuvent signifier les moments de détachement ou d'introspection.

En outre, afin de souligner le sentiment d'isolement et d'aliénation de Meursault par rapport au monde extérieur, le roman graphique peut expérimenter l'utilisation de dessins en noir et blanc dans certains panneaux ou scènes.



4.1, Fig 1- Les couleurs froides signifient l'isolement de Meursault  
Jacques Ferrandez, *L'Étranger* (2013, 35) © Gallimard Jeunesse

#### 4.2.3 Les Personnages

Tout comme le roman, les personnages de l'adaptation graphique réalisée par Jacques Ferrandez jouent un rôle important dans l'élaboration du récit. Grâce à ses illustrations, Ferrandez dépeint magnifiquement les personnages de son adaptation graphique qui sont présents dans le roman, et plus important encore, ils sont dépeints de manière complexe, ce qui confère de l'authenticité à la narration.

Les personnages émergent comme des conduits vivants du symbolisme des couleurs sur une toile de fond de tons sourds et de contrastes frappants, chaque teinte représentant leur angoisse intérieure, leurs difficultés morales et leurs dilemmes existentiels. De la douce innocence de Marie à la volatilité enflammée de Raymond, en passant par le détachement froid de Meursault, chaque teinte révèle une compréhension nuancée de leurs désirs et de leurs motivations. L'adaptation en roman graphique encourage les lecteurs à explorer les idées fondamentales de la philosophie existentielle à travers l'interaction des couleurs et des personnages.

#### *4.2.3.1 Meursault*

Le protagoniste et le narrateur, Meursault, est dépeint comme une figure de détachement existentiel avec des expressions faciales et un langage corporel subtils. Les illustrations de Ferrandez donnent vie au voyage existentiel de Meursault, ce qui permet au lecteur de voir le monde de son point de vue. Meursault ne montre aucun intérêt lorsqu'il est muté à Paris et il n'exprime aucun chagrin lorsqu'il rend visite à sa mère pour la dernière fois, ce qui est très étrange. L'athéisme de Meursault et son absence de chagrin lors de l'enterrement de sa mère représentent un sérieux défi à la morale de la société dans laquelle il vit. Selon lui, rien au monde n'a d'importance.

Tout au long du roman graphique, les teintes froides et tamisées sont souvent liées au détachement émotionnel de Meursault. Il qualifie la lumière vive du soleil d'« aveuglante » et d'« impitoyable ». Par exemple, lors du cortège funèbre de sa mère, ce qui indique son malaise et sa distance émotionnelle par rapport à l'événement solennel. Une représentation de ce scénario

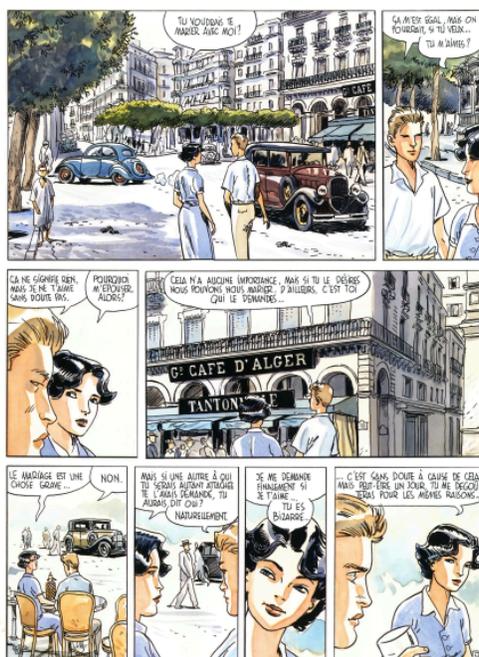
peut utiliser une palette de couleurs dominée par le bleu et le gris pour représenter l'isolement émotionnel de Meursault et son désengagement par rapport aux coutumes du deuil. (Fig 1)

#### 4.2.3.2 *Marie Cardona*

Marie Cardona est la petite amie de Meursault, qui était dactylo dans le bureau où travaille Meursault. En tant que petite amie de Meursault, Marie représente un rayon de bonheur où elle apporte du plaisir dans le monde absurde de Meursault. Ferrandez décrit Marie avec des traits de visage expressifs, des vêtements éclatants et un langage corporel dynamique, transmettant son énergie juvénile et sa joie de vivre. En revanche, Meursault rejette sa demande en mariage malgré les efforts qu'elle déploie dans leur relation. Même si Meursault refuse de l'épouser, Marie le prendrait quand même pour mari. De plus, elle le voit en prison et fait de son mieux pour le soutenir lors du procès.

Des teintes bleues subtiles sont utilisées tout au long du récit pour symboliser la fragilité émotionnelle et la déception de Marie, qui lutte contre la distance émotionnelle de Meursault. (Fig 2)

« Le soir, Marie est venue me chercher et m'a demandé si je voulais me marier avec elle. J'ai dit que cela m'était égal et que nous pourrions le faire si elle le voulait. Elle a voulu savoir alors si je l'aimais. J'ai répondu comme je l'avais déjà fait une fois, que cela ne signifiait rien mais que sans doute je ne l'aimais pas. « Pourquoi m'épouser alors ? » a-t-elle dit. Je lui ai expliqué que cela n'avait aucune importance et que si elle le désirait, nous pouvons nous marier. » (Camus, 29)



4.2, Fig 2- La couleur bleue symbolise la fragilité émotionnelle et la déception de Marie Jacques Ferrandez, *L'Étranger* (2013, 54) © Gallimard Jeunesse

#### 4.2.3.3 Raymond Sintes

Raymond Sintes est représenté comme le voisin de Meursault et un ami qui est un proxénète local. Le dessinateur Ferrandez l'a représenté sous les traits d'un homme à l'allure dure, ce qui rend bien sa personnalité rude dans le roman graphique. Le brun est souvent associé à la solidité, à la terre et à la simplicité. En dépit de son extérieur rude, Raymond a un certain niveau de solidité et de franchise dans ses actes. Il n'est pas guidé par des principes intellectuels profonds ou des conventions sociales ; au contraire, il suit ses propres caprices et ses propres désirs. Brun pourrait être interprété comme une représentation de l'attitude pratique de Raymond et de sa propension à suivre son instinct plutôt que de réfléchir longuement à ses décisions.

Raymond sollicite l'aide de Meursault lorsqu'il décide de punir sa maîtresse qui le trompe. Meursault accepte de l'aider. Raymond est violent, sa nature violente se manifeste



### 4.3 Aspects littéraires de *L'Étranger*

L'adaptation en roman graphique du chef-d'œuvre existentiel *L'Étranger* de Jacques Ferrandez offre une réinterprétation visuelle étonnante. Dans cette partie, nous explorerons les aspects littéraires utilisés par Ferrandez dans son adaptation graphique en observant le décor, l'intrigue et la caractérisation. Ce sont ces éléments qui donnent vie au roman.

#### 4.3.1 *Le Cadre*

Le cadre de l'adaptation en roman graphique de *L'Étranger* (2013) joue un rôle important dans la restitution de l'atmosphère et du thème de l'œuvre originale. « The original novel used robust narration with sensory language to describe scenes and the setting in detail ». (Le roman original utilisait une narration solide avec un langage sensoriel pour décrire les scènes et le cadre en détail) (McLaughlin et Pilgrim 49).

Tout comme le roman, le roman graphique se déroule principalement à Alger dans les années 1930. L'illustrateur Ferrandez a utilisé des images du bureau de Meursault, du café de Céleste et de la maison de retraite de Marengo, située à 80 km d'Alger, où le protagoniste et narrateur, Meursault, assiste à l'enterrement de sa mère. L'illustration de Ferrandez réussit également à mettre en valeur la mode des gens et la conception architecturale qui donne l'ambiance de l'époque des années 1930 où se déroule l'histoire.

### ***4.3.2 Lieu***

Les images des lieux esquissées par Ferrandez aident les lecteurs à mieux comprendre le contexte. La description des lieux, tels que les paysages d'Alger, de la morgue de l'asile de vieillards à Marengo, de la plage, est un élément essentiel pour transmettre l'atmosphère, l'ambiance de l'œuvre originale de Camus.

#### ***4.3.2.1 La plage***

La plage n'est pas seulement un lieu, mais un symbole où le protagoniste et narrateur, Meursault, commet un acte absurde. Elle symbolise à la fois la paix et l'effroi existentiel. Meursault trouve la paix lorsqu'il se promène sur la plage, car la mer est calme. Les moments passés avec Marie peuvent être considérés comme des moments de paix. (Fig 4) Ferrandez a merveilleusement dessiné la plage qui capture la beauté de l'atmosphère du littoral méditerranéen avec le flux des vagues, l'horizon énorme et l'immensité du sable. La plage devient un accessoire dans lequel Meursault commet un meurtre en appuyant sur la gâchette en direction de l'Arabe à cause du moment et de la chaleur. Ferrandez montre clairement la scène panneau par panneau. (Fig 5)

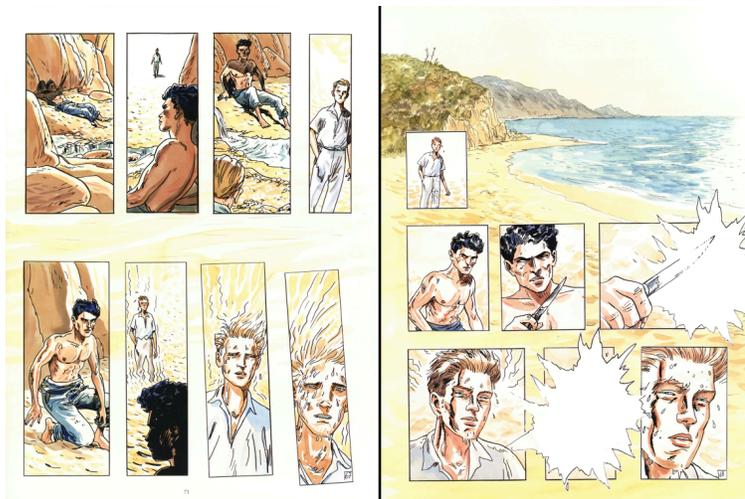
« Marie m'a appris un jeu. Il fallait, en nageant, boire à la crête des vagues, accumuler dans sa bouche toute l'écume et se mettre ensuite sur le dos pour la projeter contre le ciel. Cela faisait alors une dentelle mousseuse qui disparaissait dans l'air ou me retombait en pluie tiède sur le visage. Mais au bout de quelque temps, j'avais la bouche brûlée par l'amertume du sel. Marie m'a rejoint alors et s'est collée à moi dans l'eau. Elle a mis sa

bouche contre la mienne. Sa langue rafraîchissait mes lèvres et nous nous sommes roulés dans les vagues pendant un moment. » (Camus, 24)



4.4, Fig 4- La plage symbolise la paix  
Jacques Ferrandez, *L'Étranger* (2013, 42) © Gallimard Jeunesse

« J'ai pensé que je n'avais qu'un demi-tour à faire et ce serait fini. Mais toute une plage vibrante de soleil se pressait derrière moi. J'ai fait quelques pas vers la source. L'Arabe n'a pas bougé. Malgré tout, il était encore assez loin. Peut-être à cause des ombres sur son visage, il avait l'air de rire. » (Camus, 39)



4.5, Fig 5- La plage symbolise l'effroi existentiel  
 Jacques Ferrandez, *L'Étranger* (2013, 71-72) © Gallimard Jeunesse

#### 4.3.2.2 Morgue

Dans le roman comme dans l'adaptation graphique de *L'Étranger*, la morgue est représentée comme un lieu froid, qui renvoie au thème de la mort et de la mortalité. Dans le roman, Camus décrit la morgue comme une pièce propre aux murs blanchis à la chaux, avec une grande lucarne, sans oublier le cercueil qui est l'élément principal de la scène.

Dans l'adaptation du roman graphique de Ferrandez, le décor est représenté visuellement comme un environnement sombre aux couleurs sourdes. (Fig 6)

« Je suis entré. C'était une salle très claire, blanchie à la chaux et recouverte d'une verrière. Elle était meublée de chaises et de chevalets en forme de X. Deux d'entre eux, au centre, supportaient une bière recouverte de son couvercle. On voyait seulement des vis brillantes, à peine enfoncées, se détacher sur les planches passées au brou de noix. Près de la bière, il y avait une infirmière arabe en sarrau blanc, un foulard de couleur vive sur la tête. » (Camus, 6)



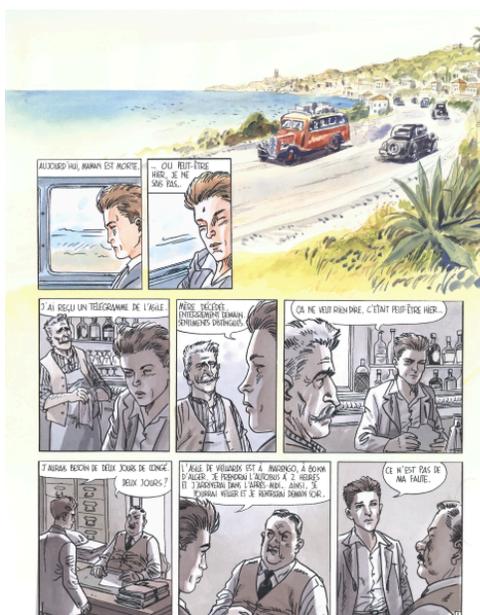
4.6, Fig 6- Description de la morgue  
 Jacques Ferrandez, *L'Étranger* (2013, 12) © Gallimard Jeunesse

### 4.3.3 Temps

Le temps est utilisé comme un aspect littéraire dans le roman graphique grâce à sa structure narrative non linéaire, il n'agit pas comme un marqueur chronologique. L'illustrateur Ferrandez utilise le temps comme des flashbacks, des souvenirs dans le voyage de Meursault. Le roman graphique s'ouvre sur Meursault qui court pour attraper un bus pour Marengo, puis le flashback commence dans lequel il reçoit un courrier annonçant le décès de sa mère et il demande deux jours de congé à son patron pour assister aux funérailles. (Fig 7)

Pour représenter les flashbacks, l'illustrateur Ferrandez utilise le gris, et il utilise des niveaux de gris pour les personnages et un bleu contrasté pour l'environnement des lieux afin de dépeindre les souvenirs lorsqu'il est dans la salle d'audience, ce qui est un exemple de passage du temps à travers les souvenirs. (Fig 7 et 8)

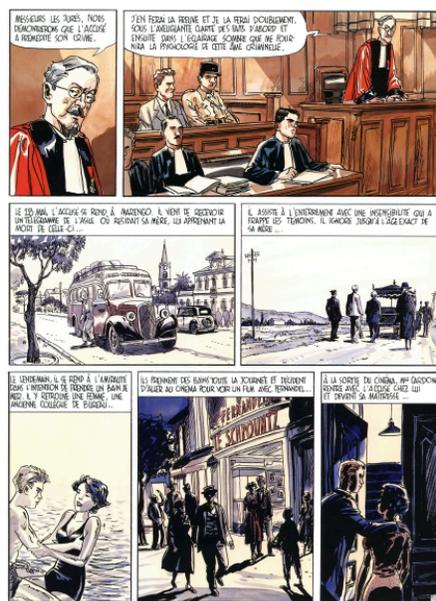
« L’asile de vieillards est à Marengo, à quatre-vingts kilomètres d’Alger. Je prendrai l’autobus à deux heures et j’arriverai dans l’après-midi. Ainsi, je pourrai veiller et je rentrerai demain soir. J’ai demandé deux jours de congé à mon patron et il ne pouvait pas me les refuser avec une excuse pareille. Mais il n’avait pas l’air content. Je lui ai même dit : « Ce n’est pas de ma faute. » Il n’a pas répondu. » (Camus, 4)



#### 4.7, Fig 7- Flashback

Jacques Ferrandez, *L'Étranger* (2013, 71) © Gallimard Jeunesse

« À la fin, je me souviens seulement que, de la rue et à travers tout l’espace des salles et des prétoires, pendant que mon avocat continuait à parler, la trompette d’un marchand de glace a résonné jusqu’à moi. J’ai été assailli des souvenirs d’une vie qui ne m’appartenait plus, mais où j’avais trouvé les plus pauvres et les plus tenaces de mes joies : des odeurs d’été, le quartier que j’aimais, un certain ciel du soir, le rire et les robes de Marie. » (Camus, 66)



4.8, Fig 8- Souvenirs du narrateur et protagoniste, Meursault Souvenirs, Jacques Ferrandez, *L'Étranger* (2013, 111) © Gallimard Jeunesse

#### 4.3.4 Narration

Le roman et l'adaptation graphique de *L'Étranger* utilisent tous deux une narration à la première personne. La narration joue un rôle crucial en améliorant le récit et en donnant un aperçu du fonctionnement interne du protagoniste et narrateur, Meursault. En combinant des éléments visuels et textuels, Ferrandez s'empare de l'essence de Camus tout en exploitant avec art les qualités du roman graphique pour créer une expérience qui immerge le lecteur et l'engage de manière dynamique.

L'une des principales techniques narratives employées dans l'adaptation de Ferrandez est le monologue interne, qui permet aux lecteurs de plonger dans le flux de conscience de Meursault et d'explorer ses réflexions existentielles et son état émotionnel.

Grâce à des bulles de pensée et à des légendes intercalées dans les cases, Ferrandez donne un aperçu des pensées et des observations intérieures de Meursault, offrant aux lecteurs une fenêtre sur son esprit.

En outre, Ferrandez utilise des éléments textuels tels que des boîtes de narration, des onomatopées et des dialogues pour transmettre des informations. Le dialogue sert de mode de communication entre les personnages et permet de construire leurs relations. Les boîtes de narration fournissent un contexte et décrivent la situation au lecteur.

Les onomatopées contribuent à ajouter une couche de réalisme au récit. L'onomatopée est utilisée comme un puissant dispositif narratif pour renforcer les éléments visuels de la narration. Dans la scène où Meursault tire sur l'Arabe, l'onomatopée joue un rôle en imitant le son du coup de feu « pan ». D'autres exemples sont la scène où les policiers frappent agressivement à la porte de Raymond Sintès et la gifle que reçoit Raymond lorsqu'il riposte aux policiers. Les coups sont imités comme « Bom bom » et le « plaf » est le son imité pour la gifle. (Fig 9 et 10)

« On a d'abord entendu une voix aiguë de femme et puis Raymond qui disait : « Tu m'as manqué, tu m'as manqué. Je vais t'apprendre à me manquer. » Quelques bruits sourds et la femme a hurlé, mais de si terrible façon qu'immédiatement le palier s'est rempli de monde. Marie et moi nous sommes sortis aussi. La femme criait toujours et Raymond frappait toujours. Marie m'a dit que c'était terrible et je n'ai rien répondu. Elle m'a demandé d'aller chercher un agent, mais je lui ai dit que je n'aimais pas les agents. Pourtant, il en est arrivé un avec le locataire du deuxième plombier. Il a frappé à la porte et on n'a plus rien entendu. Il a frappé plus fort et au bout d'un moment, la femme a pleuré et Raymond a ouvert. Il avait une cigarette à la bouche et l'air doux et tendre. La fille

s'est précipitée à la porte et a déclaré à l'agent que Raymond l'avait frappée. «Ton nom», a dit l'agent. Raymond a répondu. « Enlève ta cigarette de la bouche quand tu me parles», a dit l'agent. Raymond a hésité, m'a regardé et a tiré sur sa cigarette. À ce moment, l'agent l'a giflé à toute volée d'une claque épaisse et lourde, en pleine joue. » (Camus, 25)



4.9, Fig 9- Onomatopée  
Jacques Ferrandez, *L'Étranger* (2013, 46) © Gallimard Jeunesse

« Tout mon être s'est tendu et j'ai crispé ma main sur le revolver. La gâchette a cédé, j'ai touché le ventre poli de la crosse et c'est là, dans le bruit à la fois sec et assourdissant, que tout a commencé. J'ai secoué la sueur et le soleil. J'ai compris que j'avais détruit l'équilibre du jour, le silence exceptionnel d'une plage où j'avais été heureux. Alors, j'ai tiré encore quatre fois sur un corps inerte où les balles s'enfonçaient sans qu'il y parût. Et c'était comme quatre coups brefs que je frappais sur la porte du malheur. » (Camus, 39)



4.10, Fig 10- Onomatopée  
Jacques Ferrandez, *L'Étranger* (2013, 74) © Gallimard Jeunesse

## CHAPITRE V: LES ÉLÉMENTS SÉMIOTIQUES

### 5.1 Introduction

« Semiotics is a broad diverse field that involves the study of multiple kinds of signs conveyed via varied channels and media, of socially-organized and evolutionarily-generated sign systems, and of the conditions of signification or semiosis ». (La sémiotique est un domaine vaste et diversifié qui comprend l'étude de multiples types de signes véhiculés par divers canaux et médias, de systèmes de signes socialement organisés et générés par l'évolution, ainsi que des conditions de la signification ou de la sémiose) (Prior 1).

Les éléments sémiotiques jouent un rôle important dans un roman graphique, car ils contribuent à la construction du sens. Les couleurs, la disposition et la composition des panneaux, la typographie, les symboles visuels sont certains des éléments sémiotiques qui aident à transmettre les thèmes et les émotions. Nous discuterons de la disposition des panneaux, de la signification des couleurs à l'aide de la théorie et de la psychologie des couleurs et des symboles présents dans l'adaptation du roman graphique de *L'Étranger* (2013).

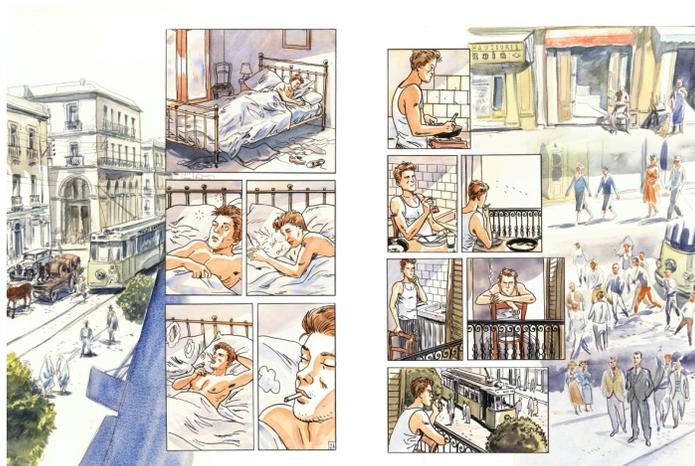
### 5.2 Image

« Pictures are the heart and soul of Graphic Novels. It is not without reason many say 'pictures tell stories', and in the case of Graphic Novels pictures do most of the work ». (Les images sont le cœur et l'âme des romans graphiques. Ce n'est pas sans raison que l'on dit que «

les images racontent des histoires », et dans le cas des romans graphiques, ce sont les images qui font le plus gros du travail) (Manoj 51).

Ces panneaux ne comportent ni texte ni onomatopée. Ce type de panneau est appelé panneau silencieux. Ces panneaux illustrent la façon dont les images poursuivent le flux de la narration de l'histoire. En outre, l'ambiance générale et l'atmosphère du roman graphique sont renforcées par l'utilisation des couleurs et de l'esthétique visuelle de l'illustrateur Ferrandez. La page 30 comporte quatre panneaux. Le premier panneau montre Meursault endormi sur son lit de camp après avoir passé la nuit avec Marie. La deuxième image le montre en train de se réveiller et il sent l'oreiller qui a l'odeur de Marie dans la troisième image. Dans les quatrième et cinquième images, il fume. La page suivante se compose de six images, Meursault préparant son déjeuner au lieu d'aller voir Céleste dans la première image. Il fume à nouveau en pensant à sa vie avec sa mère dans l'appartement après avoir terminé son déjeuner. (Fig 11)

« Quand je me suis réveillé, Marie était partie. Elle m'avait expliqué qu'elle devait aller chez sa tante. J'ai pensé que c'était dimanche et cela m'a ennuyé : je n'aime pas le dimanche. Alors, je me suis retourné dans mon lit, j'ai cherché dans le traversin l'odeur de sel que les cheveux de Marie y avaient laissée et j'ai dormi jusqu'à dix heures. J'ai fumé ensuite des cigarettes, toujours couché, jusqu'à midi. Je ne voulais pas déjeuner chez Céleste comme d'habitude parce que, certainement, ils m'auraient posé des questions et je n'aime pas cela. Je me suis fait cuire des œufs et je les ai mangés à même le plat, sans pain parce que je n'en avais plus et que je ne voulais pas descendre pour en acheter. » (Camus, 15)



5.1 Fig 11- Panneaux silencieux  
 Jacques Ferrandez, *L'Étranger* (2013, 30-31) © Gallimard Jeunesse

### 5.3 Disposition du panneau

Dans les romans graphiques ou les bandes dessinées, les panneaux sont utilisés comme un outil de narration. McLaughlin et Pilgrim (2018) définissent les panneaux comme suit: « An individual frame of content that tells part of the story. A panel may contain images, text, or both. » (Un cadre individuel de contenu qui raconte une partie de l'histoire. Un panneau peut contenir des images, du texte ou les deux).

La mise en page est un aspect important des romans graphiques et des bandes dessinées. Elle peut avoir une incidence considérable sur le rythme, le ton et la narration globale de l'œuvre. « It is via Panels that a comics artist can achieve a certain inroad concerning the spatiotemporal occurrence of his events. » (C'est par le biais des panneaux qu'un dessinateur de bandes dessinées peut atteindre un certain degré d'ouverture en ce qui concerne l'occurrence spatio-temporelle de ses événements). (Sadoun et Tahraoui 26).

La façon dont les panneaux sont disposés sur une page peut créer une impression de mouvement, de temps et d'espace, et peut également transmettre les émotions et les pensées des personnages. Dunlop (2017) ajoute qu'un panneau n'a pas de forme ou de taille spécifique, et qu'il n'y a pas non plus d'exigence quant au nombre de panneaux qui doivent figurer sur une page. Les panneaux sont lus de gauche à droite, contrairement aux mangas où ils sont lus de droite à gauche. La disposition des panneaux de Ferrandez est également organisée de manière experte afin de guider les spectateurs à travers l'histoire de manière claire et cohérente. Le flux naturel de l'histoire est suivi par la disposition séquentielle des panneaux, et les transitions entre eux sont habilement réalisées pour préserver la lisibilité et la continuité. Cela garantit que les lecteurs seront en mesure de suivre l'évolution de l'histoire et de comprendre l'ordre des événements avec facilité.

Dans le roman graphique *L'Étranger* (2013), l'illustrateur Jacques Ferrandez a utilisé plusieurs types de panneaux. Dans de nombreuses pages, il a utilisé des pleines pages dans lesquelles il a dessiné l'ensemble du décor. Par exemple, les moments sur la plage, la prison, la ville, les faubourgs, etc. sont dessinés en arrière-plan et les panneaux se chevauchent. Afin de créer un monde visuel dynamique et attrayant qui s'accorde avec le roman d'Albert Camus, Ferrandez combine des compositions créatives, des groupements de panneaux astucieux et des techniques de narration visuelle.

Une caractéristique particulière de la composition et de la mise en page des panneaux de Ferrandez est son utilisation habile de la synchronisation pour réguler le rythme de l'histoire. Ferrandez contrôle le rythme de l'histoire en modifiant la taille, la forme et l'espacement des panneaux, ce qui donne lieu à des périodes de tension, de suspense et de réflexion. Par exemple,

dans la scène où le protagoniste et narrateur, Meursault, tire sur l'Arabe, on peut remarquer le changement de taille des panneaux qui deviennent progressivement plus petits. (Fig 12)



5.2, Fig 12- Diminution de la taille du panneau  
Jacques Ferrandez, *L'Étranger* (2013, 74) © Gallimard Jeunesse

## 5.4 Couleurs et leur significations

Le dessinateur Jacques Ferrandez utilise habilement la couleur dans son adaptation en roman graphique *L'Étranger* d'Albert Camus pour renforcer les thèmes et les émotions de l'histoire. Presque toutes les couleurs sont utilisées, mais les plus dominantes sont le bleu, le rouge, le noir et le blanc, le gris, l'or et le jaune et le vert.

### 5.4.1 Bleu

Le bleu est une couleur dominante dans de nombreuses scènes, il transmet de multiples couches de sens. En particulier, le paysage situé à Alger et la plage représentant la chaleur et la

lumière du soleil. L'existentialisme explore souvent l'absurdité de l'existence humaine. Dans le roman, le protagoniste, Meursault est émotionnellement détaché. La première ligne du roman donne immédiatement le ton au détachement émotionnel de Meursault.

« Aujourd'hui, maman est morte. Ou peut-être hier, je ne sais pas. J'ai reçu un télégramme de l'asile : « Mère décédée. Enterrement demain. Sentiments distingués. » Cela ne veut rien dire. C'était peut-être hier. » (Camus, 4)

Il exprime peu de peine à la mort de sa mère qui est un thème central tout au long du livre. Alors que dans le roman graphique, le dessinateur Ferrandez utilise la couleur bleue pour démontrer le protagoniste, le détachement émotionnel de Meursault et l'aliénation existentielle. Par exemple, dans la scène où Meursault est aux funérailles de sa mère, nous pouvons remarquer que son visage est représenté en bleu qui souligne son retrait émotionnel. (Fig 13) La couleur bleue est également illustrée lorsque le protagoniste Meursault est dans l'isolement existentiel et l'absurdité, comme les scènes quand il est en prison donne la prééminence à un fond bleu qui attire l'attention sur son aliénation existentielle. (Fig. 14)



5.3, Fig. 13- La couleur bleue signifie le détachement émotionnel de Meursault  
Jacques Ferrandez, *L'Étranger* (2013, 13) © Gallimard Jeunesse



5.4, Fig. 14- La couleur bleue signifie l'isolement existentiel de Meursault  
Jacques Ferrandez, *L'Étranger* (2013, 124) © Gallimard Jeunesse

#### 5.4.2 Rouge

Le rouge est la couleur du sang, il a été associé au sacrifice, au danger et au courage. Le rouge attire le plus d'attention et est associé à des émotions fortes telles que l'amour, la passion et la colère. Il est également considéré comme la couleur universelle pour signifier la force, le pouvoir et le courage. Dans ce cas, lorsque l'aumônier a une conversation avec Meursault, il finit par le manipuler en parlant de Dieu alors que le protagoniste, Meursault n'a que peu de temps à vivre. S'en lassant, Meursault fait sauter un fusible et se met à crier sur l'aumônier. (Fig. 15)

« Que m'importaient la mort d'autres, l'amour d'une mère, que m'importaient son Dieu, les vies qu'on choisit, les destins qu'on élit, puisqu'un seul destin devait m'élire moi-même et avec moi des milliards de privilégiés qui, comme lui, se disaient mes frères. Comprendait-il donc ? Tout le monde était privilégié. Il n'y avait que des privilégiés Les autres aussi, on les condamnerait un jour. Lui aussi, on le condamnerait. Qu'importait si,

accusé de meurtre, il était exécuté pour n'avoir pas pleuré à l'enterrement de sa mère ? »  
(Camus, 75)

Dans le roman graphique, le dessinateur Ferrandez emploie la couleur rouge à l'explosion de Meursault à l'aumônier. On peut voir la domination de la couleur rouge quand Meursault donne son esprit au prêtre. Par la suite, le visage du prêtre est représenté en bleu.

Hatton (2023) cite, « Les couleurs froides, communément appelées couleurs nerveuses, sont associées à l'inquiétude et à la peur. Les couleurs fraîches sont le bleu, le gris et le violet. ». D'après ce que dit Hatton (2023), l'aumônier se sent anxieux et effrayé en même temps de voir Meursault verser son cœur en colère. (Fig. 15)

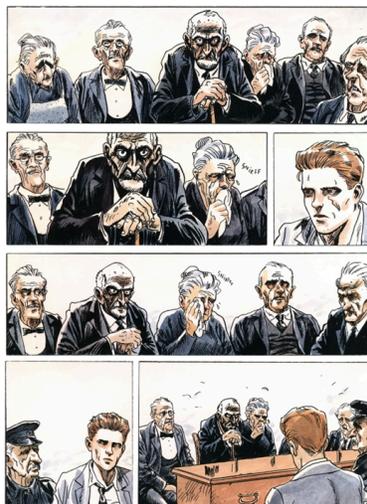


5.5, Fig. 15- La couleur rouge signifie la colère  
Jacques Ferrandez, *L'Étranger* (2013, 130) © Gallimard Jeunesse

### 5.4.3 Noir et Blanc

Habituellement, la couleur Noir et Blanc ensemble représente des flashbacks. Individuellement, la couleur noire est associée à la force, la stabilité et l'autorité. De plus, c'est la teinte liée à l'intelligence. « Trois juges, deux en noir, le troisième en rouge, sont entrés avec des

dossiers et ont marché très vite vers la tribune qui dominait la salle » (Camus, 54). Le noir est lié au deuil dans l'hémisphère occidental. Le noir est une couleur sombre qui fait ressentir aux gens des émotions intenses. Dans le roman graphique, pendant la scène funéraire, nous pouvons voir le visage du peuple illustré en couleur noire signifiant le deuil et le deuil. (Fig. 16)



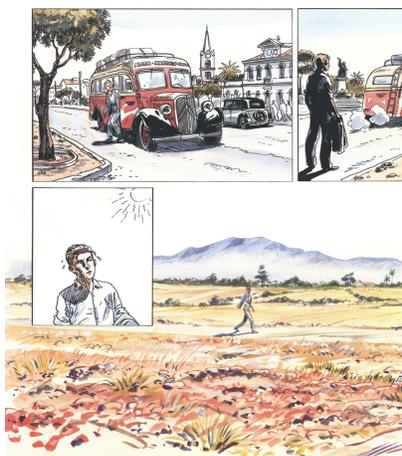
5.6, Fig. 16- La couleur noir signifie grave  
Jacques Ferrandez, *L'Étranger* (2013, 16) © Gallimard Jeunesse

En outre, dans le cadre où le protagoniste, Meursault et le magistrat ont une conversation, Meursault est invité à donner un résumé de ce qu'il avait fait. A un moment donné, il n'avait pas de réponse lorsque les questions de « Pourquoi avez-vous attendu entre le premier et le second coup ? » et « Pourquoi, pourquoi avez-vous tiré sur un corps à terre ? » (Camus, 44) Nous pouvons noter le changement de couleur de leur corps qui devient noir. La couleur noire est considérée comme grave. Puisque la conversation qu'ils avaient tous les deux étaient sérieuse, le dessinateur Ferrandez utilise le noir pour décrire l'ambiance de la situation pour aider les lecteurs à comprendre. (Fig. 17)



5.7, Fig. 17- La couleur noire signifie sérieuse  
 Jacques Ferrandez, *L'Étranger* (2013, 84) © Gallimard Jeunesse

Le blanc est utilisé pour mettre en évidence la lumière vive et la luminosité. Il symbolise le soleil dur et direct qui définit l'environnement de l'histoire. Dans l'adaptation graphique, le dessinateur Ferrandez utilise le blanc pour représenter graphiquement la chaleur brûlante et la luminosité du soleil. Les scènes situées à Alger ou sur la plage sont souvent saturées de blanc, soulignant l'inconfort des environs. (Fig. 18)



5.8, Fig. 18- La couleur blanche symbolise le soleil  
 Jacques Ferrandez, *L'Étranger* (2013, 9) © Gallimard Jeunesse

#### 5.4.4 Jaune et Or

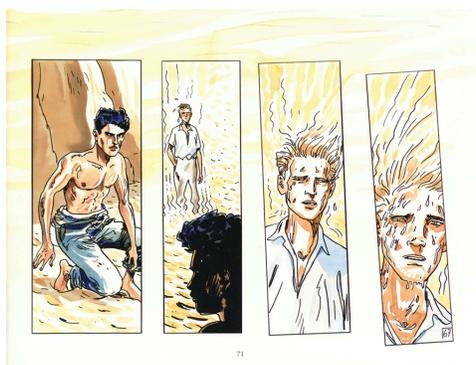
Dans l'adaptation du roman *L'Étranger* (1942), le dessinateur Ferrandez utilise les couleurs jaunes et or, comme blanc représentent également la chaleur brûlante et l'oppression,

les couleurs or et jaune afin de représenter la chaleur intense et l'éclat du soleil. Les scènes à Alger et sur la plage sont souvent baignées de teintes dorées et jaunes, soulignant à quel point les environs sont physiquement inconfortables. (Fig. 19 et 20)

« La brûlure du soleil gagnait mes joues et j'ai senti des gouttes de sueur s'amasser dans mes sourcils. C'était le même soleil que le jour où j'avais enterré maman et, comme alors, le front surtout me faisait mal et toutes ses veines battaient ensemble sous la peau. À cause de cette brûlure que je ne pouvais plus supporter, j'ai fait un mouvement en avant. Je savais que c'était stupide, que je ne me débarrasserais pas du soleil en me déplaçant d'un pas. » (Camus, 39)



5.9, Fig. 19- La couleur symbolise chaleur brûlante et l'oppression du soleil  
Jacques Ferrandez, *L'Étranger* (2013, 70) © Gallimard Jeunesse



5.10, Fig. 20- La couleur symbolise chaleur brûlante et l'oppression du soleil  
Jacques Ferrandez, *L'Étranger* (2013, 71) © Gallimard Jeunesse

## 5.5 Les symboles

Jacques Ferrandez a utilisé plusieurs symboles en fonction de leur contexte dans son adaptation en roman graphique de *L'Étranger*. Le symbolisme se réfère à l'utilisation d'objets, d'actions ou de personnages pour représenter des idées ou des concepts abstraits. Le soleil, la salle d'audience, Marie, le chien de Salamano et le crucifix sont quelques exemples de symboles utilisés dans cette œuvre.

### 5.5.1 Le Soleil

Albert Camus et Jacques Ferrandez utilisent le soleil comme métaphore de la prise de conscience de la réalité qui poursuit son personnage. Nous ne voyons pas d'événements se dérouler la nuit, ni le matin, ni lorsque les lumières sont vives. Dans la littérature, le soleil est toujours une force bienveillante qui apporte la vie aux cultures et permet aux gens de voir pendant la journée. En revanche, l'auteur du roman original, Camus, montre que le soleil peut aussi être une force désagréable avec sa chaleur intense et son éblouissement aveuglant. Une interprétation, que même Meursault accepte, est que lorsque l'Arabe prend le couteau, la lumière du soleil se reflète sur lui, et Meursault est aveuglé pendant un moment et tire sur l'Arabe alors qu'il est confus. Jacques Ferrandez a dépeint cette scène intense avec ses compétences artistiques en utilisant des panneaux muets.

« Et cette fois, sans se soulever, l'Arabe a tiré son couteau qu'il m'a présenté dans le soleil. La lumière a giclé sur l'acier et c'était comme une longue lame étincelante qui m'atteignait au front. Au même instant, la sueur amassée dans mes sourcils a coulé d'un coup sur les paupières et les a recouvertes d'un voile tiède et épais. Mes yeux étaient

aveuglés derrière ce rideau de larmes et de sel. Je ne sentais plus que les cymbales du soleil sur mon front et, indistinctement, le glaive éclatant jailli du couteau toujours en face de moi. Cette épée brûlante rongait mes cils et fouillait mes yeux douloureux » (Camus, 39).

### ***5.5.2 Le Crucifix***

Le protagoniste, Meursault, et le crucifix brandi par le juge d'instruction sont deux idées opposées. Le crucifix représente le christianisme et s'oppose à la vision absurde de Meursault. Le christianisme croit en un ordre rationnel fondé sur la création et la direction du monde par Dieu, ce qui conduit les êtres humains à investir dans le sens. Alors que l'idée de l'absurde défait tout cela, la vie humaine est irrationnelle et il n'y a pas de but. Le juge d'instruction en a eu assez du rejet constant de la religion par Meursault, il a soudain placé le crucifix devant Meursault et a dit « Moi, je suis chrétien. Je demande pardon de tes fautes à celui-là. Comment peux-tu ne pas croire qu'il a souffert pour toi ? » (Camus, 44).

L'illustrateur Ferrandez ajoute plus d'émotion et de tension à l'expression du visage du juge d'instruction dans cette scène. Le crucifix est également un symbole de la mort. Lorsque Meursault assiste à l'enterrement de sa mère, il n'exprime pas son chagrin et ne pleure pas, mais fume et boit une tasse de café en toute décontraction. Le même manque d'émotion se retrouve sur la scène du meurtre. Il est conscient de ses actes, mais ne ressent rien. Il est considéré comme une menace.



5.11, Fig 21- Le crucifix  
Jacques Ferrandez, *L'Étranger* (2013, 86) © Gallimard Jeunesse

### 5.5.3 Marie Cardona

Marie est la petite amie de Meursault, qui symbolise le lien humain et émotionnel avec Meursault, qui est émotionnellement détaché du monde. Elle agit comme une lueur d'espoir, lui apportant bonheur et plaisir. Sa présence dans le récit symbolise l'espoir d'un accomplissement émotionnel et d'un lien humain authentique que Meursault a du mal à apprécier et à comprendre. Elle tombe amoureuse de lui et lui demande de l'épouser, mais Meursault refuse sa proposition et ne parvient pas à lui dire qu'il l'aime. Selon Meursault, les femmes sont des objets de désir.

« J'ai raconté à Marie l'histoire du vieux et elle a ri. Elle avait un de mes pyjamas dont elle avait retroussé les manches. Quand elle a ri, j'ai eu encore envie d'elle. Un moment après, elle m'a demandé si je l'aimais. Je lui ai répondu que cela ne voulait rien dire, mais qu'il me semblait que non. Elle a eu l'air triste » (Camus, 25).

#### ***5.5.4 Le chien de Salamano***

Salamano est le voisin de Meursault et il a un chien qui est maltraité. Le chien de Salamano est le symbole de la compagnie et de la perte. Le chien représente également la mortalité de Salamano. Salamano traite terriblement le chien lorsqu'il est près de lui et s'inquiète beaucoup lorsque le chien disparaît. Cela représente le symbole de la perte et du caractère temporaire de toutes les relations. Même si Salamano est dégoûté par le chien, il se préoccupe de sa santé en appliquant de la pommade sur ses plaies. Dans son illustration, Ferrandez représente le chien de couleur marron avec des ecchymoses sur le corps, ce qui montre à quel point il est maltraité.

« Quand je l'ai rencontré dans l'escalier, Salamano était en train d'insulter son chien. Il lui disait : « Salaud ! Charogne ! » et le chien gémissait. J'ai dit : « Bonsoir », mais le vieux insultait toujours. Alors je lui ai demandé ce que le chien lui avait fait. Il ne m'a pas répondu. Il disait seulement : « Salaud ! Charogne ! » Je le devinais, penché sur son chien, en train d'arranger quelque chose sur le collier. J'ai parlé plus fort. Alors sans se retourner, il m'a répondu avec une sorte de rage rentrée : « Il est toujours là. » Puis il est parti en tirant la bête qui se laissait traîner sur ses quatre pattes, et gémissait. » (Camus, 19)



5.12, Fig 22- Le chien de Salamano  
 Jacques Ferrandez, *L'Étranger* (2013, 34) © Gallimard Jeunesse

### 5.5.5 Salle de Conférence

L'illustration de la salle d'audience de Jacques Ferrandez représente un lieu où la société tente de justifier ses actions en tant que citoyens individuels. La scène du tribunal se déroule dans la deuxième partie de *L'Étranger*, le tribunal symbolise la ville dans son ensemble. Presque tous les personnages du roman viennent assister au procès de Meursault, le directeur et le concierge de l'asile, le vieux Thomas Pérez, Raymond, Masson, Salamano, Marie. Les tentatives du tribunal pour construire une explication logique au crime de Meursault symbolisent les tentatives de l'humanité pour trouver des explications rationnelles aux événements irrationnels de l'univers. Meursault est invité à répondre aux questions posées par l'avocat sur ce qu'il a fait et pourquoi il l'a fait. Ferrandez dépeint la salle d'audience comme une grande pièce de deux pages, composée de bancs en bois, d'une barre pour les témoins et d'une estrade pour les juges. Elle est remplie de nombreuses personnes, dont les juges, les avocats, les témoins et les spectateurs, avec des expressions faciales distinctes.



## CONCLUSION

En conclusion, ce mémoire a fourni des informations précieuses sur l'adaptation du roman *L'Étranger* de Albert Camus en roman graphique, en mettant en lumière l'importance de la théorie des couleurs dans un roman graphique, qui dépeint les thèmes et l'état d'esprit du personnage. L'adaptation en roman graphique de *L'Étranger* utilise le support visuel pour améliorer l'expérience de lecture tout en conservant les principaux thèmes, les personnages et le narratif du roman.

L'adaptation reste fidèle à la réflexion existentielle d'Albert Camus sur l'absurdité, l'aliénation et la situation difficile de l'homme, même si elle passe de la prose à l'image. Le roman graphique préserve la profondeur émotionnelle et philosophique de l'œuvre originale tout en capturant parfaitement la vision de Camus grâce à une attention particulière portée aux détails de la conception des personnages, de l'environnement et de la conversation. Les lecteurs peuvent suivre le parcours du protagoniste Meursault, du détachement à l'éveil existentiel, avec le même sentiment de fascination et de réflexion que dans le roman, car l'adaptation préserve également les lignes d'intrigue et les arcs narratifs importants.

La théorie des couleurs joue un rôle très important dans l'identification des émotions, des humeurs et des thèmes à travers les teintes utilisées par l'illustrateur Jacques Ferrandez. Le choix des couleurs dans l'adaptation graphique de *L'Étranger* par l'illustrateur Ferrandez souligne le contraste entre le narrateur et protagoniste, Meursault, et la société dans laquelle il vit, ce qui donne plus de profondeur à l'intrigue. Les couleurs servent d'instrument artistique pour transmettre les thèmes du roman et permettre au lecteur de mieux comprendre le parcours de Meursault.

Grâce à la sémiotique, nous pouvons identifier les symboles utilisés et leurs significations, tels que le crucifix, Marie Cardona, qui sont liés aux thèmes du roman. À travers la disposition des panneaux, nous pouvons observer comment la narration peut aider le lecteur à faire avancer l'intrigue sans interrompre le cours. Cette adaptation en roman graphique offre aux lecteurs un nouveau point de vue sur une œuvre emblématique de la prose en leur permettant d'expérience le voyage existentiel du narrateur et du protagoniste, Meursault à travers une perspective visuelle.

A titre de conclusion, les romans graphiques sont comparativement plus intéressants que les romans, car ils contiennent des éléments visuels colorés qui attirent le lecteur et l'aident à mieux comprendre l'intrigue. Nous pensons également que la lecture de romans graphiques peut stimuler notre créativité.

## TRAVAUX CITÉS

- Alnasuan, Aryaf « *Colour Psychology* », American Research Journal of Humanities and Social Sciences, Volume 2, 2016, p. 1 [www.arjonline.org/papers/arjhss/v2-i1/9.pdf](http://www.arjonline.org/papers/arjhss/v2-i1/9.pdf)
- Birren, Faber. « Color Psychology and Color Therapy: A Factual Study of the Influence of Color on Human Life. » *Journal of the American Medical Association*, vol. 144, no. 3, Sept. 1950. <https://doi.org/10.1001/jama.1950.02920030068033>.
- Bruna. « Color Theory 101: A Complete Color Guide. » *Colors Explained*, 20 Jan. 2023, [www.colorexplained.com/color-theory](http://www.colorexplained.com/color-theory).
- Camus, Albert « *L'Étranger* », France, Gallimard, 1942
- « Comic Strip | Definition, History, Examples, and Facts.» *Encyclopedia Britannica*, 20 July 1998, [www.britannica.com/art/comic-strip/Institutionalization](http://www.britannica.com/art/comic-strip/Institutionalization).
- Cox, Rachael. « Adapting *The Giver*: A Framework for Scholars and Educators When Considering Graphic Novel Adaptation. » *Childrens Literature in Education*, vol. 54, no. 4, June 2022, pp. 570–84. <https://doi.org/10.1007/s10583-022-09488-7>.
- Daisie, « Color Theory Tips for Graphic Novels ». *Daisie Blog*, 31 July 2023, [blog.daisie.com/color-theory-tips-for-graphic-novels/#why-color-matters-in-graphic-novels](http://blog.daisie.com/color-theory-tips-for-graphic-novels/#why-color-matters-in-graphic-novels).
- Dunlop, Katie. « *SHAPING THE WAY YOU THINK: HOW PANEL SHAPES IN GRAPHIC NOVELS MANIPULATE AND ENGAGE THE READER.* » Hamline University, 2017, [media.journoportfolio.com/users/39994/uploads/aa9876bf-0023-4dc9-b622-238c332d5c5d.pdf](http://media.journoportfolio.com/users/39994/uploads/aa9876bf-0023-4dc9-b622-238c332d5c5d.pdf).
- Eisner, Will. *Comics and Sequential Art : Principles and Practices From the Legendary Cartoonist*. 2008, [ci.nii.ac.jp/ncid/BA86904950](http://ci.nii.ac.jp/ncid/BA86904950).
- Ferrandez, Jacques « *L'Étranger* », France, Gallimard, 2013
- Gheorghe, Stefan. « Color Psychology: The Role of Color in Emotional Responses. » *Homedit*,

[www.homedit.com/colors/color-scheme/color-psychology/#:~:text=Nervous%20Colors,apathy%2C%20sadness%2C%20and%20boredom](http://www.homedit.com/colors/color-scheme/color-psychology/#:~:text=Nervous%20Colors,apathy%2C%20sadness%2C%20and%20boredom).

Harris-Fain, Darren. « Putting the Graphic in Graphic Novel: P. Craig Russell's Adaptation of Neil Gaiman's *Coraline*. » *Studies in the Novel*, vol. 47, no. 3, Jan. 2015, pp. 335–45. doi.org/10.1353/sdn.2015.0042.

Hatton, Hebe « Nervous Colours » homedit, DIY HOME MEDIA SRL © 2008-23 [www.homedit.com/colors/color-scheme/color-psychology/#:~:text=Nervous%20Colors,apathy%2C%20sadness%2C%20and%20boredom](http://www.homedit.com/colors/color-scheme/color-psychology/#:~:text=Nervous%20Colors,apathy%2C%20sadness%2C%20and%20boredom) Accessed 3 Oct. 2023

Hoover, Steven. « *The Case for Graphic Novels* », *Communications in Information Literacy*, vol. 5, no. 2, *Communications in Information Literacy*, Jan. 2012, p. 175. [https://pdxscholar.library.pdx.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1138&context=comminfolit#:~:text=Comics%20icon%20Will%20Eisner%20\(2008,xi\)](https://pdxscholar.library.pdx.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1138&context=comminfolit#:~:text=Comics%20icon%20Will%20Eisner%20(2008,xi)).

Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203957721>

King, Tatsuya. « Comics Anatomy: Colors and the Watchmen — Comics Bookcase. » *Comics Bookcase*, 2 Sept. 2022, [www.comicsbookcase.com/features-archive/comics-anatomy-colors-and-watchmen](http://www.comicsbookcase.com/features-archive/comics-anatomy-colors-and-watchmen).

Kuncoro, Muhammad Jati and Hawasi«Adaptation of Novel the Witches by Roald Dahl to Graphic Novel by Penelope Bagieu.« *Kuncoro | Culturalistics: Journal of Cultural, Literary, and Linguistic Studies*, 17 Oct. 2022, [ejournal2.undip.ac.id/index.php/culturalistics/article/view/15808/8118](http://ejournal2.undip.ac.id/index.php/culturalistics/article/view/15808/8118).

L'Étranger - Cartoné - Jacques Ferrandez, Albert Camus - Achat Livre | Fnac. [www.fnac.com/a5242324/Jacques-Ferrandez-L-Etranger#omnsearchpos=1](http://www.fnac.com/a5242324/Jacques-Ferrandez-L-Etranger#omnsearchpos=1).

Manoj, S. «Reading Between the Panels: A Closer Look at the Components of Graphic Novels.« *Bodhi International Journal of Research in Humanities, Arts and Science*, vol. Vol.3, no. No. 3, Apr. 2019, [www.bodhijournals.com/pdf/V3N3/Bodhi\\_V3N3\\_015.pdf](http://www.bodhijournals.com/pdf/V3N3/Bodhi_V3N3_015.pdf).

McLaughlin, Lori, and Jodi Pilgrim. “Graphic Options: A Comparison of Stories and Their

Graphic Novel Counterparts.” *Texas Association for Literacy Education Yearbook*, by Texas Association for Literacy Education, vol. 5, 2018, pp. 45–47. [files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1290834.pdf](https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1290834.pdf).

Moser, Albine, and Irene Korstjens. « Series: Practical Guidance to Qualitative Research. Part 1: Introduction.» *the European Journal of General Practice*, vol. 23, no. 1, Oct. 2017, pp. 271–73. <https://doi.org/10.1080/13814788.2017.1375093>.

Prior, Paul. «Semiotics.» *The Routledge Companion to English Studies*, edited by Constant Leung and Brian Street, Routledge, 2014, pp. 160–73.

Pözlner, Thomas. «Camus’ Feeling of the Absurd.» *Journal of Value Inquiry*, vol. 52, no. 4, May 2018, pp. 477–90. <https://doi.org/10.1007/s10790-018-9633-1>.

Sadoun, Takki, and Youcef Tahroui. « *The Postmodern Graphic Novel: An Examination of the Literary Relevance of «Watchmen.* » University of Tlemcen, 2020..

Saini, Kavita « *Analysis of Graphic Novels* », Journal of Emerging Technologies and Innovative Research (JETIR), Vol. 7, No. 3, 2020 p. 1 [www.jetir.org/papers/JETIR2003186.pdf](http://www.jetir.org/papers/JETIR2003186.pdf)

Soelistyarini, Titien Diah, and Cindy Belinda Ramadhanty. «The Transformation of Women Objectification in Multimodal Literary Adaptation of Pride and Prejudice and Zombies: The Graphic Novel.» *ANCES in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, vol. 228, 2018.

Stevens, Emily. « What is Colour Theory? A Complete Introduction Guide.» *UX Design Institute*, 4 Dec. 2023, [www.uxdesigninstitute.com/blog/guide-to-colour-theory/#Why\\_does\\_colour\\_matter\\_in\\_design](http://www.uxdesigninstitute.com/blog/guide-to-colour-theory/#Why_does_colour_matter_in_design).

The Editors of Encyclopaedia Britannica. « Graphic Novel | History, Genres and Impact.» *Encyclopedia Britannica*, 24 Sept. 2010, [www.britannica.com/art/graphic-novel/The-first-graphic-novels](http://www.britannica.com/art/graphic-novel/The-first-graphic-novels).

*The Stranger: The Graphic Novel: Camus, Albert, Ferrandez, Jacques, Smith, Sandra:*  
9781681771359: *Amazon.com:* *Books.*  
[www.amazon.com/Stranger-Graphic-Novel-Albert-Camus/dp/1681771357#customerRe](http://www.amazon.com/Stranger-Graphic-Novel-Albert-Camus/dp/1681771357#customerReviews)  
views.