


Joanna Kulczewska

Université Nicolas Copernic de Toruń
j.kulczewska@doktorant.umk.pl

 <http://orcid.org/0000-0002-5516-3953>

L'ADAPTATION
DE *SALAMMBÔ* EN BD
EN VERSION POLONAISE
– VERS UNE ÉTUDE
ÉDITORIALE-PÉRITEXTUELLE

The Polish edition of the comic book adaptation of *Salammô* – towards editorial and peritextual study

ABSTRACT

The author of this paper discusses the problem of peritextual and editorial issues, using the French 19th century novel *Salammô* by Gustave Flaubert as an example. The following study consists of peritextual analysis of the Polish version of Druillet's comic book adaptation, which is the object of this research. The methodological approach is based on semiotic analysis. Umberto Eco's concepts of model reader and closed/opened texts are also applied. The aim of this paper is to define the role of editorial peritexts of literary comic book adaptations in the world of mass media.

KEYWORDS: peritext, comic book, Flaubert, Druillet.

Nous nous intéressons ici à une adaptation en bande dessinée (BD) du roman de Gustave Flaubert *Salammô*. Notre recherche se concentre sur la question éditoriale et le problème du péritexte. Par « péritexte », nous entendons un « élément de paratexte (...) que l'on peut situer par rapport à celui du texte lui-même : autour du texte, dans l'espace du même volume » (Genette 1987 : 10).

Notre étude porte sur une adaptation de Philippe Druillet parue en France durant la seconde moitié du XX^e (1980) ainsi qu'en Pologne durant le XXI^e siècle (2016). Nous nous penchons sur la situation éditoriale de l'adaptation de Druillet sur le marché français et polonais. Ensuite, nous analysons le rôle des péritextes dans la circulation des œuvres entre différentes sphères culturelles. En conclusion, nous définirons les fonctions jouées dans le monde médiatique par les péritextes de l'adaptation en bande dessinée.

L'approche méthodologique que nous employons pour définir le rôle des péritextes consiste en une analyse sémiotique. Elle comprend l'étude des péritextes iconiques (illustrations) et des péritextes verbaux (préface, texte sur la quatrième de couverture). L'analyse sémiotique se concentre sur l'importance du paratexte en tant que signe. Nous nous référons ici à la théorie du lecteur modèle et des textes fermés/ouverts selon Umberto Eco.

L'ÉTUDE ÉDITORIALE-PÉRITEXTUELLE DE *SALAMMBÔ* EN BD

La BD de Druillet paraît après une rupture dans l'histoire de la bande dessinée. À partir des années 60, en France, le marché de la BD se tourne vers le lecteur adulte. Par ailleurs, nous remarquons à cette époque un grand changement au sein du marché de la BD américaine. En effet, la bande dessinée classique cède peu à peu sa place à de nouvelles BD dites « underground » (Mercier 2017). Cela signifie une révolution à la fois formelle et thématique de la BD. Désormais, les artistes ont plus de possibilité d'exprimer leur individualité. Ce mouvement de la bande dessinée né aux États-Unis a influencé aussi les pays européens. En 1970, paraît le mensuel *Actuel* qui constitue un exemple de première presse dite « underground » en France (Boltanski 1975 : 58).

La même année, l'une des bandes dessinées les plus importantes de Philippe Druillet, *Lone Sloane*, est publiée dans le journal *Pilote* (Boltanski 1975 : 58). La BD s'avère être novatrice de part sa forme non classique et son graphisme flamboyant inspiré des histoires de Lovecraft. Dans les années suivantes, le héros créé par Druillet (*Lone Sloane*) paraît dans plusieurs de ses albums de BD consécutifs. En 1975, Philippe Druillet compte parmi les fondateurs du mensuel *Métal Hurlant*, un périodique de bande dessinée de science-fiction. Ce magazine, édité dans les années 70–80, a beaucoup influencé le monde de la bande dessinée en Europe et dans le monde. Ajoutons que son retour est annoncé pour l'année 2021 (Delcroix 2020).

L'adaptation de *Salammô* par Druillet est initialement vendue en trois volumes : *Salammô* (1980), *Carthage* (1982) et *Matho* (1986), aux éditions Les Humanoïdes Associés. Puis, elle est rééditée et réunie en un unique volume en 1982 ainsi qu'en 1986 par Dargaud (Depelley 2012). La plus récente édition intégrale paraît en 2010 chez l'éditeur Glénat, dans la collection « Drugstore ». Le succès commercial de *Salammô* en BD a provoqué non seulement une prolifération de nouvelles adaptations transmédiatiques du roman de Flaubert, mais aussi de la bande dessinée de Philippe Druillet. En 1993, ce dernier a créé un spectacle multimédia, *La bataille de Salammô*. Dix ans plus tard, en 2003, le jeu vidéo *Salammô* de Druillet paraît. Enfin, en 2010, Druillet publie son album de peinture du même titre, avec des citations issues du texte flaubertien (Donatelli 2018 : 8).

En Pologne, l'adaptation de *Salammô* en BD ne sort qu'en 2016, éditée par Egmont Polska. En revanche, le jeu vidéo d'aventure paraît plus tôt sur le marché polonais. La version polonaise est éditée la même année qu'en France, en 2003, par Cenega Poland. C'est treize ans plus tard, en 2016, que les éditions Egmont Polska décident de publier l'adaptation en bande dessinée. Cette maison d'édition, qui est en partie polonaise, a été fondée en 1990 (<https://egmont.pl/o-wydawnictwie-egmont>). Elle appartient aux éditeurs les plus connus et les plus actifs dans le marché de la bande dessinée en Pologne. La BD de Druillet est traduite en polonais par Maria Mosiewicz (http://www.encyklopediafantastyki.pl/index.php?title=Maria_Mosiewicz), laquelle a travaillé entre autres sur divers albums provenant des cycles de science-fiction de Moebius. L'adaptation en BD de Druillet est un véritable succès sur le marché polonais, grâce auquel d'autres de ses ouvrages vont pouvoir être édités en Pologne. En 2017, les éditions Egmont Polska publie *Les six voyages de Lone Sloane* (BD parue en France en 1972) en tant que continuation du cycle *Salammô*. En 2018, la maison d'édition lance aussi un ouvrage réunissant

les deux albums des aventures de Sloane *Gail, Chaos* (parus respectivement en France en 1978 et 2000). Les deux albums sont traduits en polonais par Wojciech Birek, un chercheur polonais spécialisé en bande dessinée.

Salammô de Philippe Druillet constitue l'adaptation du chef-d'œuvre de Flaubert, romancier réaliste du XIX^e siècle dont la popularité s'est accrue parmi les critiques, lecteurs et éditeurs polonophones. Ces dernières années, on compte plusieurs publications portant sur l'œuvre de Flaubert : des biographies et essais critiques sur l'écrivain ou de nouvelles éditions de ses romans. D'un côté, il est probable que le succès de l'adaptation de *Salammô* en BD résulte du plus grand intérêt pour la bande dessinée en Pologne ces dernières années (Kowalewska 2020). D'un autre côté, ce succès est aussi lié à l'attention portée sur la personne et l'œuvre de Gustave Flaubert dans le milieu académique polonais.

Le style réaliste distinctif de l'œuvre de Flaubert importe particulièrement pour son adaptation en BD. *Salammô* doit avant tout son potentiel narratif¹ à ses descriptions suggérant « la vraisemblance » du monde carthaginois. Aussi, l'histoire flaubertienne est pour Druillet un prétexte pour créer sa propre œuvre, c'est pourquoi lorsqu'on lui demande : « „mais où est Gustave dans tout ça ?” je leur répondrais : dans le cimetière de Rouen ! » (Gonçalves 2014 : 3). Il a remplacé « la vraisemblance » de l'écrivain par la science-fiction² (Druillet 2016 : préface; Morcillo 2020 : 151). En outre, Maaheen Ahmed, en citant Jean-Paul Gabillet, attire notre attention sur le fait que « la mixité semble être le principe premier de la bande dessinée : entre écrit et image, rationnel et affectif, réalisme et fantastique » (Ahmed 2016 : 93, d'après Gabillet 2001, <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/fantastiquebd/jeanpaulgabillet.htm>).

De plus, contrairement aux écrivains de son temps, Flaubert n'a pas écrit sur l'Histoire comme un auteur traditionnel de roman historique du XIX^e siècle (Bahar 1996 : 97). Dans *Salammô*, le narrateur ne relate pas les événements en respectant une stricte continuité temporelle (Bahar 1996 : 97). En outre, Bahar insiste sur le fait que l'originalité de Flaubert tient à son style. Elle observe ainsi que :

Dans *Salammô*, la fiction et l'histoire s'enlacent d'une manière imprévue. Il ne s'agit plus de digressions ou de référents historiques précis. Dans cet étrange roman historique, l'histoire ne se trouve pas dans la diégèse, mais dans les entrelacs de l'écriture même. (...) pour exprimer son désir d'une autre histoire, il fallait que Flaubert se débarrasse des structures et des valeurs périmées de l'écriture traditionnelle, afin de mettre en place un procédé mythique et préparer ainsi sa remontée aux origines (Bahar 1996 : 116).

Selon Bahar, ces procédés du roman de Flaubert se manifestent à travers des répétitions, des parallélismes et une certaine géométrie. De même, nous apercevons dans l'adaptation de Druillet des procédés similaires. Bien entendu, nous les remarquons plutôt dans la partie visuelle de la bande dessinée. Par exemple, nous pouvons observer la géométrie des formes architecturales et la similitude des cadres sur les planches

¹ Nous comprenons ici le potentiel narratif de l'œuvre en tant que tous les éléments narratifs qui permettent au texte de se transférer dans un autre texte. Ce potentiel narratif contribue à créer d'autres histoires et interprétations par le lecteur ou le lecteur-auteur (comme dans le cas de Druillet)

² Marta Garcia Morcillo considère le genre de *Salammô* en bande dessinée de Druillet comme la science-fiction, futuristic fantasy.

de la BD. Grâce à l'invention graphique et artistique de Druillet, *Salammbô* a donné lieu à d'autres adaptations intermédiales (jeu vidéo, spectacle multimédia). Si Flaubert a voulu échapper à la réalité qui lui était contemporaine, Druillet s'est quant à lui référé, dans sa vision graphique, au monde présent, comme en témoigne une image de Salammbô découpée d'une page de photoroman et se présentant sous les traits d'une femme contemporaine (Donatelli 2018 : 5).

Dans la bande dessinée, le lecteur interprète les images ainsi que le texte dans la limite prévue par les auteurs de la BD, soit le scénariste et le dessinateur. Dans le roman de Flaubert, en revanche, *Salammbô* est un texte ouvert³, c'est-à-dire qu'il ne définit pas de lecteur-modèle précis et stricte. Aussi, l'interprétation futuriste de Druillet se situe à l'intérieur d'un cadre initialement défini par Flaubert. La contribution principale de la bande dessinée, son ouverture, concerne bien entendu son aspect visuel. Alors que le scénario de la BD vient du texte flaubertien, le graphisme manifeste l'individualité propre au dessinateur. Il en va de même pour l'œuvre de Moebius, créateur de BD et par ailleurs collaborateur de Druillet. À son propos, Ahmed a observé que : « la signification des travaux de Moebius, quant à l'ouverture en bande dessinée, consiste en expérimentation visuelle avec la mise en page et en richesse des images donnant de nombreuses allusions » (Ahmed 2016 : 100, nous traduisons). Dans le cas de Druillet, c'est dans la préface, entre autres, que nous retrouvons des indications interprétatives témoignant de l'ouverture de la bande dessinée. Le dessinateur souligne dans ce périphrase la dimension personnelle et moderne de l'œuvre. D'un côté, il prend en considération le fait que le personnage qu'il crée s'incarne en un héros flaubertien (Druillet 2016 : préface). L'auteur de la BD ajoute aussi qu'il s'est lui-même identifié à Sloane-Matho, personnage de l'histoire s'ennuyant de sa Salammbô (Druillet 2016 : préface). D'un autre côté, il affirme que son adaptation est une histoire sur le monde d'aujourd'hui (Druillet 2016 : préface). Druillet a adapté l'œuvre de Flaubert selon sa vision personnelle, mais il l'a aussi ajustée au monde moderne, par exemple en la liant aux nouvelles technologies, caractéristiques de la popularité du genre science-fictionnel dans la culture médiatique.

En Pologne, la BD de Druillet a été publiée conformément à la version intégrale la plus récente en France, qui est de 2010. Elle comprend les périphrases portant sur l'affiche du jeu vidéo inspiré de la BD de Druillet ainsi que ceux portant sur l'affiche du spectacle multimédia *La Bataille de Salammbô*. La première affiche présente le personnage-titre au premier plan en tant qu'avatar : une femme vêtue d'une armure étrange et sombre. La seconde affiche nous montre une scène guerrière dont l'action se déroule dans un univers cosmique. Ces deux exemples de périphrases iconiques manifestent la force de la créativité culturelle de l'œuvre. Nous voyons ainsi que l'histoire, une fois racontée (par exemple, par Flaubert), transgresse un médium et contribue à créer de nouvelles interprétations de la même histoire (par exemple, la vision futuriste de *Salammbô* de Druillet) ainsi qu'à ajouter des modifications intermédiales (par exemple, la transposition

³ Umberto Eco affirme que le texte fermé, qui est orienté vers le public plus concret, est plus prédisposé aux interprétations imprévues, éloignées de la limite définie par l'auteur. Si le lecteur se réfère aux conventions culturelles qui ne sont pas conformes à celles prévues strictement par l'auteur, l'interprétation donne l'effet tout à fait différent, faux. Par contre, le texte ouvert donne la possibilité de créer la multitude des interprétations dans le cadre de la limite indiquée par l'auteur. Indépendamment de la pluralité des interprétations, elles ne peuvent pas s'exclure réciproquement, mais elles doivent se compléter. Cependant, Eco souligne que les textes fermés sont « les plus ouverts », lorsqu'ils sont soumis à l'initiative extérieure (Eco 1985 : 59).

en jeu vidéo et en spectacle multimédia de la propre interprétation de Druillet). Le caractère « ouvert » du texte se fonde ici, premièrement, sur le graphisme de Philippe Druillet ainsi que sur son style et, deuxièmement, sur les références intermédiales.

Le premier aspect est souligné par les affiches du jeu et du spectacle qui montrent le monde fictif créé par Druillet, lié au personnage de Matho Sloane. Nous y apercevons des contrastes de couleurs, souvent du bleu et du rouge ou bien du noir et du blanc, ce qui donne une idée de la réalité science-fictionnelle de *Salammô*. Cette réalité semble être à la fois sombre et pleine de lumière cosmique. Elle a trait à une lutte entre deux éléments opposés (les armées d'Hamilcar et de Matho Sloane). La couleur bleue donne des connotations liées au ciel et, plus généralement, à un espace lointain. Le rouge se rapporte au côté sanglant de la bataille.

Sur le second aspect, rappelons que l'actualisation moderne de l'histoire est liée aux formes transmédiatiques des paratextes. Sur l'affiche du jeu vidéo, le personnage de *Salammô* qui prend la forme d'un avatar féminin devient plus proche pour le destinataire contemporain, habitué au monde numérique. Son allure ne se différencie pas trop des autres avatars féminins présents dans les jeux d'aventures. Par conséquent, l'avatar de *Salammô* constitue en un sens un modèle imaginaire commun de la femme d'aujourd'hui, créé dans l'espace médiatique. Mais le style graphique de l'affiche du spectacle multimédia nous renvoie aussi aux dessins propres au style de Druillet dans ses BD. Nous sommes aussi proche de l'atmosphère du monde lovecraftien, lié à l'horreur du cosmos.

De plus, les péritextes iconiques ancrent la position de l'œuvre dans la culture contemporaine. Par exemple, le spectacle multimédia, profitant de la technologie 3D et de la musique d'un compositeur connu (Sergueï Prokofiev), permet au destinataire de concevoir l'esprit du monde carthaginois à l'aide d'autres de ses sens. De même, le jeu vidéo donne au joueur la possibilité de s'identifier à Spendius, qui de personnage secondaire devient héros principal de l'histoire. Ainsi, dans la réception contemporaine de l'œuvre, le destinataire de *Salammô* a un contact plus immersif avec l'œuvre.

D'un côté, les péritextes ont une fonction conative parce qu'ils incitent le lecteur à s'intéresser à d'autres versions de l'histoire dans un style futuriste (comme le jeu vidéo et spectacle multimédia). En outre, ils encouragent le lecteur à s'engager activement dans la réception de l'œuvre. Le destinataire de la BD peut recevoir le monde présenté par l'adaptation dans des formes différentes et peut prolonger son expérience avec l'ouvrage de manière plus passive par la participation au spectacle multimédia, ou bien de manière plus active par la participation au jeu vidéo d'aventure, où il a une influence sensible sur les décisions des héros. Les péritextes iconiques intermédiaux peuvent ainsi satisfaire les besoins et le désir des lecteurs « d'être dans d'autres mondes » et de les comprendre.

D'un autre côté, les péritextes iconiques de la bande dessinée « développent le texte » (Gray 2010 : 5, nous traduisons). Loin de n'avoir qu'un caractère purement commercial, ils permettent de prolonger « la vie » de l'œuvre à travers sa prolifération et sa production continue. Par exemple, dans l'adaptation de *Salammô* en BD, le destinataire peut trouver les couvertures des éditions françaises précédentes, en plus des affiches des différentes adaptations transmédiatiques. Le lecteur a ainsi la possibilité de reconnaître le style de l'artiste. Il peut reconnaître la domination de couleurs comme le rouge, le bleu, le noir et le blanc dans les éditions *Salammô*. Présentées sur une même page,

les couvertures réunies prennent une signification esthétique. Pour les amateurs de bande dessinée, elles ont une importance particulière. Cette unique page devient pour eux une sorte d'affiche de collectionneur dans laquelle ils peuvent observer les changements intervenus au fil des ans dans la présentation de l'ouvrage. Ces couvertures sont particulièrement précieuses pour le lecteur polonais. Elles témoignent du prestige de Druillet, dont les bandes dessinées n'ont été publiées sur le marché polonais qu'en 2016.

Par ailleurs, les péri-textes iconiques de l'adaptation en BD soulignent le rôle des différents auteurs de l'œuvre (romancier, scénariste et dessinateur, créateur de jeu vidéo, etc.) dans sa circulation dans le monde médiatique. Jonathan Gray insiste sur cette importance des paratextes par rapport aux textes : « chaque prolifération a un potentiel de changer la signification du texte, même si seulement un peu » (Gray 2010 : 2). Les paratextes créent les cadres au sein desquels nous observons un texte donné. C'est par exemple le cas des publicités qui donnent son caractère à un produit et influencent sa signification à travers leur sémiotique (Gray 2010 : 3). En ce qui concerne l'adaptation de *Salammô* en BD, la prolifération des paratextes iconiques dans un même album produit un effet de synergie. Le lecteur a l'occasion d'observer des illustrations de plusieurs versions d'adaptations ou d'éditions de *Salammô* par Philippe Druillet. Ainsi, la position de l'œuvre dans la culture populaire se renforce. Et le destinataire, bénéficiant de son encyclopédie (telle que définie par Umberto Eco), est capable de déchiffrer facilement le contexte de l'adaptation. Les paratextes transmédiatiques lui permettent de reconnaître l'œuvre de Druillet et le caractère moderne de son interprétation du roman de Flaubert. À ce propos, Gray indique que les paratextes, tels que définis par Gérard Genette, « nous préparent pour d'autres textes » (Gray 2010 : 25, nous traduisons) et qu'ils « nous racontent le monde médiatique dans lequel nous nous trouvons » (Gray 2010 : 1, nous traduisons). Ils nous servent d'outils pour interpréter et discuter ce monde médiatique (Gray 2010 : 1, nous traduisons). Il semble donc que les paratextes présents dans l'édition polonaise de *Salammô* en BD préparent le lecteur à l'œuvre « druilletienne », liée au monde de Lone Sloane et de *Salammô*. Ils lui expliquent aussi son fonctionnement dans la culture médiatique. Ces paratextes iconiques de l'adaptation créent un certain ADN du texte principal (Gray 2010 : 221). Ils sont indissociables les uns des autres et suggèrent au destinataire une interprétation science-fictionnelle du roman, liée au monde moderne des nouvelles technologies. Ces péri-textes préparent non seulement le lecteur à la vision « druilletienne » de *Salammô*, mais aussi à toute l'œuvre spécifique de l'artiste. Et, conséquence du succès de l'édition BD de 2016 sur le marché polonais, les publications suivantes de Philippe Druillet ont paru en Pologne. Pourtant, elles ne concernent plus le monde de *Salammô* mais les aventures de Lone Sloane, héros central dans l'œuvre de Druillet.

La majorité des péri-textes de l'édition polonaise est conforme à ceux provenant la version française. Toutefois, nous remarquons que sur la quatrième de couverture de l'édition polonaise un paratexte verbal est différent. Alors que nous retrouvons un extrait issu du texte de la bande dessinée dans la version française, la traduction polonaise comprend des informations sur l'adaptation : un résumé de l'ouvrage, quelques données principales sur l'adaptation, une référence au style artistique de Druillet ainsi que des informations sur l'auteur de la BD. L'éditeur polonais met l'accent sur le prestige de l'artiste et mentionne que *Salammô* de Druillet est considéré comme un chef-

d'œuvre de l'art de la bande dessinée. En outre, il informe le lecteur que la BD s'adresse uniquement aux adultes, témoignant indirectement d'une encore assez frêle connaissance du neuvième art chez de nombreux destinataires polonais (Birek 2014 : 9). Par ailleurs, le péritexte de quatrième de couverture de la bande dessinée en version polonaise permet au destinataire polonais de connaître l'œuvre de Philippe Druillet à travers l'exemple de sa BD la plus célèbre. Parce que l'artiste est moins connu en Pologne qu'en France, il ne suffisait pas d'ajouter un extrait du texte de la BD. Plutôt, les éditeurs ont décidé de situer le contexte de l'adaptation sur la quatrième de couverture. Pour satisfaire les attentes du lectorat en Pologne, ils ont inséré un péritexte faisant office d'introduction de l'œuvre de bande dessinée de Druillet sur le marché polonais. En témoignent ces mots à la fin du paratexte :

Né en 1944, Philippe Druillet appartient aux artistes les plus appréciés dans le monde de la bande dessinée française. Il a créé, entre autres, la saga de Lone Sloane et un album *Nosferatu*. Il était un co-fondateur du magazine légendaire *Métal Hurlant*. Le cycle *Salammô* (dans lequel le héros principal est lié à la série *Lone Sloane*) a paru dans les années 80. Il est encore aujourd'hui considéré comme un chef-d'œuvre de l'art de la bande dessinée (Druillet 2016 : quatrième de couverture, nous traduisons).

Nous observons que les auteurs du péritexte informent le destinataire sur l'artiste et son adaptation, mais aussi qu'ils le préparent à l'ensemble de son œuvre. En indiquant la réception positive des bandes dessinées de Druillet depuis les années 1980 jusqu'aujourd'hui, ils incitent le lecteur polonais à acheter la BD légendaire.

En Pologne, la réception de *Salammô* peut être ou non comprise de façon chronologique. Selon le cas, l'interprétation de *Salammô* provoque des effets différents sur l'attitude personnelle du destinataire vis à vis de l'ouvrage ou encore sa façon d'interpréter l'œuvre par le prisme de ses expériences antérieures. En outre, le lecteur doit utiliser son « encyclopédie », résultant de son savoir commun et de l'expérience de lecture d'autres textes (Sibeoni 2012). Par exemple, en France, le lecteur a la possibilité de connaître plus tôt le personnage de *Lone Sloane*, qui est un avatar du Matho de la BD *Salammô*. Par contre, le lecteur polonais connaît d'abord *Salammô* de Druillet (2016) et ensuite les aventures de *Lone Sloane* (2017, 2018). Par conséquent, le destinataire français découvre l'œuvre de Philippe Druillet à travers son monde futuriste lié au personnage de Sloane alors que le destinataire polonais la découvre à travers l'adaptation du roman flaubertien. Dans le premier cas, en France, *Salammô* de Flaubert constitue une inspiration à créer un ouvrage particulier. L'auteur de la bande dessinée l'affirme lui-même : « à la sortie du livre, la critique est enthousiaste. Pour la première fois, un auteur de bande dessinée illustre un classique de la littérature. Les deux mondes ne s'affrontent pas, ils se complètent. (...) Aujourd'hui encore, beaucoup de gamins viennent me voir pour me dire que sans moi, ils n'auraient jamais lu Flaubert » (Gonçalves 2014, d'après Druillet 2014 : 8). L'adaptation en bande dessinée a donc permis d'attirer de nouveaux lecteurs du roman, concentrés autour des univers de la science-fiction, de la BD et peut-être d'autres encore. Dans le second cas, en Pologne, l'adaptation de Flaubert a encouragé les destinataires à s'intéresser à d'autres bandes dessinées de Druillet. Quoi qu'il en soit, nous remarquons que l'interprétation du roman flaubertien et celle de l'adaptation en BD se complètent. En résulte une fusion du réalisme historique atypique de l'écrivain du XIX^e siècle

et de la science-fiction de l'artiste de bande dessinée du XX^e siècle. En même temps, que ce soit le roman ou la bande dessinée, chacun de ces deux médias restent des textes ouverts.

CONCLUSION

Les péri-textes de l'œuvre littéraire adaptée en bande dessinée jouent un rôle essentiel dans le monde médiatique. En 1980, lorsque l'adaptation de *Salammô* en bande dessinée est sortie sur le marché français, la BD était méprisée en Pologne. Il a fallu attendre la deuxième décennie du XXI^e siècle pour que la situation commence à changer en Pologne. La parution de l'adaptation de *Salammô* en tant que BD francophone « sérieuse », c'est-à-dire ni *comics* américain ni bande dessinée jeunesse, témoigne d'une plus grande ouverture. La publication de la bande dessinée de Druillet aussi bien que ses péri-textes confirment le grand intérêt en Pologne pour l'œuvre de Flaubert, que celle-ci soit ou non adaptée. Dans l'adaptation en BD, l'auteur met l'accent sur le contexte contemporain et personnel de son interprétation de l'œuvre, contrairement à Flaubert qui se concentre sur la dimension universelle et mythique de son roman.

L'entrée de *Salammô* en BD sur le marché polonais témoigne d'une amélioration de la situation de la bande dessinée en Pologne. Elle indique aussi que le marché devient de plus en plus ouvert quant à l'art de la BD. Aussi, les recherches sur les paratextes dans le contexte des adaptations transmédiatiques de la littérature peuvent contribuer à un plus grand intérêt porté sur la bande dessinée en tant que média ouvert à de nouvelles interprétations. Dans la BD de Druillet, cette ouverture se manifeste dans l'aspect visuel, dans les références intermédiaires ainsi que dans les péri-textes en général.

Les péri-textes de l'adaptation en BD renforcent la position de l'œuvre dans la culture populaire médiatique tout en jouant un grand nombre de fonctions différentes. Ils manifestent la force de la créativité culturelle, preuve de l'ouverture de la bande dessinée. Ils informent, incitent, mais aussi prépare le lecteur à d'autres textes. En outre, ils ont une signification esthétique et constituent aussi une partie de l'œuvre d'art. Les paratextes indiquent le rôle important joué par différents auteurs dans le prolongement du texte principal. Leur valeur est essentielle sur le marché éditorial parce qu'ils créent les cadres à travers lesquels les destinataires perçoivent un texte donné.

BIBLIOGRAPHIE

- AHMED Maaheen, 2016, *Openness of comics. Generating meaning within flexible structures*, Jackson : University Press of Mississippi.
- BAHAR Suzette, 1996, Histoire, littérature et mythe dans *Salammbô* de Flaubert et *La Méditerranée* de Braudel, <https://open.library.ubc.ca/cIRcle/collections/ubtheses/831/items/1.0088247> (consulté le 3.12.2020).
- BIREK Wojciech, 2014, *Z teorii i praktyki komiksu. Propozycje i obserwacje*, Poznań : Centrala – Mądre Komiksy.
- BOLTANSKI Luc, 1975, *La constitution du champ de la bande dessinée*, Actes de la Recherche en Sciences Sociales 1 : 37–59.
- DELCROIX Olivier, 2020, Le retour fou du magazine de BD Métal Hurlant en 2021, <https://www.lefigaro.fr/bd/le-retour-fou-du-magazine-de-bd-metal-hurlant-en-2021-20200516> (consulté le 2.12.2020).
- DEPELLEY Jean, 2012, Entretiens avec Philippe Druillet (première partie), <http://bdzoom.com/44826/interviews/entretiens-avec-philippe-druillet-1ere-partie/> (consulté le 2.12.2020).
- DONATELLI Bruna, 2018, *Philippe Druillet interprète de « Salammbô » : bande dessinée, performance, jeu vidéo et peinture*, Publiforum 29: 3–13.
- DRUILLET Philippe, 2016, *Salambo*, Warszawa : Egmont Polska.
- ECO Umberto, 1985, *Lector in fabula. Le rôle du lecteur*, Paris : Éditions Grasset & Fasquelle.
- EGMONT, <https://egmont.pl/komiksy>, <https://egmont.pl/o-wydawnictwie-egmont> (consulté le 2.12.2020).
- Encyklopedia Fantastyki*, http://www.encyklopediafantastyki.pl/index.php?title=Maria_Mosiewicz (consulté le 2.12.2020).
- FLAUBERT Gustave, 1994, *Salammbô*, Paris : Booking International.
- GENETTE Gérard, 1982, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris : Seuil.
- GENETTE Gérard, 1987, *Seuils*, Paris : Seuil.
- GONÇALVES Luis Pimenta, 2014, *Salammbô, les déambulations d'une œuvre entre littérature et jeu vidéo* *Studies in Book Culture* 5(2) : 1–32.
- GRAY Jonathan, 2010, *Show sold separately : Promos, spoilers, and other media paratexts*, New York–London : New York University Press.
- KOWALEWSKA Barbara, 2020, *Komiksy czekają na badaczy*, <https://kulturaopodstaw.pl/komiksy-czekaja-na-badaczy/> (consulté le 3.12.2020).
- MERCIER Jean-Pierre, 2017, *Underground*, <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1154> (consulté le 29.12.2020).
- MORCILLO Marta Garcia, 2020, *Exotic, Erotic, Heroic ? Women of Carthage in Western Imagination*, (in :) *Orientalism and the reception of Powerful Women from the Ancient World*, Filippo Carlà-Uhink, Anja Wieber (dir.), London : Bloomsbury Academic, 134–158.
- SIBEONI Jordan, 2012, *La théorie de « l'interne modèle »* 88(7), *L'Information psychiatrique*, <https://www.cairn.info/revue-l-information-psychiatrique-2012-7-page-565.htm> (consulté le 3.12.2020).