



Université Mohamed Khider de Biskra

Faculté des Lettres et des Langues

Département des Lettres et des
Langues étrangères

Filière de Français

MÉMOIRE DE MASTER

Option : Langue, littératures et cultures d'expression française

Présenté par :

Chala Safa

Le mercredi 30 juin 2021

**Réécriture du mythe et intermédialité : de
Pinocchio de Carlo Collodi À *Alita*, l'Ange
Conquérant de Robert Rodriguez**

Jury:

.	GUERID Khaled	M.A.A	Université de Biskra	Président
.	HAMMOUDA Mounir	M.A.A	Université de Biskra	Rapporteur
.	GHAMRI Khadidja	M.A.A	Université de Biskra	Examineur

Année universitaire : 2020 - 2021

Remerciements

Je voudrais profiter de cette occasion pour exprimer à tous ceux qui m'ont soutenue et encouragée à poursuivre ce travail et à le finir, sans lesquelles cette recherche serait encore à l'état de projet.

Mes remerciements vont en premier lieu, à mon encadreur et mon professeur, qui m'a incité à la recherche **Monsieur Hammouda Mounir**, qui a cru à mes capacités pour faire cette recherche, et qui m'a guidée durant tout le travail.

Je voudrais également exprimer mes gratitudes à mes parents qui m'ont toujours encouragée pour finir ce travail. A mon amie intime **Insar** qui était avec moi durant toute la rédaction du mémoire. Et sans oublier mon cher collègue, le professeur **Ahmed Khalfoune** qui m'a vraiment aidé en terme des sources et des références.

Qu'ils soient tous remerciés, la réussite de ce projet est en partie la leur.

Dédicace

Je tiens de dédier ce travail à :

Mes parents qui sont la lumière qui me guide dans mes routes et qui m'emmène aux chemins de la réussite, j'espère que mon travail sera le témoignage de ma gratitude.

Mes frères : Ammar, Aissa et Abdou, mes sœurs : Asma, Hanine et la petite Nada, et mes amies : Imane T, Imen Ch, Ibtissem L, Insar Ch, Chaima Kh. Je vous aime toutes et tous, que Dieu vous garde.

Toute la famille, les proches et les amis.

Je vous dédie ce mémoire dont toute lettre, tout point et toute virgule respirent votre soutien infini et votre remarquable attention.

TABLES DES MATIÈRES :

Remerciements.....	
Dédicace.....	
INTRODUCTION.....	7
CHAPITRE I : De Pinocchio vers Alita, les points de ressemblance.....	11
I.1. L'intermédialité.....	12
I.1.1 Quelques définitions.....	12
I.1.2 Littérature et intermédialité.....	13
I.2 La théorie de monomythe.....	14
I.2.1 Présentation de l'auteur Joseph Campbell.....	14
I.2.2 Le monomythe, voyage du héros.....	14
I.2.2.1 Le départ.....	14
I.2.2.2 L'initiation.....	16
I.2.2.3 Le retour.....	18
I.3 La comparaison, l'extrait des similitudes.....	20
I.3.1 Le départ.....	21
I.3.2 L'initiation.....	22
I.4 Les points de ressemblance entre Pinocchio et Alita.....	26
CHAPITRE II : Alita, une réécriture du mythe de Pinocchio.....	28
II.1 La réécriture mythique et les mythèmes.....	29

II.1.1 La réécriture mythique.....	29
II.1.2 Les mythèmes.....	30
II.2 L'extrait des mythèmes en commun.....	33
II.3 Comparaison entre les noms des personnages.....	36
II.3.1 Le protagoniste.....	36
II.3.2 Le père.....	37
II.3.3 L'ennemi.....	38
II.3.4 Le personnage qui offre l'aide au héros.....	38
CONCLUSION.....	39
RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES.....	42
RÉSUMÉ	46

INTRODUCTION

La littérature est l'ensemble des textes écrits ou oraux qui ont une valeur esthétique, relevant d'une époque, d'une culture ou d'un genre particulier. Elle représente une image de la société dans une époque donnée.

Pour la littérature française, le premier texte littéraire fût l'un des Serments de Strasbourg en 842, écrit par Charles le Chauve et Louis le Germanique, c'était le premier texte rédigé en roman. En avançant dans le fil du temps, nous trouvons que cette littérature ne cesse jamais de se développer, et à chaque fois nous constatons une nouvelle mise-à-jour qui se passe à l'intérieur de cette littérature, que se soit dans le genre, la stylistique, la thématique...etc. Ce développement se fait grâce aux nombreux facteurs, parmi eux nous sommes intéressés dans notre travail de recherche à l'intertextualité.

L'intertextualité est un concept littéraire qui présente la relation d'intégration et de transformation que tout texte entretient avec un ou plusieurs autres textes contemporains ou antérieurs. Selon Julia Kristeva, *« tout texte se construit comme une mosaïque de citations, tout texte est absorption et transformation d'un autre texte »*.

De ce concept, découlent des branches ayant le même principe, comme la transtextualité, l'hypertextualité, l'intermédialité... etc. Cette dernière représente le sujet principal de notre mémoire.

L'intermédialité est une théorie nouvelle apparue à la fin des années 80, fondée principalement par le professeur Jürgen Erich Müller de l'université d'Amsterdam aux Pays-Bas. Considérée comme une approche pluridisciplinaire, elle s'intéresse à l'étude des relations et interactions entre les différents médias .Pour Silvestra Mariniello :

On entend l'intermédialité comme hétérogénéité ; comme conjonction de plusieurs systèmes de communication et de représentation ; comme recyclage dans une pratique médiatique, le cinéma par exemple, d'autres pratiques médiatiques, la bande dessinée, l'Opéra comique, etc. ; comme convergence de plusieurs médias ; comme interaction entre médias ; comme emprunt ; comme interaction de différents supports ; comme intégration d'une pratique avec d'autres ; comme adaptation ; comme assimilation progressive de procédés variés ; comme flux d'expériences sensorielles et esthétiques plutôt qu'interaction entre textes clos ; comme faisceau de lien entre médias ; comme l'évènement des relations médiatiques variables entre les médias[...]¹.

Ce que nous allons faire dans notre travail de recherche sera une étude d'analyse et de comparaison entre notre corpus : le film «Alita, L'Ange Conquérant» et le fameux roman ; considéré ultérieurement comme un mythe ; « Les aventures de Pinocchio» de l'écrivain italien Carlo Collodi.

Commençant par le film *Alita, L'Ange Conquérant*, c'est un film américain d'action et de science-fiction du réalisateur Robert Rodriguez et le scénariste James Cameron. Il raconte l'histoire d'une cyborg inconsciente trouvée et réparée par un docteur en cybernétique appelé «Ido». Alita, à son réveil ne peut se rappeler de qui elle est, ou du monde dans lequel elle se trouve. Peu à peu, elle réapprend à vivre dans ce nouveau monde et le docteur Ido fait son pouvoir pour la protéger de son passé. Dans cette nouvelle vie et ville, Alita trouve un ami qui s'est appelé Hugo qui va l'aider à retrouver ses souvenirs, alors que des forces obscures viennent menacer Alita et ses nouvelles relations, là où elle découvre qu'elle a des capacités extraordinaires qu'elle pourrait les utiliser pour sauver ses amis et sa famille. Après qu'elle savait son origine, Alita entreprend un voyage qui lui montra les injustices de ce monde corrompu et sombre, ainsi la force qui lui prouvera que rien ne l'empêchera de sauver le monde qui est maintenant le sien.

¹ Définition tirée d'un colloque posté sur un site web : <http://cri.histart.umontreal.ca/cri/spher1/definition.htm>

Cette histoire qui ressemble beaucoup à celle de Pinocchio et les aventures qu'il a fait, nous fait plaisir pour explorer les similitudes et les différences entre les deux histoires. Nous partons de ce point pour formuler notre problématique, qui se pose en ces termes : De quelle façon le scénariste du film «Alita, L'Ange Conquérant» a-t-il été inspiré de l'histoire de Pinocchio, et comment s'est construite la réécriture de ce mythe ?

De cette problématique découlent les hypothèses suivantes : d'une part, le scénariste suivrait le modèle de monomythe de Campbell en le modifiant en vue de l'histoire de Pinocchio. Et d'autre part, le scénariste emprunterait des myèmes (les unités constitutives) du mythe de Pinocchio.

Dans cette étude, notre objectif est une tentative de découvrir la fonction de l'intermédialité, et comment un texte littéraire peut-être présent dans les différents médias. Pour atteindre notre objectif, nous allons opter pour une méthode analytique et aussi une méthode comparative.

Nous utiliserons dans notre analyse l'approche de l'intermédialité, qui va nous permettre d'extraire les procédés d'échange et d'interaction entre les médias et la littérature. De plus, nous allons nous baser sur la théorie de monomythe de Joseph Campbell pour dégager les similitudes entre le roman de Pinocchio et le film, car le film. Comme nous allons aussi opter pour la mythocritique pour extraire les stratégies qui ont permis l'apparition du roman dans ce film.

Notre travail sera divisé en deux chapitres, et chaque chapitre sera sous forme d'une combinaison entre théorie et pratique :

Le premier chapitre sera consacré à l'axe syntagmatique, nous allons faire une comparaison entre les événements du roman et les événements du film pour

découvrir les ressemblances entre eux à l'aide de la théorie de monomythe élaborée par Campbell qui sert à identifier la structure et les étapes de la production d'un héros.

Le deuxième chapitre sera consacré à l'axe paradigmatique, où nous allons tout d'abord évoquer la notion de la réécriture mythique afin de prouver la réapparition d'un ancien mythe dans des ouvrages nouveaux comme nous allons nous baser sur la théorie de mytheme de Claude Lévi-Strauss. De plus, nous allons extraire les différences entre les noms des personnages utilisés dans les deux corpus à l'aide d'une approche paradigmatique.

CHAPITRE I :

De Pinocchio vers alita, les points de ressemblance

1. L'INTERMÉDIALITÉ

1.1 Quelques définition

Avant de commencer à donner des définitions de l'intermédialité, nous devons tout d'abord définir les composants de ce mot : inter et média. Inter qui veut dire entre ; et média qui veut dire selon le dictionnaire de Le Robert : moyen, technique et support de diffusion massive de l'information (presse, radio, télévision, cinéma...), et selon le dictionnaire de La Rousse : procédé permettant la distribution, la diffusion ou la communication d'œuvres, de documents, ou de messages sonores ou audiovisuels (presse, cinéma, affiche, radiodiffusion, télédiffusion, vidéographie, télédistribution, télématique, télécommunication).[On trouve aussi *médium* ou *medium* au singulier, et *media*, nom masculin invariable].

L'intermédialité est cette approche qui s'intéresse à l'étude des croisements et des relations d'interaction entre les différents médias. C'est ce que Philippe Marion et André Gaudreault affirment dans leur communication «Un média naît toujours deux fois...» :

[...] pour rendre légitime la conscience historique de sa naissance, [un art] doit avoir révélé le profil de son opacité. Selon nous, les médias empruntent un parcours similaire. Lorsqu'un média apparaît, il existe déjà inintelligible médiatique préalable et il doit aussi se démêler avec un "coudé" tout établi. [...] un nouveau média trouve progressivement sa personnalité en gérant de manière plus ou moins singulière l'irrépressible part d'intermédialité qui toujours le traverse.

De sa part, Michel Fournier dans sa communication « D'un tribunal intermédiatique, ou sida, témoignage et intermédialité », dit : « *J'appellerai donc intermédiatique ces références qui font appel soit à un autre média, soit à des produits d'autres médias, en tant que leur provenance devient significative* ».

Or, Jürgen E. Müller, l'un des précurseurs de cette étude explique : « *Un produit médiatique devient intermédiatique quand il transpose la côte à côte multimédiatique, le système de citations médiatiques, en une complicité conceptuelle dont les ruptures et stratifications esthétiques ouvrent d'autres voies à l'expérience.* ² ».

1.2 Littérature et intermédialité

Dans ses débuts, la littérature s'est singularisée par une autosuffisance qui tenait au caractère noble de ses genres et aux valeurs esthétiques qu'elle véhiculait. Son évolution et celle des modes de vie ont imposé une ouverture sur les institutions sociales. En effet, les médias, comme industrie à part entière, ont fait une ouverture dans le monde de la littérature créant ainsi des jonctions entre le produit littéraire et l'univers médiatique. Le cinéma, inspiré par la littérature a pu faire des productions cinématographiques magnifiques. La télévision qui évoque des débats littéraires dans ses émissions. La littérature à son tour s'inspire des médias et des arts ; la peinture, la musique, le cinéma...etc. Donc, la relation entre la littérature et les médias est une relation d'exploitation réciproque. A ce propos, nous allons mentionner des échantillons de romans qui ont été adaptés au cinéma et qui ont donné des films extraordinaires, tel que le fameux Harry Potter, La ligne verte, Gatsby le magnifique, Hunger Games ...etc. et bien sûr n'oublions pas notre corpus le film Alita qui est inspiré du roman Les aventures de Pinocchio dont la majorité des événements se ressemblent beaucoup.

Dans cette perspective et pour extraire les points de ressemblance entre nos deux corpus, nous nous trouvons obligés d'évoquer la théorie de monomythe de l'auteur et le professeur en mythologie Joseph Campbell.

² MÜLLER, Jürgen. E, "L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision." *Cinéma* 10 2-3 (2000):105–134. DOI : 10.7202/024818ar. p.113

2. LA THÉORIE DE MONOMYTHE

2.1 Présentation de l'auteur JOSEPH CAMPBELL

Joseph Campbell est un écrivain, professeur, conférencier et mythologue américain connu pour ses ouvrages spécialisés en mythologie comparée et religion comparée et notamment la théorie de monomythe. Il a écrit plusieurs livres concernant ces sujets, tels que : *Le Héros aux mille et un visages* ; *Puissance du mythe* ; *The Hero's Journey ...etc.*

Le livre qui nous intéresse le plus est celui de *Le Héros aux mille et un visages* où nous allons trouver la théorie de monomythe dont nous allons nous baser pour faire la pratique demandée.

2.2 Le monomythe, voyage du héros

Le mythologue Joseph Campbell a écrit son livre *Le Héros aux mille et un visages* pour la première fois en anglais en 2008, ce dernier était réécrit en français en 2010. Il a proposé dans ce livre un schéma narratif archétype du voyage du héros (ou les étapes de la production d'un héros) qu'il a extrait de l'étude et la comparaison entre différentes mythologies. Pour lui, la majorité des héros et des mythes du monde présent ou ancien ont fait le même voyage, et ont passé par les mêmes étapes pour qu'ils deviennent à la fin les héros comme ils sont connus aujourd'hui. Selon Campbell, ce voyage contient trois étapes.

2.2.1 Le départ : Campbell a devisé cette étape en cinq sections :

L'appel de l'aventure : où généralement commence l'aventure du héros par un simple geste maladroit, Campbell dit : « *C'est ainsi, entre autres, que l'aventure peut commencer. Un geste maladroit — dû apparemment au plus grand des hasards — dévoile un monde insoupçonné et met l'individu en relation avec des forces qui ne sont pas correctement comprises.* ³ ». Ici le héros reçoit un appel pour aller dans un voyage où il doit rompre avec une situation d'origine et se détacher de ses occupations pour répondre à cet appel.

³ CAMPBELL, Joseph, *Le Héros aux mille et un visages*, Édition Oxus, 2010, p. 54.

Le refus de l'appel : le héros à cause des changements passés dans sa vie se trouve dans une situation de peur et de perturbation, alors il penche souvent vers le refus de cet appel, mais généralement ce refus n'est pas durable, c'est juste à cause de la peur. Campbell affirme : « *Prisonnier d'un dur et pesant labeur, ou d'une « culture », le sujet perd toute possibilité de s'affirmer par une action signifiante et devient une victime à sauver. Son monde fleuri devient un désert de pierres desséchées et sa vie lui paraît comme privée de sens.* ⁴ ».

L'aide surnaturelle : après qu'il accepte l'invitation et prend l'aventure, le héros reçoit une aide généralement du premier personnage qu'il rencontre, car au début de son voyage il se manque de l'expérience et il ne sait encore quoi faire et comment. Campbell dit : « *Quant à ceux qui n'ont pas refusé l'appel et qui ont entrepris l'aventure héroïque, le premier personnage qu'ils rencontrent est une figure protectrice (souvent une petite vieille ou un vieil homme) qui pourvoit le voyageur d'amulettes contre les forces de dragon qu'il va lui falloir affronter.* ⁵ ».

Le passage du premier seuil : quand le héros met le premier pas en dehors de son monde habituel et sort de sa zone de confort bien sur avec l'aide déjà mentionnée, il va rencontrer le gardien du seuil qui peut être sous forme d'un ogre, un dragon, un géant...etc. et ici il va faire sa première bataille. Selon Campbell :

Sous la conduite et avec l'aide des personnifications de son destin, le héros poursuit son aventure qui le mène devant le « gardien du seuil », à l'entrée de la zone de pouvoir accru. De tels gardiens bornent les frontières du monde dans les quatre directions — en haut et en bas également — délimitant ainsi la sphère réelle, ou horizon de vie, du héros. Au-delà, c'est l'obscurité, l'inconnu et le danger⁶.

Le ventre de la baleine : « *La leçon qu'expose ce thème populaire est que le passage du seuil est une forme d'annihilation de soi. Qu'il ressemble à l'aventure des Symplégades est évident. Mais ici, au lieu d'aller vers l'extérieur, au-delà des confins du monde visible, le héros se dirige vers l'intérieur, pour naître à nouveau⁷.* ». Dans cette section, le héros se reconnaît à nouveau et il se naît à nouveau pour répondre aux besoins de la mission qui lui est confiée.

⁴ *Ibid.*, p. 61.

⁵ *Ibid.*, p.69.

⁶ *Ibid.*, p. 76.

⁷ *Ibid.*, p. 87.

2.2.2 L'initiation : cette étape contient six sections :

Le chemin des épreuves : le héros commence cette nouvelle étape par passer un certain nombre d'examens et d'épreuves où il rencontre des allies et des ennemis afin de prouver son aptitude, et aussi pour savoir dans quel chemin il doit marcher en se basant sur l'aide du personnage protecteur. Campbell l'affirme ainsi : « *Chaque nuit, dans nos rêves, nous retrouvons ces dangers, ces monstres, ces épreuves, ces aides secrets et ces personnages révélateurs immémoriaux. Ces formes reflètent non seulement le tableau complet de notre situation présente, mais elles nous indiquent aussi la voie qu'il nous faut suivre pour être sauvés*⁸. »

La rencontre avec la déesse : « *L'ultime aventure, une fois toutes les barrières franchies et tous les ogres vaincus, est habituellement présentée comme une union mystique (iEpeç yetgoç) entre le héros triomphant et la reine, déesse du monde*⁹. », cette déesse selon Campbell : « *unit donc le « bien » et le « mal » et manifeste les deux aspects de la mère dont nous gardons en nous l'image, non seulement la mère à la mesure de l'individu, mais la mère à l'échelle de l'univers*¹⁰. »

Comme il ajoute : « *La rencontre avec la déesse (et toute femme l'incarne) représente l'épreuve finale où se joue l'aptitude du héros à obtenir le don d'amour (charité : amor fati); le don d'amour qui est la vie goûtée comme étant le réceptacle de l'éternité*¹¹. »

La femme tentatrice : cette section concerne les tentations qui peuvent conduire le héros à abandonner ou à s'éloigner de sa quête. La tentatrice est un archétype et non en fait une femme. Cette section du voyage concerne davantage la répulsion que le héros généralement masculin peut ressentir à propos de sa nature charnue/terreuse, et la projection ultérieure de cette répulsion aux femmes.

La réunion au père : dans cette section, le héros doit affronter et être testé par ce qui déteint le pouvoir inconscient ultime dans sa vie. Dans de nombreux mythes

⁸ *Ibid.*, p. 94.

⁹ *Ibid.*, p. 101.

¹⁰ *Ibid.*, p. 104.

¹¹ *Ibid.*, p. 108

et histoires populaires, c'est la figure paternelle qui a un pouvoir de vie ou de mort sur le héros. Campbell l'explique :

Qu'il le reconnaisse ou non et quelle que soit sa place dans la société, le père est le prêtre initiateur par l'intermédiaire duquel le jeune être pénètre dans le monde plus vaste. Et, tout comme la mère autrefois, il représente désormais le « bien » et le « mal », mais le thème se complique d'un élément nouveau, la rivalité : le fils contre le père pour dominer le monde, et la fille contre la mère, pour être le monde dominé¹².

Nous avons maintenant atteint le point central du voyage. Toutes les étapes précédentes ont amené le héros à cet endroit. Toute aventure qui se produit maintenant déplace le héros hors de ce centre. Pour que la transformation finale ait lieu, le héros doit « mourir » afin que le nouveau moi puisse « renaître ». La mort peut être littérale ou spirituelle.

Apothéose : Apothéosiser, c'est « défier », s'élever au niveau d'un dieu. Quand quelqu'un meurt d'une mort physique, ou d'une mort spirituelle, il s'élève au-dessus de la croyance dans les paires d'opposés à une connaissance divine, l'amour, la compassion, le pardon et comme Campbell l'appelle « bonheur ». Dans cet état d'éveil, le héros résidait maintenant mais pas dans le monde. Le héros est au paradis au-dessus de la mêlée du monde ordinaire. Campbell l'explique ainsi :

À lui s'adressent peut-être plus de prières par minute qu'à aucune autre divinité connue des hommes ; car, lors de sa dernière existence sur la terre en tant qu'homme, comme il brisait pour lui-même les liens du dernier seuil (et qu'en cet instant s'ouvrait à lui l'éternité du vide, au-delà des énigmes illusives et trompeuses du monde limité du nom), il s'arrêta et fit le vœu qu'avant de pénétrer dans le vide, il conduirait à l'illumination toutes les créatures sans exception¹³.

Le don suprême : le don suprême pour le héros est la réception de la "Grâce" des dieux, et la réalisation finale du but de l'aventure. C'est ce que le héros a quitté

¹² *Ibid.*, p. 124.

¹³ *Ibid.*, p. 135.

son monde ordinaire à sa recherche. Campbell dit : « *Il faut donc comprendre que les dieux et les déesses, incarnations et gardiens de l'élixir de la Vie impérissable ne sont pas eux-mêmes l'Ultime à l'état originel. En fin de compte, ce ne sont pas les divinités que le héros recherche, mais leur grâce, c'est-à-dire la force qui les soutient*¹⁴.

2.2.3 Le retour : cette étape contient six sections aussi :

Le refus du retour :

*Ayant atteint le but de sa quête, soit en parvenant à la source, soit par l'entremise de quelque personnification masculine ou féminine, humaine ou animale, le héros doit encore revenir avec son trophée qui a, pouvoir de transformer la vie. Le cycle complet, la formule même du monomythe, exige que le héros entreprenne maintenant la difficile épreuve de rapporter les urnes de la sagesse, la Toison d'or ou la princesse endormie, au royaume des hommes, où le don obtenu pourra contribuer à la renaissance de la collectivité, de la nation, de la planète, ou des dix mille mondes*¹⁵.

Ici le héros a tout gagné, pour lui il a terminé son aventure et a atteint le but final. Maintenant il voit le monde sous un angle différent, il le voit pour ce qu'il est en réalité avec ses fautes et ses imperfections, alors il pense directement à rester dans sa place et à ne pas revenir à son monde ordinaire en oubliant l'objectif qui l'a mené à cette aventure.

La fuite magique :

*Si le héros, au moment de triompher, obtient la bénédiction de la déesse ou du dieu, et s'il est ensuite explicitement chargé de retourner au monde, muni de quelque élixir pour la restauration de la société, son protecteur surnaturel, au cours de l'étape finale de son aventure, le soutiendra de toute sa puissance. Mais si, au contraire, le héros s'est emparé du trophée malgré l'opposition de son gardien ou si les dieux ou les démons désapprouvent son désir de retourner au monde, la dernière phase de la ronde mythologique se transforme alors en une poursuite mouvementée, comique bien souvent, semée parfois d'obstacles et d'évasions magiques fantastiques*¹⁶.

¹⁴ *Ibid.*, p. 162.

¹⁵ *Ibid.*, p. 173.

¹⁶ *Ibid.*, p. 176.

Dans cette étape, le héros sait d'une manière ou d'une autre qu'il doit revenir à son monde. Le retour est aussi périlleux que la première étape du voyage, il va se trouver face aux dangers qui peuvent être plus graves qu'auparavant.

La délivrance venue de l'extérieure : tout comme le héros avait besoin de mentors et d'alliés pour son voyage vers l'extérieure, il aura besoin d'alliés magiques et puissants pour le ramener chez lui en toute sécurité dans le monde ordinaire. Pour Campbell : *« Il arrive que le héros, pour pouvoir revenir de son aventure surnaturelle, doive recevoir l'aide de l'extérieur. C'est-à-dire que le monde doit se charger de le ramener. Ce n'est pas volontiers, en effet, que le héros renonce à la félicité connue dans la demeure profonde, pour retrouver la dispersion de soi inhérente à l'état de veille¹⁷. »*

Le passage du seuil au retour : La rentrée, c'est une partie très difficile. Le héros doit conserver l'illumination acquise lors de la quête et la ramener avec lui et l'intégrer dans son monde ordinaire. Il doit trouver comment partager son illumination et ses nouvelles vérités opposées sur la vie avec le monde non éclairé. Campbell dit : *« Le héros quitte les régions familières et pénètre dans l'obscurité ; il y vit son aventure, même si, pour nous, il ne semble être que perdu, emprisonné ou en danger ; son retour se définit comme une remontée de cette région lointaine¹⁸. »*

Maître des deux mondes :

L'art du maître est la faculté qu'il a de franchir librement la ligne de partage des mondes, de passer de la perspective des manifestations temporelles à celle des profondeurs causales et inversement, sans confondre les principes de l'un avec ceux de l'autre, tout en permettant cependant à l'esprit de connaître l'un au moyen de l'autre¹⁹.

Cette étape est représentée dans le mythe ancien par un héros spirituel comme Jésus ou Bouddha. Dans cette étape, le héros prend le nom du maître car il maîtrise les deux monde, le monde des dieux et le monde des hommes, il vit un équilibre entre

¹⁷ *Ibid.*, p. 185.

¹⁸ *Ibid.*, p. 194.

¹⁹ *Ibid.*, p. 202.

physique et spirituel, entre « être » et « faire ». L'équilibre est d'être à la fois dans le monde interne et externe ; être et servir.

Libre devant la vie : la quête s'est terminée, l'aventure est complète et l'objectif est réalisé. Le héros maintenant est le champion qui a appris à vivre en équilibre, sans peur de la mort ou de la vie, sa récompense est de ne plus avoir besoin de plaire aux autres. Il vit maintenant dans l'instant et il n'est plus seul. Campbell affirme : « *Fort de cette vision intérieure, libre et calme dans ses actes, exalté de ce que la grâce de Viracocha se répande par sa main, le héros est le véhicule conscient de la Loi terrible et magnifique, qu'il soit boucher, jockey ou roi*²⁰.

3. LA COMPARAISON, L'EXTRAIT DES SIMILITUDES

Dans cette section, nous allons faire la pratique qui est la comparaison entre les événements du roman de *Pinocchio* et les événements du film *Alita* pour extraire les similitudes entre eux, en vue des étapes du monomythe, c'est-à-dire nous allons nous baser sur la théorie du monomythe pour faire une comparaison bien structurée et bien organisée. Et nous allons suivre l'ordre des étapes.

Mais avant ça, nous allons comparer entre les débuts des deux histoires car ils sont assez similaires.

Pour *Pinocchio*, son histoire commence avec le menuisier *Antonio* appelé aussi "Maître Cerise" qui l'a trouvé quand il n'a été qu'un bout de bois, au début il a décidé de fabriquer un pied de table de ce morceau de bois, mais quand il a commencé à travailler il a découvert que ce morceau peut pleurer, rire et même parler, ce morceau de bois a une âme ! Parce qu'il avait peur, Maître Cerise a décidé d'offrir le bout de bois à son ami *Geppetto* qui venait lui demander un morceau de bois pour fabriquer une marionnette capable de danser, de tirer l'épée et de faire des sauts périlleux. Plus tard, *Geppetto* fabriqua sa marionnette et lui donna comme nom "*Pinocchio*", et lui considéra comme son fils car il n'a jamais eu des enfants.

²⁰ *Ibid.*, p. 211.

Pour *Alita*, son histoire commence lorsque le docteur *Ido*, un docteur en cybernétique trouva une cyborg demi détruite dans le déchet des robots, il la ramena avec lui à son laboratoire et travailla pour la réparer parce qu'il a trouvé que son cerveau et son cœur fonctionnaient toujours, il la donna le nom de sa fille décédée *Alita* et le corps qu'il a fabriqué pour elle (sa fille).

De ce fait, nous trouvons que les deux protagonistes ont passé par le même début, et ont été produits de la même manière.

3.1 Le départ

Selon Campbell, dans cette étape commence l'aventure du héros par un appel qu'il reçoit, cet appel peut être un simple geste maladroit.

Dans le cas de *Pinocchio*, son aventure commence quand il a fui de la maison de *Geppetto* et commença à courir dans la rue. Pour lui, il voulait découvrir le monde extérieur mais il n'a fait que des problèmes car son père était emprisonné à cause de lui. Quand il a retourné à la maison il a rencontré un Grillon-qui-parle qui l'a donné des conseils pour devenir un bon enfant, cela était l'appel de l'aventure de *Pinocchio*, mais il l'a refusé en tuant le pauvre Grillon. Dans cette histoire, l'aide surnaturelle est absente dans cette étape, mais elle viendra prochainement dans l'étape de l'initiation. Comme, le passage du premier seuil et le ventre de la baleine n'existent pas, car notre *Pinocchio* a passé directement à la prochaine étape où il a entreprend des épreuves qui semblaient si durs pour un petit enfant.

Passant maintenant vers l'autre héroïne, la brave *Alita*, son aventure a commencé lorsqu'elle se leva le matin dans la maison du docteur *Ido* et elle rencontra le docteur et son assistante. Après qu'elle eut son repas, elle se dirigea vers l'extérieure, elle a sorti de la maison pour découvrir qu'est-ce qui se trouve en dehors de ces murs, là elle rencontra son premier ami *Hugo* qui va l'aider à

reconnaitre ce nouveau monde. Jusqu'à maintenant, les événements des deux histoires sont presque les mêmes, la seule différence qui se trouve entre eux c'est que le scénariste James Cameron a presque suivi toutes les étapes du monomythe, mais en générale les histoires restent similaires.

L'appel de l'aventure qu'*Alita* a reçu était un geste simple qui peut sembler banal, c'était une publicité d'une compétition sportive appelée en anglais « Motor-Ball » qui était transmise dans le grand écran dans la rue. Après avoir vu cela, *Alita* se trouvait penchée vers cette compétition, elle s'est sentie qu'elle appartient à ce type des faits. Mais son père, le docteur *Ido* essaya de l'empêcher et de faire retirer cette idée de sa tête, mais de sa part, *Alita* a directement accepté l'invitation.

Dans cette histoire, l'aide surnaturelle viendra dans la prochaine étape, l'initiation.

Ensuite, *Alita* passe le premier seuil dans son aventure, c'était sous forme d'un match de « Motor-Ball » entre les jeunes du quartier où elle a participé, au début elle a échoué, mais après quelques tentatives elle a réussi et elle a appris les règles de ce jeu.

Maintenant, *Alita* arrive à la dernière station dans cette étape, c'est le ventre de la baleine. Ici, elle s'engage dans sa première bataille contre les ennemis de son père. Ce n'était pas facile pour elle, mais elle a vaincu ses ennemis, et là où elle s'est rappelée qu'elle n'était pas une cyborg normale, elle était une cyborg militaire qui était fabriquée pour des objectifs militaires, mais le moment où elle était détruite, elle était jetée dans la cour des déchets de robots.

3.2 L'initiation

Dans cette étape, le héros se trouve au centre de l'aventure où il doit passer un certain nombre d'épreuves afin de prouver son aptitude. À la fin, il arrive généralement à réaliser l'objectif de son voyage et achever son but.

Notre héros *Pinocchio*, commence cette étape par fuir de l'école et vendre son abécédaire pour aller au théâtre des marionnettes, mais il a fini par être attrapé par le marionnettiste et menacé d'être jeté dans le feu pour cuire son dîner. Après des forts pleurs, le marionnettiste senti pitié vers Pinocchio, lui pardonna et donna cinq pièces d'or pour les donner à son père.

A son chemin vers la maison, il a rencontré le Renard et le Chat qui veulent voler les pièces d'or, et il part avec eux au Pays des Nigauds pour aller au Champ des Miracles et planter ses pièces afin de récolter milliers d'autres selon les paroles du Chat et du Renard. Quand ils ont fatigués et parce que la nuit est tombée, ils arrêterent pour passer la nuit dans l'auberge de l'Écrevisse Rouge, mais comme d'habitude le Renard et le Chat ont fui le minuit après avoir mangés et dormis dans l'auberge et le pauvre *Pinocchio* se trouvait obligé da payer une pièce d'or. Il sortit de l'auberge se dirigeant vers le Champ des Miracles, et soudain deux bandits avaient bloqué sa route pour voler ses pièces d'or, c'étaient bien le Chat et le Renard, il a réussi à les dépasser et à s'enfuir au début, mais par la suite, ils ont l'attrapé et le pendu à une branche du Grand Chêne. Par la suite, Pinocchio était sauvé par La Fée aux cheveux bleu-nuit qui est le personnage protecteur qui offre l'aide surnaturelle à Pinocchio, et au même temps la déesse qu'il va rencontrer. Après qu'elle l'avait sauvé, La Fée demanda de Pinocchio de rester avec elle, et elle l'informa qu'elle a invité aussi son père *Geppetto* pour venir vivre avec eux.

Pinocchio quand il est allé accueillir son père, il a rencontré à nouveau les deux bandits le Renard et le Chat, et cette fois il a parti avec eux au Champ des Miracles, et il a fait comme ils disent et planta les pièces d'or et ils ont les récupéré et ils se sont enfuis avant qu'il vient.

Tous ces évènements présentent le chemin d'épreuves que *Pinocchio* a passé par, et ces évènements ne s'arrêtent pas ici, car ensuite il était emprisonné quatre mois, après qu'il sort, il tombe dans un piège et il était délivré par un paysan qui

l'oblige à faire le chien de garde près d'un poulailler, mais il recouvre sa liberté quand il a attrapé les voleurs des poules du paysan. Après sa liberté, il retourne à la maison da La Fée mais il s'était choqué quand il a découvert qu'elle était morte et que son père était perdu dans la mer, alors il alla le sauver et il se jeta dans la mer et nagea toute la nuit mais avec aucun résultat...etc.

Encore une fois, il a rencontré la déesse, La Fée aux cheveux bleu-nuit qui l'aide toujours, cette fois elle l'a donné manger et boire après un long voyage dans la mer et sur l'île, comme elle l'a promet de lui transformer en un vrai garçon s'il va à l'école et étudie.

Pour la section de la femme tentatrice, c'était le camarade de Pinocchio qui lui proposait d'aller avec lui au Pays des Jouets, et bien sur il a accepté et ils ont parti là-bas. Mais après cinq mois passés au pays de cocagne, Pinocchio, à sa grande surprise, se voit pousser des oreilles d'âne. Il devient un vrai bourricot, avec la queue et tout le reste car il n'étudie plus.

Le reste des étapes du monomythe ne peuvent pas être appliquées sur cette histoire, car elle ne respecte pas l'ordre.

Passant vers notre héroïne *Alita*, après avoir battu ses premiers ennemis, a commencé peu à peu à restaurer sa mémoire et à se rappeler qui elle est. La première des choses qu'elle a fait après ça c'est qu'elle a assisté à un match de « Motor-Ball » avec son ami *Hugo* avec une grande passion. Ensuite, elle a visité avec lui un endroit hors et loin de la ville où ils habitent, où elle a trouvé un ancien navire de guerre, et quand elle y est entrée elle a trouvé dedans une tenue de robot, elle l'a pris avec elle au laboratoire du docteur *Ido* et lui demanda de brancher ce tenue au lieu de son corps actuel car elle se sentait très attirée par ce fort corps qui était produit avec des caractéristiques si fortes et si développées que personne d'après ne

sait produire un similaire, mais le docteur avait refusé sa demande parce qu'il avait peur de la force que ce corps détient

Le deuxième pas qu'elle a fait dans cette étape, c'est qu'elle s'est engagée dans une association pour qu'elle devienne un « Hunter Warrior » et elle se dirigea vers le lieu où les Hunter Warriors se réunirent pour demander leur aide afin de battre son grand ennemi "*Grewishka*", mais ils n'ont fait que de la persifler, c'était une cause pour elle pour commencer son deuxième combat avec eux et bien sûr elle les a vaincu. Le combat s'est arrêté à cause d'une surprise inattendue, c'était "*Grewishka*" qui est venu pour tuer *Alita* qui a essayé de le battre mais elle a fini par tomber sur terre presque détruite et sans extrémités.

Mais le mal peut porter le bien, le docteur *Ido* a branché le corps qu'*Alita* a apporté et elle devient plus forte qu'auparavant.

Tous ces événements sont les épreuves qu'*Alita* a passé, avec l'aide surnaturelle de son personnage protecteur le docteur *Ido* qui a joué les deux rôles dans cette histoire.

Ensuite, elle a participé pour la première fois dans la compétition de « Motor-Ball » comme un concurrent cette fois non comme un spectateur. Elle était préparée pour cette compétition par on dirait son père *Ido*, et elle ne savait pas que les autres concurrents qui étaient aussi des cyborgs ont participé juste pour la tuer, car ils étaient choisis par *Victor*; le démon dans ce film; pour faire cela, mais *Alita* a réussi à les vaincre et les dépasser.

Ici nous arrivons à la section de la femme tentatrice de cette étape, où *Alita* a reçu durant le match un appel de son ami *Hugo* qui a demandé son aide parce que quelqu'un voulait le tuer, à ce moment, *Alita* et sans en penser deux fois a sorti directement du stade allant vers *Hugo* et elle l'a sauvé à la fin. Ce pas était comme une obstruction dans le chemin de notre héros pour réaliser son objectif et c'est généralement faite de la part de l'aimé.

Maintenant c'est l'Apothéose, dans cette étape Alita réussit à battre ses grands ennemis : *Victor* et *Grewishka*, et à annuler le système du gouvernement corrompu dans la ville. Pendant son combat, *Alita* a rencontré sa déesse, son instructrice qui la fait apprendre ses capacités uniques de combats, mais cette rencontre était seulement dans la tête d'*Alita*, c'était un flash de sa mémoire où l'instructrice demande d'*Alita* de terminer la mission et détruire "*Zalem*".

Le dernier stade dans l'initiation c'est le don suprême. Après avoir perdu son bien aimé *Hugo* à cause du *Nova* le gouverneur de *Zalem*, *Alita* va derrière sa vengeance en participant dans « Motor-Ball » et gagnant le championnat, car c'est le seul moyen pour pouvoir aller au *Zalem* et tuer *Nova*, l'ennemi numéro 1 pour *Alita*.

L'utilisation de la théorie du monomythe s'arrête ici parce que le film n'est pas complet, et nous attendons la deuxième partie.

4. LES POINTS DE RESSEMBLANCE ENTRE *ALITA* ET *PINOCCHIO*

- Les deux protagonistes ont été fabriqués de la même manière par des hommes spécialistes (un menuisier et un docteur en cybernétique) qui vont les traiter comme fils et fille.
- Les deux protagonistes agissent comme les êtres humains, ils mangent, rient, pleurent, dorment... etc.
- Les deux protagonistes partent dans un voyage pour découvrir le nouveau monde extérieur.
- Les deux protagonistes s'engagent pour sauver les personnes qu'ils aiment (*Hugo* pour *Alita* ; et *Geppetto* pour *Pinocchio*).
- Les deux protagonistes avaient des faibles corps au début, mais par la suite ils auront des nouveaux et plus forts corps (pour *Alita* : elle avait un corps d'un cyborg

normal au début, ensuite elle a un corps d'un cyborg militaire ; pour *Pinocchio* : il était une marionnette en bois au début, et à la fin il s'est transformé en un vrai garçon).

CHAPITRE II :

Alita, une réécriture du mythe de *Pinocchio*

*« ...je me dis qu'un poète devait,
pour être vraiment poète, prendre
pour matière des mythes... »*

Socrate, in *Phédon*

1. LA RÉÉCRITURE MYTHIQUE ET LES MYTHÈMES

1.1 La réécriture mythique

Dans notre analyse et comparaison entre le film « *Alita, l'Ange Conquérant* » de Robert Rodriguez et le fameux roman « *Les aventures de Pinocchio* » de Carlo Collodi, nous allons aborder la notion de la réécriture mythique, car après une première révision des deux corpus, nous avons constaté que le film d'*Alita* était sous forme d'une réécriture du mythe de Pinocchio. Alors, c'est quoi la réécriture mythique ? Et quelle est la relation entre la réécriture mythique et les mythèmes ?

Réécrire, c'est écrire – ou rédiger de nouveau – ce qui est déjà écrit, en le modifiant à la différence de copier. Selon Eric Bordas, la réécriture est la « *reprise d'une œuvre antérieure, quelle qu'elle soit, par un texte qui l'imite, la transforme, s'y réfère, explicitement ou implicitement*²¹. » Alors c'est une écriture seconde qui suit une écriture première, écriture sur écriture ou écriture portée à sa puissance seconde²².

En conséquent, réécrire un mythe c'est faire écrire de nouveau un mythe antérieur ou des fragments de ce mythe dans un nouveau travail en le modifiant ou en ajoutant des détails des autres mythes. Ainsi le confirme Monsieur Hammouda Mounir : « *Nous pouvons définir cette dernière comme étant la réapparition, dans un mythe ou autour de lui, d'un ensemble de fragments appartenant à un autre mythe, le précédant ou l'égalant chronologiquement*²³. ». Autrement dit, la réécriture mythique est l'ensemble d'opérations de ressemblance et d'échange qui se font entre les mythes.

²¹ BORDAS, Eric, in, ARON, Paul, SAINT-JACQUES, Denis, VIALA, Alain, Le dictionnaire du littéraire, PUF, Paris, 2008, pp. 519-520

²² DOMINO, Maurice, « La réécriture du texte littéraire Mythe et Réécriture », Semen [En ligne], 3 | 1987, mis en ligne le 12 décembre 2007, consulté le 21 juin 2021. URL : <http://journals.openedition.org/semen/5383> ; DOI: <https://doi.org/10.4000/semen.5383>

²³ HAMMOUDA, Mounir, *Le Balrog de La Moria : La mythomorphose d'une histoire primordiale*, Presses de l'Université de Biskra, Janvier 2018.

L'étude de cette réécriture « s'inscrit dans l'approche mytho-critique qui cherche à analyser des textes dévoilant un système de dynamismes imaginaires et les flux et reflux de grandes structures figuratives, au sein d'une ou plusieurs cultures à différents moments culturels donnés²⁴. »

Michel Tournier – qui fut l'élève de Claude Lévi-Strauss – dit à propos des fonctions de la réécriture mythique : « dès lors la fonction sociale – on pourrait même dire biologique – des écrivains et de tous les artistes créateurs est facile à définir. Leur ambition vise à enrichir ou du moins à modifier ce "bruissement mythologique", ce bain d'images dans lequel vivent leurs contemporains et qui est l'oxygène de l'âme²⁵. » Donc, la réécriture mythique n'est pas seulement une écriture de nouveau, mais c'est un enrichissement, renouvellement et une revitalisation des mythes antérieurs.

Cette revitalisation se manifeste dans l'action d'emprunter des fragments de l'ancien mythe et les faire intégrer dans un nouveau mythe, ces fragments forment la base des mythes et Claude Lévi-Strauss leurs a donné le nom de " **mythèmes**".

1.2 Les mythèmes

Claude Lévi-Strauss, l'anthropologue français, était intéressé au domaine des mythes, « Selon lui, à une époque passée, le mythe était considéré comme un fondement de la pensée humaine, mais à l'époque récente le mythe a un peu perdu sa fonction²⁶. », il dit : « Le mythe constitue une tentative d'explication des phénomènes difficilement compréhensibles : astronomiques, météorologiques, etc. Quelle qu'elle soit la situation réelle, une dialectique qui gagne à tout un corps, trouvera le moyen d'atteindre à la signification²⁷. », cela veut dire qu'à travers les mythes, nos ancêtres ont essayé d'expliquer plusieurs phénomènes, et à travers ces mythes nous allons comprendre les choses qui semblent difficiles à comprendre.

²⁴ Définition inspirée par celle de Pierre Brunel dans *Mythocritique*, Paris : Presses Universitaires de France, 1992, p. 39.

²⁵ TOURNIER, Michel, *Le vent Paraquet*, Paris, Gallimard 1979. p. 187.

²⁶ CHENINI, Hadda, « Du mythe fondateur de la Reine de Saba à ses différentes réactualisations dans la littérature algérienne d'expression française. Pour une étude de la "femme sauvage", croisée issue du double mythe de la Reine de Saba et de la Kahéna dans *Nedjma* de Kateb Yacine. Université de Kasdi Merbah, Ouargla, 2009. p. 15.

²⁷ LÉVI-STRAUSS, Claude, *Anthropologie structurale*, Paris, Plon. p. 254.

Au même temps il était influencé du structuralisme de Roman Jakobson. C'est pour ça, il a rédigé plusieurs œuvres dans ce sujet, parmi eux nous avons : *Anthropologie Structurale*, qui est un recueil d'articles paru en 1958. Parmi ces articles, nous avons *La Structure des mythes* qui était publié en 1958 comme chapitre XI de ce recueil. Cet article présente les différentes étapes du raisonnement en mythologie structurale.

Ce qui nous intéresse dans les travaux de Claude Lévi-Strauss est la notion de mytheme qu'il a développé. Les mythes selon Lévi-Strauss sont les unités élémentaires constitutives que l'on peut identifier dans un mythe, et qui peuvent être partagés entre des différents autres mythes. Ils constituent un complexe d'éléments langagiers (phonétiques, sémantiques) autant que visuels relevant surtout de l'anthropologie.

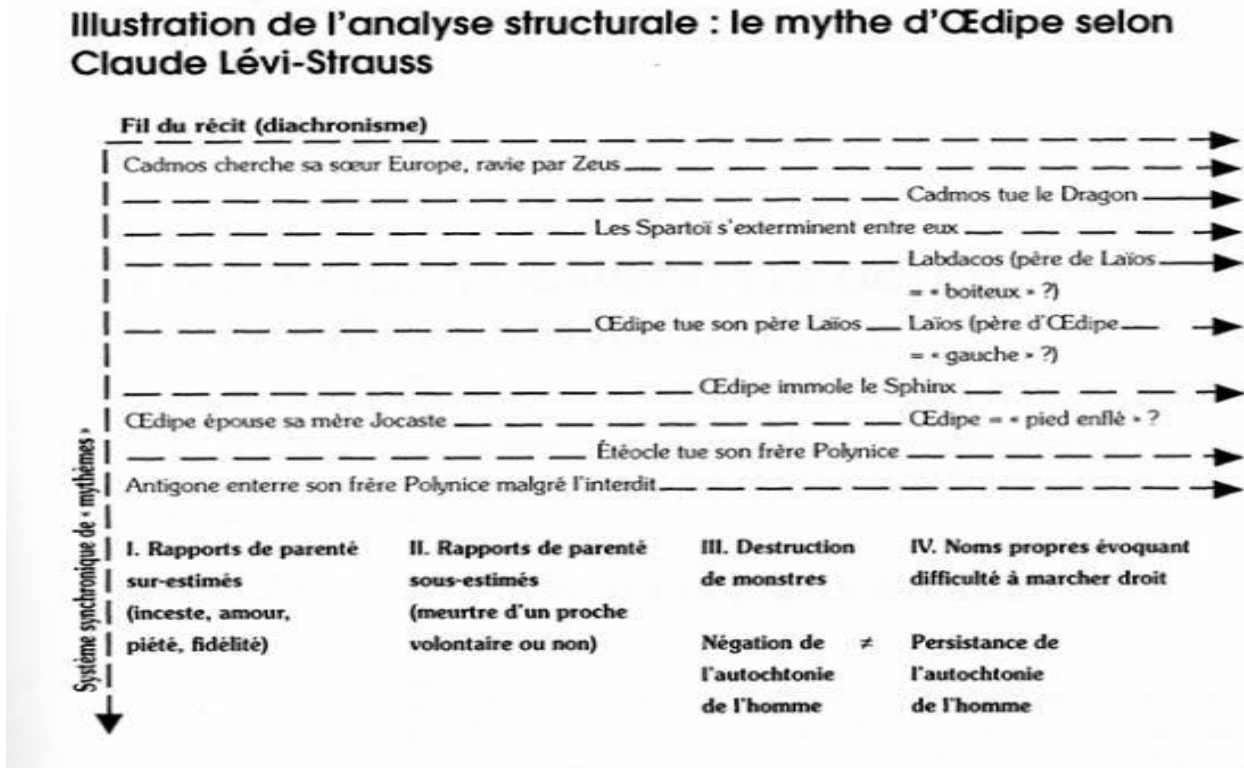
Claude Lévi-Strauss a étudié les mythes comme une langue. Pour lui, le mytheme dans un mythe est équivalent aux phonèmes et morphèmes dans la linguistique structurale, où chaque mytheme acquiert son sens de sa position dans le mythe, et de sa relation avec les autres mythes, c'est-à-dire que le mytheme dépend de la structure où il se trouve pour avoir son sens.

Il affirme que, comme toute réalité linguistique, « le mythe est formé d'unités constitutives ». Non seulement ces unités occupent dans la structure du mythe la même place que les phonèmes, morphèmes ou sémantèmes dans la structure de langue mais de plus elles s'articulent, comme leurs modèles linguistiques, en structures à complexités croissantes à savoir les mythes, nom donné par Lévi-Strauss aux « grosses unités constitutives » qui, seront donc à « chercher au niveau de la phrase » et constitueront les éléments les plus complexes spécifiques au mythe.²⁸

Pour mieux éclairer sa théorie, Claude Lévi-Strauss a formulé un tableau où il a analysé la structure du mythe d'Œdipe. « Pour illustrer ce modèle théorique et avant de

²⁸ WALTER, Philippe, « Les enjeux passés et futures de l'*imaginaire* », *Pratiques*[En ligne], 151-152 | 2011, mis en ligne le 13 juin 2014, consulté le 20 juin 2021. URL : <http://journals.openedition.org/pratiques/1769> ; DOI: <https://doi.org/10.4000/pratiques.1769>

l'appliquer aux mythes d'origine et d'émergence des anciens groupe amérindiens Zuni et Pueblo, Lévi-Strauss a donc recours au mythe d'Œdipe qu'il suppose connu de tous (?), jusqu'à revendiquer l'intérêt d'une pareille vulgarisation au détriment de la scientificité du modèle²⁹.», et voici le tableau qu'il a fait :



Dans notre travail de fin d'étude, notre objectif est de relever les similitudes entre le film et le roman. Après la comparaison entre eux, nous avons trouvé que le scénariste du film lors de la création du scénario a réécrit le mythe de *Pinocchio* en empruntant des fragments constitutifs de ce mythe, et c'est notre rôle de faire extraire ces mythèmes dans la prochaine section.

²⁹ HUBNER, Patrick, « Structure du mythe », *Babel*[En ligne], 1 | 1996, mis en ligne le 21 mai 2013, consulté le 23 juin 2021. URL : <http://journals.openedition.org/babel/3126> ; DOI: <https://doi.org/10.4000/babel.3126>

2. L'EXTRAIT DES MYTHÈMES EN COMMUN :

Dans l'italien roman de Carlo Collodi « Les aventures de Pinocchio », *Pinocchio* est une marionnette fabriquée du bois dur sous la forme d'un aimable garçon, c'était une sculpture faite par le marionnettiste *Geppetto* qui a considéré cette marionnette comme son fils qu'il n'a jamais eu.

Dans le moment même, nous avons remarqué la ressemblance entre cette créature et *Alita*, le cyborg dans le film « *Alita, l'ange conquérant* » de Robert Rodriguez, qui devient la plus forte créature dans sa ville après qu'elle restaure sa mémoire perdue. Elle est un cyborg militaire fabriqué avec des techniques supérieures et très développées, mais après une guerre féroce entre les planètes, elle a été détruite et jetée dans la cour des déchets des robots. Par hasard, un docteur en cybernétique la trouva et la répara en la donnant un nouveau corps qu'il a fabriqué lui-même pour sa fille.

Cette ressemblance, entre les deux créatures, nous donne l'envie d'extraire les mythèmes qui étaient empruntés du mythe de Pinocchio pour être intégrés dans l'histoire de ce cyborg.

Premièrement, la ressemblance dans l'origine des deux créatures est remarquable, car *Pinocchio* au début de l'histoire n'était qu'un morceau de bois qui peut rire, pleurer et même sauter, là où *Geppetto* découvre que ce morceau a une âme, et ici il décida d'en profiter et le transformer en une marionnette semblable à un vrai garçon et le traite comme son fils, il a vraiment l'aimait beaucoup, Collodi dit : « *Maître Cerise offre le morceau de bois à son ami Geppetto qui le prend pour se fabriquer une marionnette extraordinaire capable de danser, de tirer l'épée et de faire des sauts périlleux*³⁰. » . La même chose se passe avec le docteur *Ido* quand il a trouvé le demi corps d'un cyborg presque détruit, mais qui a attiré son attention c'était que ce corps était

³⁰CARLO, Collodi, « Les aventures de Pinocchio, histoire d'une marionnette » Édition du groupe <Ebooks libres et gratuits>, 10/01/2004. p. 07.

<http://fr.groups.yahoo.com/group/ebooksgratuits>

encore en fonction, c'est pour ça qu'il décida de le réparer en fixant un corps dont il a fabriqué pour sa fille, et lui aussi a fait comme son homologue, il a nommé le cyborg par le nom de sa fille et il l'aimait comme sa fille.

Le fait que le morceau de bois qui peut rire et pleurer a été transformé en un garçon nous rappelle au mythe de *Pygmalion*, un sculpteur de Chypre descendant d'Athéna déesse de la sagesse et des artistes et d'Héphaïstos dieu de la forge, connu pour son haine envers les femmes de sa ville (Chypre) à cause de leur conduite répréhensible (elles étaient des prostituées ou des sorcières ou les deux ensembles), mais « *au lieu de s'abandonner aux plaisirs charnels, Pygmalion s'enfermait dans son atelier, seul afin de réaliser œuvres. Un jour l'envie lui prit de modeler la plus belle de toutes les statues jamais sculptées à ce jour. Il voulait que son œuvre soit le reflet de la femme parfaite, de la splendeur incarnée*³¹. ». Alors il a sculpté une femme d'ivoire et il a tombé amoureux de l'ouvrage de son ciseau. Cette statue était rendue vivante grâce à la déesse de l'amour *Aphrodite*. *Pygmalion* a donné à sa femme le nom de *Galatée*.

De ce fait, nous constatons que le mythe de *Pinocchio* est sous forme d'une réécriture mythique du mythe de *Pygmalion*, et *Alita* est la réécriture du mythe de *Pinocchio*. Alors, la réécriture mythique est un cercle qui ne cesse jamais de se répéter et de se renouveler.

Il faut aussi ajouter que le film d'*Alita* est considéré comme l'adaptation cinématographique du manga japonais *Gunnm*.

Guillaume Obry Le Liard a fait une interview avec le producteur du film Robert Rodriguez, et il nous a donné les informations suivantes :

« Alita : Battel Angel est l'adaptation cinématographique du célèbre et incontournable manga Gunnm créé par Yukito Kishiro et paru dans les années 90. Il raconte la renaissance d'un cyborg amnésique à l'apparence d'une jeune fille nommée Gally, en quête de réponses et de désir

³¹ MARIEDBS, Le mythe de *Pygmalion*, Canalblog, mis en ligne le 06 août 2010 à 11 :41, consulté le 21 juin 2021. URL :

<http://mythe.canalblog.com/archives/2010/08/06/18754500.html>

*d'humanisation dans un futur apocalyptique, sous un régime totalitaire. Malgré une variation de titre entre les deux œuvres, les fans ayant vu les bandes annonces qui envahissent la toile depuis plusieurs mois reconnaissent aussitôt la plus humaine des mécananthropes à ses grands yeux, tandis que les novices et les plus curieux mènent leur petite enquête pour comprendre... En effet, là où *Gunnm* signifie « rêve d'une arme » en japonais, *Alita : Battle Angel* tient son nom de la version américaine du manga : *Battle Angel Alita*, dans lequel Gally a tout simplement été rebaptisée *Alita*³² »*

Deuxièmement, le mythe de la morphologie de *Pinocchio* et *Alita* nous paraît semblable, car les deux personnages ont été fabriqués avec un corps identique au corps humain.

Pour *Geppetto*, il a commencé à sculpter sa marionnette après qu'il a choisi son nom, « *Ayant trouvé le nom de sa marionnette, il se mit à travailler sérieusement. Il commença par sculpter la chevelure, puis le front et les yeux*³³. », « *Après la bouche, ce fut au tour du menton puis du cou, du ventre, des bras et des mains*³⁴. ». Par la suite, *Geppetto* a taillé les jambes et les pieds mais avec la succession des événements, *Pinocchio* a brûlé ses jambes et ses pieds, ce qui a conduit *Geppetto* à les tailler de nouveau pour cette factieuse marionnette.

Pour le docteur *Ido*, après qu'il a ramené le cyborg avec lui à son laboratoire, il a en branché le corps qui était déjà produit par lui. Le même événement se passe dans cette histoire, car *Alita* entre dans une bataille avec un robot monstre et elle perd son corps là-bas à cause de lui. C'est ce qui a obligé le docteur *Ido* à la réparer de nouveau en branchant le corps militaire qu'elle a trouvé dans un ancien navire

³² OBRY LE LIARD, Guillaume, « Présentation d'*Alita : Battle Angel*, En Présence de Robert Rodriguez », Chronique Disney, mis en ligne le 15 janvier 2019, consulté le 22 juin 2021. URL : <https://www.chroniquedisney.fr/dossier/2018-presentation-alita.htm>

³³ CARLO, Collodi, « Les aventures de *Pinocchio*, histoire d'une marionnette » Édition du groupe <Ebooks libres et gratuits>, 10/01/2004. p. 11. <http://fr.groups.yahoo.com/group/ebooksgratuits>

³⁴ *Ibid.*, p. 12.

de guerre. Elle avait un très joli corps avec des détails féminins très beaux, comme elle avait un cerveau humain.

James Cameron, le scénariste qui a écrit le scénario du film d'Alita, n'a pas seulement emprunté des mythes du mythe de Pinocchio, mais aussi il a enrichi son film en empruntant un mythe de la fameuse série de Harry Potter.

C'était le mythe du jeu qui se fait dans les deux films. Dans le film d'Alita, l'histoire se déroule autour d'un match de « MotorBall » qu'Alita insiste de le gagner pour atteindre ses objectifs et détruire l'abus qui domine dans sa ville.

Le Motorball est une course de roller à très grande vitesse, où les participants s'affrontent pour attraper en une main une balle en acier pèse presque 40 kg et faire marquer un but à la fin du champ de course.

Cet événement se ressemble au match du Quidditch dans le film d'Harry Potter, il s'agit d'un jeu sur des balais volants entre deux équipes, chaque équipe contient sept joueurs, leur objectif est de marquer plus de points que l'adversaire en attrapant une balle magique appelée le vif d'or et en marquant le maximum de buts qu'ils puissent.

3. COMPARAISON ENTRE LES NOMS DES PERSONNAGES

Dans cette section nous allons faire une comparaison entre les noms des personnages les plus fréquents dans les deux histoires :

3.1 Le protagoniste : les héros dans les deux histoires ne sont pas des êtres humains, ils étaient les deux produits par l'homme mais la différence entre eux c'est la matière dont ils étaient fabriqués, où le premier héros Pinocchio était fabriqué du bois (une marionnette), tant que l'autre héroïne Alita était fabriqué d'acier (un cyborg).

L'origine du prénom Pinocchio est reprise de l'italien, composé de « pino » (pin) et de « occhio » (œil) : « œil de pin »³⁵, comme il peut signifier la « graine de pin³⁶ ». Cette appellation peut être choisie en correspondance avec le type de bois dont Pinocchio a été fabriqué, c'est le bois du pin. D'autres interprétations disent que c'est à cause de la région où vivait Collodi, l'auteur de ce roman, et son père, car il y'avait une rivière nommée Pinocchio dans leur village.

Le prénom Alita dans le film est choisi par le docteur *Ido* et c'était le nom de sa fille décédée. Mais en général, ce prénom signifie l'élevé et l'ailé, et cette signification correspond parfaitement avec le caractère de notre héroïne.

3.2 Le père : les enfants ne sont pas des êtres humains, mais bien évident les pères sont des êtres humains, ils se différencient dans leur métier. *Geppetto*, le père de Pinocchio était un pauvre menuisier, alors que *Ido*, le père d'Alita était un docteur en cybernétique.

L'origine du prénom Geppetto est la version italienne du prénom Joseph. « *Il vient de l'hébreu "yôsep", qui signifie : "Dieu ajoute" et se fête le 19 mars. Dans l'histoire biblique, Joseph charpentier à Nazareth, est un homme juste et croyant³⁷.* ». En fait, c'est vrai que Geppetto, le père de Pinocchio était un sage homme et qui va toujours dans le bon chemin.

La signification du prénom Ido dans la langue hébraïque est « son témoin », comme il peut signifier « le travail ». Mais étymologiquement, ce prénom est l'abréviation de l'expression : l'internet des objets, et ça arrange bien avec son métier.

³⁵ <https://fr.m.wiktionary.org/wiki/Pinocchio>

³⁶ Giacomo Devoto, Gian Carlo Oli, *Dictionnaire de la langue italienne*, Firenze, Le Monnier, 1971.

³⁷ Celine, « Guiseppe dit Geppetto! », Chez Geppetto, mis en ligne le 28 février 2019, consulté le 22 juin 2021. URL :

<https://www.chezgeppetto.com/guiseppe-ou-geppetto>

3.3 L'ennemi : les ennemis de Pinocchio sont nombreux, les premiers furent le Renard et le Chat, l'auteur a préféré les laisser sans prénoms pour que l'histoire soit plus affective car elle est destinée aux enfants. Ensuite, vient le marionnettiste *Mangiafoco* qui voulait le brûler, ce prénom signifie le mangeur de feu en italien. De plus, nous avons plusieurs autres personnages qui ont causé du mal à Pinocchio, comme son mauvais ami La Mèche, le responsable du cirque...etc.

Pour Alita, elle aussi avait des ennemis qui sont Grewishka, Zappan, Victor et Nova leur maître.

3.4 Le personnage qui offre l'aide au héros :

Dans l'histoire de Pinocchio, son image protectrice fut La Fée aux cheveux bleu-nuit, l'auteur l'a laissé sans appellation pour qu'elle soit plus significative, car les Fées chez les enfants sont des créatures miraculeux et qui rapportent toujours les bonnes choses.

Dans le cas d'Alita, son protecteur fut son père Ido, il était toujours dans son dos.

Pour conclure ce chapitre, le film malgré les différences qui se trouve entre lui et le roman de Pinocchio, mais il reste semblable à une réécriture de ce dernier.

CONCLUSION

Le point de départ de ce travail de recherche était l'intention de dévoiler l'impact de l'intermédialité, et la relation qui se trouve entre elle et la littérature, et aussi pour extraire les similitudes entre nos deux corpus à l'aide des théories et des notions différentes.

Pour atteindre notre objectif, nous nous sommes dirigés vers la comparaison entre le fameux travail littéraire de l'italien Carlo Collodi : « *Les aventures de Pinocchio, histoire d'une marionnette* », et le film américain moderne du célèbre producteur Robert Rodriguez : « *Alita, l'Ange Conquérant* ». Dans cette comparaison nous nous sommes appuyés sur l'approche de l'intermédialité pour prouver que la relation qui se trouve entre le film et le roman choisis est une relation d'intermédialité. Ensuite nous nous sommes servis de la théorie de monomythe de Joseph Campbell. Enfin, nous avons utilisé la théorie de mytheme de Claude Lévi-Strauss.

Dans le premier chapitre, après une analyse basée sur la notion de l'intermédialité élaborée par le professeur Jürgen E Müller qui affirme que les médias peuvent enrichir leurs contenus en s'appuyant sur d'autres sources tels que : la littérature, la peinture, la musique...etc. et après une pratique de comparaison basée sur la théorie que Joseph Campbell a élaboré après une longue étude sur les différents mythologies, la théorie de monomythe qui prouve que tout héros passe par les mêmes étapes pour qu'il devient un vrai héros, nous avons arrivé à affirmer notre première hypothèse qui dit que le scénariste a suivi le modèle de monomythe en le modifiant en vue de l'histoire de Pinocchio, nous avons trouvé que les mêmes étapes étaient présentes dans les deux histoires.

Dans le deuxième chapitre, nous avons opté pour faire notre comparaison à l'aide de la notion de mytheme développée par l'anthropologue français Claude Lévi-Strauss. Cette notion nous éclaire les choses concernant le domaine ambigu des mythes. Lévi-Strauss affirme à travers cette théorie que les mythes sont

composés des mythèmes comme la langue est composée des phonèmes et des morphèmes. Ces mythèmes sont les grosses unités constitutives qui construisent les mythes. Après la comparaison, nous sommes arrivés à valider la deuxième hypothèse de notre travail qui dit que le scénariste a emprunté des mythèmes du mythe de Pinocchio. Cette emprunte n'était pas seulement du mythe de Pinocchio, mais il y avait d'autres mythes qui étaient aussi présents dans ce film.

Pour conclure, la notion de l'intermédialité que nous avons traitée dans ce travail de recherche ne vient pas isolée, elle apporte avec elle plusieurs autres notions et opérations pour le travail fait d'après elle soit complet et bien fini, tel que : la notion du monomythe, la notion de mythème, la notion de la réécriture mythique...etc. Toutes ces notions ont été présentes dans une même analyse, et elles ont toutes participé à faire le film Alita dans l'état de perfection que nous avons vu.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Références bibliographiques :

Corpus étudié :

COLLODI, Carlo, Les aventures de Pinocchio, histoire d'une marionnette, Édition du groupe <Ebooks libres et gratuits>, 10/01/2004.

<http://fr.groups.yahoo.com/group/ebooksgratuits>

Œuvres :

1/ CAMPBELL, Joseph, Le Héros aux mille et un visages, OXUS, avril 2010.

2/ LÉVI-STRAUSS, Claude, *Anthropologie structurale*, Paris, Plon, 1958.

3/ TOURNIER, Michel, *Le vent Paraclet*, Paris, Gallimard 1979.

Articles :

1/ BRUNEL, Pierre, *Mythocritique*, Paris : Presses Universitaires de France, 1992.

2/ CELINE, « Guiseppe dit Geppetto! », Chez Geppetto, mis en ligne le 28 février 2019, consulté le 22 juin 2021. URL :

<https://www.chezgeppetto.com/guiseppe-ou-geppetto>

3/ DOMINO, Maurice, « La réécriture du texte littéraire Mythe et Réécriture », Semen [En ligne], 3 | 1987, mis en ligne le 12 décembre 2007, consulté le 21 juin 2021. URL :

<http://journals.openedition.org/semen/5383> ; DOI:

<https://doi.org/10.4000/semen.5383>

4/ HAMMOUDA, Mounir, Le Balrog de La Moria : La mythomorphose d'une histoire primordiale, Presses de l'Université de Biskra, Janvier 2018.

5/ HUBNER, Patrick, « Structure du mythe », *Babel*[En ligne], 1 | 1996, mis en ligne le 21 mai 2013, consulté le 23 juin 2021. URL :

<http://journals.openedition.org/babel/3126> ; DOI:

<https://doi.org/10.4000/babel.3126>

6/ MARIEDBS, Le mythe de Pygmalion, Canalblog, mis en ligne le 06 août 2010 à 11 :41, consulté le 21 juin 2021. URL :

<http://mythe.canalblog.com/archives/2010/08/06/18754500.html>

7/ MÜLLER, Jürgen Ernest, L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision. Cinémas : revue d'études cinématographiques/ Cinémas : Journal of Film Studies, vol.10, n^o 2_3, 2000, p.105_134.

8/ OBRY LE LIARD, Guillaume, « Présentation d'Alita : Battle Angel, En Présence de Robert Rodriguez », Chronique Disney, mis en ligne le 15 janvier 2019, consulter le 22 juin 2021. URL:

<https://www.chroniquedisney.fr/dossier/2018-presentation-alita.htm>

<https://fr.m.wiktionary.org/wiki/Pinocchio>

<http://id.erudit.org/iderudit/024818ar>

9/ WALTER, Philippe, « Les enjeux passés et futures de l'*imaginaire* », Pratiques[En ligne], 151-152 | 2011, mis en ligne le 13 juin 2014, consulté le 20 juin 2021. URL:

<http://journals.openedition.org/pratiques/1769> ; DOI:

<https://doi.org/10.4000/pratiques.1769>

Thèses et Mémoires:

1/ CHENINI, Hadda, « Du mythe fondateur de la Reine de Saba à ses différentes réactualisations dans la littérature algérienne d'expression française. Pour une étude de la " femme sauvage ", croisée issue du double mythe de la Reine de Saba et de la Kahéna dans Nedjma de Kateb Yacine. Université de Kasdi Merbah, Ouargla, 2009.

2/ ROUTHIER, Élisabeth, L'intermédialité du texte littéraire Le cas d'Océan mer, d'Alessandro Baricco, l'Université de Montréal, décembre 2012.

Dictionnaires :

1/ BORDAS, Eric, in, ARON, Paul, SAINT-JACQUES, Denis, VIALA, Alain, Le dictionnaire du littéraire, PUF, Paris, 2008.

2/ DEVOTO, Giacomo, Gian Carlo Oli, *Dictionnaire de la langue italienne*, Firenze, Le Monnier, 1971.

3/ Le ROBERT, DIXEL Mobile. Version électronique.

Sitographie :

CAIRN.INFO : Matières à réflexion, <<https://www.cairn.info>>.

Canal blog, <<http://www.canalblog.com>>, consulté le : 21 juin 2021.

Centre de recherche sur l'intermédialité, <<http://cri.histart.umontreal.ca>>, consulté le : 22 mars 2021.

Chronique Disney, <<https://www.chroniquedisney.fr>>, consulté le : 22 juin 2021.

Ebooks libres et gratuits : Ebooks gratuits * Livres électroniques gratuits * Free ebooks, <<https://www.ebooksgratuits.com>>, consulté le : 24 janvier 2021.

Érudit, <<https://www.erudit.org>>, consulté le : 18 juin 2021.

Fabula : la recherche en littérature, en ligne, <<https://www.fabula.org>>, consulté le : 27 avril 2021.

JAPIBAS, <<https://www.mythologica.info>>, consulté le : 20 juin 2021.

Journals Open Edition, <<https://journals.openedition.org>>.

PERSEE, <<https://www.persee.fr>>, consulté le : 27 mai 2021.

RÉSUMÉ

Résumé :

Après avoir regardé le film « Alita, l'Ange Conquérant », la première chose qui vient dans la tête est le lien qui se trouve entre celui-ci et le roman de « Les aventures de Pinocchio », c'est le point de départ de toute cette recherche.

Ce travail de recherche est une tentative de découvrir le nouveau concept de l'intermédialité, sa relation avec la littérature et comment elle fonctionne. La problématique que nous soulevons se base sur la façon dont le scénariste du film «Alita, L'Ange Conquérant» a été inspiré de l'histoire de Pinocchio, et la manière dont la réécriture de ce mythe s'est construite. Le but de cette recherche est de prouver l'impact de l'intermédialité sur la littérature, et de dévoiler les opérations qui permettent l'emprunt d'un contenu littéraire et son intégration dans les médias à l'aide d'une méthode analytique avec une autre comparative.

Mots clés : intermédialité, monomythe, mythèmes, réécriture mythique, ressemblances, différences.

Abstract :

After watching the movie " Alita, Battle Angel ", the first thing that comes on head is the link between it and the novel of " the adventures of Pinocchio ", it's the point of depart of all this search.

This search is an attempt to discover the new concept of intermediality, its relation with literature and how it works. The problem that we raise is based on the way that the scriptwriter of the film has been inspired of the story of Pinocchio, and the way in witch the rewriting of this myth has been built. The purpose of this work is to prove the impact of the intermediality on the literature, and to reveal the operations that permit the borrowing of a literary content and its integration on Medias using an analytical method and a comparative one.

Keywords: intermediality, momomyth, mythemes, mythical rewrite, similarities, differences.