

Intermedial Frankensteins/Frankensteins intermédiatiques.

Introduction.

Jean François Baillon

Depuis la publication initiale du roman de Mary Shelley en 1818, d'innombrables variantes de la créature et de son créateur ont surgi de l'imagination d'auteurs de théâtre, d'illustrateurs, de cinéastes, de compositeurs d'opéra, de peintres et plus généralement d'artistes et de créateurs à travers le monde. D'étrange et perturbante, et surtout d'énigmatique et de singulière, la création littéraire de Mary Shelley est devenue familière et omniprésente. Le déluge commémoratif qui a pris la forme de colloques, d'expositions et de réécritures ne devrait pourtant pas faire oublier que dès l'origine, le roman lui-même était disparate et composite. Disparate, car il puisait à une multiplicité d'influences et de sources littéraires, à tel point que la querelle d'attribution entre Mary et Percy qui divise les spécialistes n'est pas tout à fait éteinte mais a, au contraire, été relancée par la meilleure connaissance des différentes étapes manuscrites ainsi que de la correspondance et des journaux de Mary. Composite, car le roman, œuvre de part en part littéraire, est pourtant habité d'une force visuelle sidérante, sans doute liée aux débats philosophiques sur le sublime burkéen, tout autant que par la présence d'illustrations dès l'édition de 1831. Entre celle-ci et la première édition de 1818, il y eut, rappelons-le, plusieurs versions théâtrales de *Frankenstein*, dont le célèbre *Presumption; or, The Fate of Frankenstein* (1823) de Richard Brinsley Peake, qui posa pour longtemps les bases de nombreuses adaptations à venir. C'est à Peake que l'on doit notamment la linéarisation du récit, l'introduction de la figure de l'assistant de Frankenstein et d'un contrepoint comique présent par la suite dans de nombreuses réécritures.

Pour autant, ce n'est pas sous l'angle de la théorie de l'adaptation que ce recueil de nouvelles contributions à l'étude d'un domaine déjà passablement défriché souhaite aborder son objet. En effet, c'est désormais dans l'espace d'un « maillage intermédiat » (André Gaudreault) ou d'un « réseau » d'adaptations successives et croisées (Kate Newell) que se déroule l'existence des êtres fictionnels liés à l'univers frankensteinien, dont le créateur et la créature au patronyme en partage. La première, et parfois la seule expérience, de récits ou de figures en provenance de cet univers se fait désormais aussi bien par des comics ou des réécritures littéraires, que par des musiques populaires, des séries télévisées ou des films. Cette expérience peut, ou non, présupposer une connaissance préalable du roman de Mary Shelley et de la même façon elle peut, ou non, y ramener. Certes Umberto Eco et son « lecteur modèle », notion qu'on pourra ici élargir à celle d'un « spectateur » ou « auditeur » modèle, suggère la construction d'un récepteur au savoir encyclopédique, ou tout au moins bien informé. Pour autant, le masque de Karloff en créature de Frankenstein est devenu un de ces signifiants culturels

flottants dont l'efficacité ne semble pas proportionnelle au degré de culture littéraire de ses récepteurs.

La figure double de Frankenstein et de sa créature ainsi que les éléments qui s'y rattachent nous ont intéressés sous l'angle de leur histoire, de leur présent et de leur possible avenir – c'est-à-dire, au fond, sous l'angle de leur devenir. Qu'arrive-t-il à ces figures lorsqu'elles sont soumises à des transformations intermédiatiques ? Il ne s'agit alors pas nécessairement de rapporter les nouvelles aventures de Frankenstein à un texte-source considéré comme *princeps*, mais de mettre en place une gamme de méthodologies variées qui permette d'établir un état des lieux selon une perspective pluraliste. Il s'agit aussi de constater que désormais, les figures frankensteinienne ont perdu leur point d'attache et flottent dans l'espace de la culture contemporaine sans lien particulier ou évident à une origine exclusive. Si la version cinématographique de 1931 semblerait d'ailleurs avoir supplanté le roman de Mary Shelley comme point d'origine culturellement prégnant, elle n'est qu'un des nœuds productifs de ce réseau intertextuel et intermédiatique, dont font en outre partie le frontispice de l'édition de 1831, *Presumption*, et le second film de Whale, pour ne citer que les plus féconds. Il semblerait que, du point de vue de leur efficacité culturelle, ces figures fonctionnent dans un ensemble relié à l'industrie cinématographique bien davantage qu'à la littérature, même si celle-ci est reconnue, dans les génériques de films au moins, comme leur horizon de provenance. De la bande dessinée à la culture numérique en passant par le cinéma et les séries télévisées, l'ensemble d'études qui est proposé ici revisite quelques classiques – *The Curse of Frankenstein* (T. Fisher, 1957), par exemple – mais examine principalement des objets moins souvent étudiés, et les soumet à un regard neuf et toujours fasciné, sans hiérarchie. Par son ampleur, par sa diversité, le réseau intermédiatique Frankenstein a en effet généré des niches, des recoins, des séries culturelles clandestines, un libre jeu des signifiants et des médias, en somme, largement affranchi des marqueurs usuels de légitimité et de distinction culturelles.

Un premier ensemble d'articles (Gabilliet, Gachet, Labarre), porte sur des réinventions graphiques de figures frankensteinienne dans des contextes culturels et historiques extrêmement contrastés. Autorisée, voire encouragée par l'absence d'illustrations dans l'édition initiale du roman, cette prolifération donne lieu à des « stratégies visuelles » (Gabilliet) qui peuvent être analysées d'un point de vue historique mais aussi esthétique et idéologique. La mise en perspective de l'histoire de l'édition sur la longue durée complète des études de cas, mettant en relief la très grande malléabilité de la figure du monstre : l'histoire des éditions illustrées de *Frankenstein* est dans une large mesure celle d'une tension entre émancipation des influences hollywoodiennes et imitation des modèles cinématographiques.

Parmi les nombreux points d'entrée possibles communs aux études regroupées dans la section sur le cinéma et les séries télévisées, on notera la dialectique des rapports entre créateur et créature, avec une possible inversion de ces rapports. La figure de Mary Shelley, ou plutôt sa contrepartie fictionnelle, apparaît souvent dans les fictions audiovisuelles inspirées du récit frankensteinien, dans une mise en abyme métafictionnelle qui n'est pas absente non plus de ses variantes littéraires, de Brian Aldiss à Jeanette Winterson en passant par Emmanuel Carrère (Baillon, Hummel). On note aussi une tendance croissante à explorer les variantes possibles des récits tout autant que des représentations. L'intermédialité, pour ainsi dire consubstantielle au récit frankensteinien, surtout en régime cinématographique, est souvent mise en scène par les cinéastes comme mise en dialogue, mais aussi comme mise en crise, de la figure du monstre et du savant (Baillon, Le Garroy, Labrouillère, Louis, Menegaldo, De Miras).

Enfin, plusieurs contributions sur les cultures numériques posent, de la façon peut-être la plus radicale, la question de la nouvelle vie du mythe et de sa « réanimation » par de nouvelles technologies, en miroir du récit frankensteinien lui-même. Parfois réinterprété à la lumière des utopies transhumanistes contemporaines, ce récit est susceptible de trouver dans certaines expressions virtuelles une forme adéquate à sa portée philosophique, tout en continuant d'intégrer des influences médiatiques plus traditionnelles. On retrouve dans ces formes actuelles la réactivation d'une réflexivité postmoderniste déjà à l'œuvre dans les séries et dans les films, notamment avec la présence d'avatars de Mary Shelley. Il est frappant de constater à quel point l'existence transmédiatique de Frankenstein et de sa créature intègre leur histoire médiatique tout en la dépassant, particulièrement dans les univers vidéoludiques (Baychelier, Braidà, De Miras).

Le prisme de l'intermédialité retenu dans le présent volume, en faisant la part belle à l'iconographie, met en évidence qu'avant d'être un récit, *Frankenstein* est peut-être d'abord un réservoir de *figures* malléables et transposables. Souvent discutée et parfois contestée, la place de ce réservoir dans le répertoire gothique se confirmerait alors par sa spectralité révélée par cette efficience intermédiaire. Si l'on retient du monstre qu'il s'exhibe, le spectre a pour caractéristique principale la hantise. Loin d'avoir épuisé le spectre des présences de Frankenstein – pour commencer à être un peu exhaustifs, il nous aurait fallu nous aventurer du côté du théâtre, de l'opéra, du ballet, des arts plastiques... – nous avons exploré trois domaines de visibilité, de mise en images (et en sons) problématiques du créateur et de sa créature. Cela suffit déjà pourtant à confirmer que ces êtres de fiction continuent, et continueront de nous hanter, et que cette hantise trouve bien souvent le principe de sa puissance dans cette espèce de bricolage intermédiaire que chacun des auteurs, à sa manière, tente de décrire.