

La Nouvelle Bande Dessinée derrière la caméra

Mémoire de Master en Arts du Spectacle et Techniques de
Diffusions et de Communication, option Cinéma

présenté par Fabrice Hagmann

promoteur : Sébastien Fevry

Remerciements

à mon promoteur Sébastien Fevry pour son aide indispensable et sa disponibilité

à Charlotte Razon pour son aide précieuse et son soutien

et à tous ceux qui m'ont soutenu pendant ce travail

INTRODUCTION	p. 5
Des bédéastes derrière la caméra	p. 6
Pour un cinéma autonome	p. 8
L'effet de vivant	p. 9
LA NOUVELLE BANDE DESSINÉE ET SON RAPPORT AU RÉEL.	p. 12
Qu'est-ce que la Nouvelle Bande Dessinée?	p. 13
Un terme contesté	p. 14
Un état d'esprit commun	p. 15
Rapprocher le récit de la vie	p. 17
Rapprocher le dessin de la vie	p. 21
Les auteurs du corpus: réalisme et fantaisie	p. 22
Marjane Satrapi	p. 22
Riad Sattouf	p. 26
Pascla Rabaté	p. 30
Joann Sfar	p. 34
Conclusion	p. 39
L'ESPRIT DE LA BANDE DESSINÉE AU CINÉMA	p. 41
BD et cinéma, des cousins éloignés	p. 42
Découpage, cadrage, composition	p. 42
Dessin contre photo	p. 44
Les adaptations classiques de la BD franco-belge	p. 45
L'effet « gros nez »	p. 46
L'authenticité comme effet de réel	p. 48
La Nouvelle Bande Dessinée au cinéma	p. 50
Persepolis	p. 50
Les beaux gosses	p. 56
Les petits ruisseaux	p. 64
Gainsbourg (vie héroïque)	p. 71
CONCLUSION	p. 79
Bibliographie	p. 83
Filmographie	p. 85

« Je crois effectivement qu'il existe des passerelles entre le cinéma et la bande dessinée, mais qu'il est dommage de les appliquer au pied de la lettre. »

Christophe Blain, bédéaste¹

¹ DAYEZ (Hugues), *La Nouvelle Bande Dessinée*, Editions Niffle, 2002, 200 p.

INTRODUCTION

Des bédéastes derrière la caméra

BD et cinéma, deux arts de la narration par l'image, n'ont cessé d'entretenir des relations. Le cinéma puise depuis longtemps ses sujets dans la bande dessinée. La bande dessinée s'inspire régulièrement des récits du cinéma. La grammaire de l'un s'est enrichie grâce à celle de l'autre et inversement. De nombreux réalisateurs sont marqués par la bande dessinée (Tim Burton, Jean-Pierre Jeunet, Jan Kounen) et/ou se sont attelés à l'adaptation des univers dessinés pour l'écran (Warren Beatty avec *Dick Tracy*, en 1990; Robert Altman avec *Popeye*, en 1980; Roger Vadim, avec *Barbarella*, en 1968). Mais les auteurs de bande dessinée se tournent plus rarement vers le cinéma.

Certes, quelques réalisateurs se sont essayés à la bande-dessinée avant de passer définitivement à la réalisation (Patrice Leconte, Terry Gilliam). Quelques bédéastes ont participé occasionnellement à l'écriture de films, en tant que scénariste ou dialoguiste (René Goscinny). On a également vu des scénaristes de BD passer à la réalisation (Alejandro Jodorowsky, Benoît Peeters). Mais, du côté des auteurs dits « complets », c'est-à-dire à la fois scénaristes et dessinateurs de leurs albums, ils sont peu à être passés derrière la caméra.

Jusque là, on répertoriait quelques cas isolés en France, dont celui d'Enki Bilal (trois films, entre 1989 et 2005), celui de Gérard Lauzier (six films entre 1982 et 1999) et celui de Didier Tronchet (un film en 2002). Mais voilà que subitement, en l'espace de trois ans, cinq auteurs de BD français ont réalisé leur premier long métrage de cinéma :

Persepolis, de Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud, 2008, animation
Les beaux gosses, de Riad Sattouf, 2009, prise de vues réelles
Gainsbourg (vie héroïque), de Joann Sfar, 2010, prise de vues réelles
Les petits ruisseaux, de Pascal Rabaté, 2010, prise de vues réelles

Selon moi, il est intéressant de comparer les films de ce corpus aux oeuvres dessinées de leurs auteurs, car cela met en lumière une manière inhabituelle de passer de la BD au cinéma.

Actuellement, le monde de la BD est immense. En plus de la BD franco-belge, il y a les comics, les mangas et les productions des pays d'europe non-franco-

phones, les BDs indiennes, etc. chacun ayant ses propres codes. Il m'a paru pertinent pour ce mémoire de considérer mon corpus de film dans le cadre de la BD franco-belge uniquement. La BD franco-belge a une histoire et des caractéristiques ne sont pas celles des comics ou des mangas. Aborder également ces domaines auraient risqué de rendre l'analyse trop longue et trop ardue.

Le cinéma adapte régulièrement la bande dessinée franco-belge en imitant de façon plus ou moins littérale les visuels de ces oeuvres. (Ex: *Les aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec*, *Iznogoud*). Pour reproduire la caricature possible par le dessin, les cinéastes utilisent maquillage et effets spéciaux. Pour éviter que cela soit ridicule, les cinéastes assument généralement le côté stylisé de leur film, mais cela donne rarement des univers et des récits totalement crédibles [fig. 1].



[fig.1] Les extraordinaires aventures d'Adèle Blanc-Sec, ou l'imitation littérale du personnage dessiné. Le personnage semble même plus caricatural dans le film, son maquillage est outrancier et on lui a rajouté une mèche de cheveux ridicule. Le deuxième degré semble être pour Luc Besson le moyen de faire passer auprès du spectateur l'aspect caricatural de son film.

Le problème principal auquel ces cinéastes se heurtent, c'est qu'ils essaient d'adapter visuellement le style de dessin pour retrouver l'esprit de l'oeuvre, alors que le dessin possède de caractéristiques propres que le cinéma n'a pas et ne pourra pas égaler. Or, voilà une question qui ne semble pas avoir préoccupé outre mesure les auteurs des films du corpus.

En comparant les films du corpus et les BDs de leurs auteurs, on découvre effectivement des similitudes visuelles (physionomies, couleurs, découpage, cadrage, dialogues, etc.) mais elles ne sont que la partie immergée d'un iceberg. Elles ne représentent pas le lien fondamental qui a permis à ces auteurs de passer de la BD au cinéma.

Je prétends que la filiation entre les films du corpus et les bandes dessinées de leurs auteurs se situe dans le rapport qu'ils entretiennent avec le réel. En effet, ces films sont à la fois très proches du réel et pleins de fantaisie, des caractéristiques qui existaient déjà dans le travail en BD de leurs réalisateurs.

Pourquoi cette différence? Les auteurs des films du corpus font partie d'une mouvance, apparue à la toute fin des années 1980 et nommée Nouvelle Bande Dessinée. Cette mouvance a fait entrer plus de réel dans la bande dessinée, par une série de pratiques nouvelles ou renouvelées. Ces pratiques ont été portées au cinéma par les auteurs du corpus.

Pour un cinéma autonome

Dans ce mémoire, je me fais le partisan d'un cinéma empreint d'un certain réalisme. Je ne rejette pas pour autant la fantaisie ou les mondes imaginaires, bien au contraire. Je trouve simplement qu'il est dommage de créer la fantaisie au cinéma sans lui donner toute la force que ce média peut lui offrir.

Le cinéma repose sur la reproduction fidèle de la réalité, obtenue grâce à l'image photographique, l'illusion du mouvement et la reproduction du son. L'impression de réalité créée est saisissante pour le spectateur. Elle est tout à fait supérieure à celle offerte par la BD, par exemple, qui ne reproduit ni mouvement, ni son, ni même l'image photographique¹.

Par conséquent, je considère l'impression de réalité comme la force principale du cinéma. L'impact de la fiction sur le spectateur est bien plus saisissant, s'il croit fortement à ce qu'il voit.

Si le cinéma lorgne du côté de la bande dessinée, c'est souvent parce qu'elle offre des univers imaginaires et une grande fantaisie. Mais si la bande dessinée est particulièrement adaptée à la fantaisie, aux univers imaginaires, c'est parce que le dessin le permet par nature. Mais ce qui semble tout à fait normal en dessin a beaucoup plus de mal à passer au cinéma.

Si le cinéma parvient parfois à adapter de façon caricaturale des bandes dessinées comiques qui fonctionnent au deuxième degré (*Astérix: mission Cléopâtre*, *Lucky Luke*), elle parvient rarement à recréer des univers au premier degré, crédibles et autonomes. En regardant une adaptation, on a souvent l'impression qu'il s'agit

1 A l'exception du roman-photo qui n'est cependant pas toujours considéré comme de la bande dessinée.

d'une suite de vignettes animées. Le film nous renvoie en permanence à la bande dessinée, on sent qu'un autre langage a investi le film. Le film se réfère à des codes provenant de la BD et non au monde réel. *Les incroyables aventures d'Adèle Blanc-Sec*, de Luc Besson, en est un exemple récent.

Or, je trouve souhaitable que le cinéma parvienne à adapter la bande dessinée avec des moyens qui lui sont propres pour créer des films autonomes, référentiels au réel. *Tikho Moon*, d'Enky Bilal, ainsi que *Blueberry, l'expérience secrète*, de Jan Kounen, sont exemplaires à cet égard, mais constituent de rares exceptions.

Les films du corpus également sont des exceptions. Ils sont tout à fait autonomes, ont pour référent le monde réel et non le média bande dessinée. D'autre part, ils proposent un équilibre rare entre réalisme et fantaisie. Loin de la science-fiction d'Enki Bilal et du western halluciné de Jan Kounen, ils se déroulent dans des univers très proches de la réalité. Mais cela ne les empêche pas de faire preuve de fantaisie.

L'effet de vivant¹

Le réalisme dans les arts est une notion difficile à manipuler. Tout d'abord, parce qu'elle est relative. Une oeuvre sera jugée plus réaliste qu'un autre, les oeuvres d'une époque plus réalistes que ceux d'une autre époque. Par exemple, un film néoréaliste italien n'apparaîtra pas forcément comme réaliste pour un spectateur actuel. De plus, les critères de réalisme eux-mêmes sont fluctuants. Telle oeuvre pourra être perçue comme réaliste à certains égards, totalement irréaliste à d'autres. Par exemple, un film burlesque comme *Le mécano de la General*, de Buster Keaton, présente des actions irréalistes d'un point de vue psychologique et physique, au sein d'une reconstitution historique tout à fait réaliste. De plus, une oeuvre peut raconter de façon tout à fait irréaliste (par l'utilisation de métaphores ou d'images mentales) un sujet par ailleurs profondément ancré dans la réalité.

De plus, le réalisme se confond facilement avec la vraisemblance, bien que ces deux notions ne soient pas liées. La vraisemblance n'est pas une question de réalisme, mais de cohérence interne du récit. Un récit contient en lui-même des règles (généralement établies au début) qui régissent l'univers, les personnages et les événements du récit. Pour rester vraisemblable, le récit se doit de suivre ces règles. Dans Superman, le héros vient d'une autre planète, vole et porte un costume bleu sous ses habits de ville. Le lecteur accepte ces règles qui sont imposées

1 Ce partie s'inspire des ouvrages suivants : AUMONT (Jacques), BERGALA (Alain), MARIE (Michel), VERNET (Marc), *Esthétique du film*, éd. Fernand Nathan, 1983, 224 p. / BARTHES (Roland), « L'effet de réel », in *Communications* vol.11, 1968, p.84-89 / CHATEAU (Dominique), *Esthétique du cinéma*, éd. Armand Colin (Cinéma 128), 2006, 128 p.

très tôt dans le récit. De plus, un spectateur considère comme vraisemblable non pas ce qui est comme dans la réalité, mais ce qui correspond à sa représentation de la réalité. Dans les récits de genre, le mécanisme est proche : ce sont les codes du genre, provenant de récits antérieurs, qui constituent la référence du public pour déterminer ce qui est vraisemblable et ce qui ne l'est pas.

Considérons à présent la notion d'effet de réel. Trivialement, créer un effet de réel consiste à insérer au sein d'une oeuvre de fiction, un élément ou une série d'éléments qui donnent au spectateur une l'impression qu'il ne s'agit pas de fiction. En littérature, par exemple, le fait de censurer les noms de certains personnages (Monsieur de L..., le brigadier H...) donne l'impression que ceux-ci ont existé, puisqu'il faut préserver leur anonymat. De même, l'indication « tiré de faits réels » qui apparaît au début de certains films provoque un sentiment plus intense chez le spectateur : le spectacle qu'il va voir raconte des événements qui se sont vraiment déroulés.

Un effet de réel peut être beaucoup plus discret. Il se remarque dans ce cas par contraste avec le reste de l'oeuvre. Par exemple, dans *Le voleur de bicyclette*, un père et son fils poursuivent un malfaiteur, mais le petit garçon a trop besoin de faire pipi et le père abandonne la poursuite. Dans les univers fictifs, les personnages sont rarement freinés par de tels besoins, mais cela arrive fréquemment dans la vie, d'où l'effet de réel.

Les récits de genre obéissent à des codes souvent éloignés de la réalité. C'est pourquoi les effets de réel y sont particulièrement saisissants. Imaginons une scène de thriller : un tueur en série s'apprête à torturer sa victime à l'aide d'un mécanisme de son invention. On est là dans des éléments de code. Or, le tueur lance le PC qui contrôle son mécanisme et celui-ci produit le son typique du démarrage de Windows. Alors que le spectateur se disait « ce n'est que de la fiction » pour éviter de trop craindre pour le personnage, voilà que ce détail tiré du réel lui rappelle que ça pourrait être vrai. Il est projeté dans le récit.

Le sémiologue Roland Barthes décrit l'effet de réel comme un mécanisme relevant de *l'illusion référentielle* : il tend à faire disparaître le signifiant (image, dessin, film) au profit du référent¹ (ce qu'image, dessin ou film représentent). Pour Roland Barthes, ces effets de réel ne peuvent se trouver que dans des détails du récit.

1 BARTHES (Roland), « L'effet de réel », in *Communications* vol. 11, 1968, p.84-89

Il faut distinguer la définition de Barthes de celle qu'en donne Jean-Pierre Oudart, reprise dans *Esthétique du film*. Pour lui, l'effet de réel est celui suscité par l'inclusion du spectateur à l'intérieur du système représentatif du cinéma. En effet, le langage du cinéma tend à donner l'impression au spectateur qu'il est présent au sein de la scène regardée. Ainsi, « *il ne perçoit plus les éléments de la représentation comme tels, (...) mais comme les choses elles-mêmes.* » De plus, Jean-Pierre Oudart distingue l'effet de réel, de l'effet de réalité, qui est lié, quant à lui, au système de représentation hérité par le cinéma de la peinture occidentale, en particulier la perspective linéaire. Je considère que ces phénomènes décrits par Oudart font partie de l'impression de réel intrinsèque au langage du cinéma, ce pourquoi je m'en tiendrai à la définition de Barthes.

Cependant, selon Barthes, l'effet de réel ne peut concerner que les détails d'un récit et non l'ensemble d'une oeuvre. Que dire alors, lorsqu'un auteur intervient de façon plus fondamentale sur la structure de son récit de façon à la faire disparaître, donnant au public l'impression que ce récit se déroule comme la vie, de façon imprévue et chaotique? Comment définir l'impression créée conjointement par une scène dialoguée jalonnée d'effets de réel, un acteur au jeu naturaliste et une mise en scène qui donne l'impression que rien de tout cela n'a été écrit ou mis en scène? De telles pratiques introduisent plus de vie dans les récits, les images, la mise en scène, et font oublier au public la nature fictive de ce qu'ils voient. C'est pourquoi j'ai choisi de réunir ces pratiques sous le terme d'*effet de vivant*.

Les films du corpus présentent de nombreux effets de réel et de puissants effets de vivant. Grâce à ces effets de vivant, ils réussissent à créer des univers au premier degré dans lesquels peut éclore la fantaisie.

Cette coprésence de réalisme et de fantaisie existait déjà dans les bandes dessinées des auteurs du corpus, et de façon plus générale dans le mouvement dit de la Nouvelle Bande Dessinée dont je présenterai les pratiques dans ma première partie.

J'aborderai, dans ma deuxième partie, la question de la transposition de l'esprit de la BD au cinéma. Je montrerai tout d'abord quelles sont les limites des pratiques habituelles, en ce qui concerne la BD franco-belge. Puis, j'analyserai les films du corpus en comparaison avec les albums de leurs auteurs, afin de mettre en avant une nouvelle façon de passer de la bande dessinée au cinéma.

LA NOUVELLE BANDE DESSINÉE ET SON RAPPORT AU RÉEL

Qu'est-ce que la Nouvelle Bande Dessinée ?¹

A la fin des années 1980, le marché de la BD européenne est plus actif que jamais. Les gros éditeurs dominent la production qui n'a jamais été aussi énorme. L'album est la norme. Le format standard est le 46 pages avec couverture cartonnée. Les récits également ont tendance à se standardiser. Les éditeurs ont quelques séries phares et demandent à leurs autres auteurs des créations dans la lignée de ce qui marche. Pour aiguiller les lecteurs, les directeurs de collection se spécialisent dans tel ou tel genre (science-fiction, humour, policier, récits historiques, etc.). Il y a peu de place pour l'innovation. Les éditeurs indépendants sont peu nombreux et perdent de la force. Futuropolis, une des rares maisons d'édition indépendante osant des formats non standardisés, est en forte perte de vitesse.

Parallèlement, le roman graphique fait son apparition dans la BD alternative internationale. Comme son nom l'indique, cette forme de BD est plus littéraire que la BD traditionnelle. Le format est plus petit, le nombre de pages plus élevé que dans le 46 pages standard. Le texte y est plus présent et peut parfois prendre le pas sur les images. Les récits sont plus personnels, souvent empreints d'autobiographie, les personnages sont plus denses et souvent en proie à des questions existentielles.

Insatisfaits de la standardisation pratiquée par les gros éditeurs, certains auteurs indépendants français se regroupent pour créer des maisons d'édition comme L'Association ou Rakham. Ils s'inspirent notamment du roman graphique pour s'exprimer. Ces auteurs connaîtront un succès grandissant dans les années 90. Parmi eux, Lewis Trondheim, David B. et, un peu plus tardivement, Joann Sfar ou encore Manu Larcenet. Certains collaborent ou travaillent dans les mêmes ateliers. Ils accueillent souvent de nouveaux auteurs. C'est le cas de Marjane Satrapi. Au même moment, quelques auteurs isolés, comme Pascal Rabaté ou Riad Sattouf, développent les mêmes affinités artistiques. Les bandes dessinées plus expérimentales se mêlent à des productions plus standard sans que les auteurs perdent de leur personnalité. Les succès en librairie sont de plus en plus nombreux (*Le combat ordinaire*, de Manu Larcenet, *Le chat du rabbin*, de Joann Sfar, *Donjon*, de Joann Sfar et Lewis Trondheim). Parallèlement, l'intérêt du public se développe aussi pour des oeuvres moins populaires, mais de qualité (*L'ascension du haut mal*, de David B.). Au début des années 2000, de nombreux auteurs de cette mouvance sont primés en festival, tels Joann Sfar, Lewis Trondheim, David

1 Cette partie a pour sources principales des écrits suivants : DAYEZ (Hugues), *La Nouvelle Bande Dessinée*, Editions Niffle, 2002, 200 p. / MENU (Jean-Christophe), JARRY (Grégory), DUPUIS (Thomas), NÉHOUE (Loïc), PICHELIN (Marc), « Table ronde, La nouvelle bande dessinée » in *Comix Club* n° 1, éd. Groinge, janvier 2004, p.120 / GAUMER (Patrick), *Dictionnaire mondial de la BD*, éd. Larousse, 2010, 650 p. Pour plus de détails, consulter la bibliographie.

B. Marjane Satrapi et Christophe Blain. Ainsi, le mouvement prend de l'ampleur et est identifié en 2002 comme la *Nouvelle Bande Dessinée*.

En 2007, Lewis Trondheim est président du festival international de BD d'Angoulême. Lors de «rencontres dessinées» il propose au public de dialoguer avec des auteurs au travail¹. A cette occasion, Joann Sfar et Lewis Trondheim se confirment comme des «têtes de file» du mouvement, tout du moins comme leurs représentants les plus populaires. Ils vénèrent certains grands maîtres, notamment l'illustrateur Quentin Blake, et revendiquent des méthodes de travail communes: improvisation, recherche de la spontanéité du dessin, utilisation du carnet de croquis pour pouvoir dessiner partout, etc.

L'année 2007 marque également une dissolution du mouvement. La moitié des fondateurs de L'Association quittent la maison d'édition suite à des dissensions internes. Désormais le mouvement est moins homogène, mais l'état d'esprit est resté, les «meneurs» de la Nouvelle Bande Dessinée sont toujours actifs. Le public, quant à lui, s'est habitué à ce nouveau style de BD qui occupe désormais une grande place en librairie.

Un terme contesté

Le terme «Nouvelle Bande Dessinée» ne fait pas l'unanimité dans le milieu de la bande dessinée. En effet, il a été mis au goût du jour par Hugues Dayez, en 2002, à la sortie de son livre *La Nouvelle Bande Dessinée*, dans lequel il s'entretient avec neuf bédéastes² qui, selon lui, sont les représentants d'un «*mouvement de renouveau salutaire*». Les neuf auteurs interrogés ne se revendiquent pas comme un groupe, mais le livre fait clairement apparaître des liens entre eux. Non seulement ces auteurs se connaissent pour la plupart, travaillent dans le même atelier ou collaborent parfois, mais ils partagent également un point de vue sur la bande dessinée et des pratiques qui vont avec.

Le livre d'Hugues Dayez et, notamment, son titre ont été contestés par quelques éditeurs indépendants. Dans une table ronde publiée en 2003 dans le magazine *Comix Club*, ces éditeurs³ qualifient le terme Nouvelle Bande Dessinée d'abusif, voire de totalement inadéquat. Ils ne voient pas ce qu'il y a de nouveau, car selon eux, la BD indépendante propose depuis longtemps des oeuvres de ce type. Il

1 J'ai eu la grande chance d'y assister personnellement. C'est cette rencontre qui a porté à mon attention l'originalité des démarches de ces auteurs.

2 Christophe Blain, Blutch, David B., Nicolas de Crécy, Dupuy & Berberian, Emmanuel Guibert, Pascal Rabaté et Joann Sfar (Lewis Trondheim a décliné l'entretien, mais illustré le recueil)

3 Jean-Christophe Menu (L'Association), Grégory Jarry et Thomas Dupuis (Fiblb), Loïc Néhou (Ego comme X), Marc Pichelin (Les Requins Marteaux)

est vrai qu'on trouve des oeuvres antérieures à celles de ces auteurs, possédant les mêmes caractéristiques, notamment dans le domaine du roman graphique. Mais la différence ici, c'est que les auteurs sont plus nombreux et le mouvement plus homogène.

Les éditeurs indépendants de cette table ronde reprochent également à Hugues Dayez d'avoir choisi des auteurs publiés par de grosses maisons d'édition, mettant de côté d'autres auteurs importants qui « *n'ont pas franchi ce cap* »¹. Là encore, ils ont raison. Effectivement, selon moi, ce mouvement dépasse les neuf auteurs choisis par Hugues Dayez et comprend également des auteurs connaissant moins de succès, comme Baudouin, Stanislas, Killofer, ...

Cette polémique n'a pas duré. Depuis 2003, le terme Nouvelle Bande Dessinée est entré dans le vocabulaire usuel de la presse, sans devenir pour autant une dénomination officielle chez les critiques et les auteurs. Pour ma part, je considère Nouvelle Bande Dessinée comme un terme commode pour désigner ce groupe d'auteurs qui partagent un état d'esprit commun.

Un état d'esprit commun

Comme je l'ai expliqué, la Nouvelle Bande Dessinée n'est pas un mouvement revendiqué et il n'est pas totalement homogène. Les caractéristiques que je vais mettre en avant dans cette partie sont à considérer comme des tendances générales. Il est possible que tel ou tel auteur assimilé au groupe ne partage pas toutes ces pratiques. Certains les revendiquent de façon absolue, d'autres sont moins dogmatiques. De même, on ne retrouvera pas forcément ces tendances dans tous les albums d'un même auteur.

D'autre part, la plupart de ces tendances ne sont pas nouvelles ; d'autres auteurs les ont explorées bien avant la Nouvelle Bande Dessinée. Mais c'étaient des démarches marginales, alors que La Nouvelle Bande Dessinée les combine et les démocratise.

En jetant un oeil sur les oeuvres de la Nouvelle Bande Dessinée, on constate plusieurs différences avec la BD classique. Tout d'abord, le format des albums ne respecte pas toujours la norme du 46 pages à couverture cartonnée, les récits sont souvent plus longs, parfois beaucoup plus courts (comme la collection *Patte*

¹ Dixit Jean-Christophe Menu (« Table ronde, La nouvelle bande dessinée », IN *Comix Club* n° 1, revue critique de bandes dessinées, éditions Groinge, janvier 2004, p.120)

de mouche, publiée par L'Association, qui présente des mini-récits dans un format plus petit qu'un livre de poche). Ensuite, le dessin est globalement moins léché que dans la BD classique. De nombreux auteurs ont recours à des dessins très, voire extrêmement simpliste. Certains ont un dessin proche du croquis, affichant un aspect de non terminé ou une maladresse apparente. Enfin, la narration semble plus éclatée que dans la BD classique, les histoires plus vagabondes. Celles-ci présentent des personnages plus complexes qu'à l'accoutumée, en prise avec des problèmes existentiels.

Evidemment, ces différences apparentes ne sont que la surface de l'iceberg. On en apprend plus sur les motivations profondes de ce mouvement en écoutant ce qu'en disent ses auteurs.

« Je pense que la bande dessinée a définitivement perdu le combat des Beaux-Arts, car une planche accrochée au mur restera toujours moins impressionnante qu'un tableau. (...) Par contre, le combat que la BD doit gagner c'est celui de l'écriture. Car, indubitablement, une bande dessinée, c'est un objet qui a un contenu littéraire souvent plus intéressant que ce qui se produit en littérature contemporaine. »

Joann Sfar¹

Les auteurs du mouvement revendiquent donc la BD comme un art à part entière, non comme un cinéma de papier ou une littérature pour adolescents attardés. Pour eux, la BD est à même de parler de tout, de façon libre et personnelle, à travers les moyens qui sont les siens, c'est-à-dire ceux du dessin et du récit.

Les auteurs de la Nouvelle Bande Dessinée prônent un dessin qui ne cherche pas à être beau, mais à être au service de la narration. Ainsi, ils rejettent les bandes dessinées esthétisantes (mis à part celles de grands maîtres comme Moebius ou Bilal). Ils décrivent la BD à grand spectacle, dont les effets s'inspirent de ceux du cinéma. Ils recherchent à travers leurs oeuvres à transmettre des idées avec une grande économie de moyens, utilisant de la façon la plus créative possible les propriétés essentielles du dessin.

Les auteurs de la Nouvelle Bande Dessinée abordent dans leurs récits de nombreux sujets, très différents les uns des autres, en toute liberté d'expression. En examinant leur travail, on trouve néanmoins un point commun à tous : l'intérêt pour la vie réelle. Certains pratiquent l'autobiographie (David B. avec *L'ascen-*

1 DAYEZ (Hugues), *La Nouvelle Bande Dessinée*, Editions Niffle, 2002, 200 pages

sion du haut-mal) ou nourrissent leurs histoires d'éléments autobiographiques (Christophe Blain avec *Isaac le pirate*). D'autres publient leurs carnets de bord ou de voyage (Joann Sfar, Lewis Trondheim). Et, de manière générale, les récits se rapprochent de la vie réelle.

Or, cet intérêt pour la vie réelle constitue selon moi l'innovation majeure de la Nouvelle Bande Dessinée. Il en découle une série de pratiques qui relèvent, selon mes termes, de l'effet de vivant. Celles-ci interviennent de façon fondamentale sur les récits et sur leur expression graphique.

Rapprocher le récit de la vie

Dans *La dramaturgie*, Yves Lavandier¹ prétend que la vie est à l'image de la dramaturgie aristotélicienne : elle a un début, un milieu, une fin. C'est pourquoi il prône donc des récits très dramatisés, à la structure forte, à l'image des tragédies grecques. Les auteurs de la Nouvelle Bande Dessinée ne semblent pas partager cette idée. Pour eux, la vie est chaotique, pleine d'imprévus, et n'a pas forcément de sens. Ainsi, ils proposent de manière générale des récits aux structures moins fortes, laissant plus de place à l'imprévu, plus de liberté aux personnages.² C'est ce que j'appelle un effet de vivant.

Récit structurel et récit de personnages

De façon générale, les auteurs de la Nouvelle Bande Dessinée préfèrent le récit de personnage au récit de structure. C'est-à-dire qu'ils s'intéressent plus aux aspects relationnels, émotionnels et existentiels de leurs personnages qu'au bouclage d'une intrigue.

Ce phénomène se retrouve même dans le récit de genre, qui pourtant appelle habituellement des structures fortes. Dans *Isaac le pirate*, de Christophe Blain, on retrouve par exemple de nombreux poncifs du récit de piraterie (abordages, trognes, exploration du monde), mais le moteur du récit n'est pas un trésor à

1 LAVANDIER (Yves), *La dramaturgie*, éd. Le clown et l'enfant, 3^e édition, 2004, 616 p.

2 Dans son article sur l'effet de réel, Roland Barthes donne, sans le savoir, raison aux auteurs de la Nouvelle Bande Dessinée. Il rappelle que les Grecs tenaient à séparer le réel du vraisemblable. Le réel devait selon eux relever uniquement de l'Histoire, alors que le vraisemblable était propre à la fiction. C'est pourquoi ils ont choisi, pour leurs tragédies, d'utiliser des structures fortes. Voilà qui démontre que les Grecs eux-mêmes ne considéraient pas que la vie comme de la dramaturgie aristotélicienne. (BARTHES (Roland), « L'effet de réel », in *Communications* vol. 11, 1968, p.84-89)

trouver, une énigme à résoudre ou un ennemi à battre. Le récit s'articule autour des expériences humaines du personnage, en particulier ses expériences sexuelles.

Improvisation

Les auteurs de la Nouvelle Bande Dessinée pratiquent beaucoup l'improvisation pour insuffler la vie dans leurs récits¹. Ils essaient de se surprendre d'une page à l'autre, d'une case à l'autre, se laissant développer en toute liberté les directions imprévues que prennent leurs récits. Cette pratique entraîne souvent des structures inhabituelles.

Inclusion des petits riens de la vie

Les auteurs de la Nouvelle Bande dessinée créent des récits beaucoup plus inspirés par la vie quotidienne que la BD classique. Les petits riens de la vie envahissent les récits : temps morts, scènes de la banalité quotidienne, relations entre les personnages, etc.

Les petits riens de la vie s'immiscent même dans le récit de genre. Dans *Isaac le pirate*, Christophe Blain nous montre de nombreux moments de vie quotidienne à bord et de relations entre les personnages.

Longueur du récit

A la fin des années 80, la norme de publication la plus répandue en bande dessinée est l'album A4 de 46 pages en couleur, avec couverture cartonnée. Les auteurs de la Nouvelle Bande Dessinée ont exploré des formats différents et un nombre de pages bien plus élevé. C'est le cas de *Persepolis*, de Marjane Satrapi, de *Retour au collège* de Riad Sattouf, et de *Pascin, La java bleue*, de Joann Sfar, d'*Ibicus*, de Pascal Rabaté.

Cette envie de formats plus longs s'explique très simplement. Il est difficile d'établir une réelle norme de durée, mais on peut estimer qu'une BD de 46 pages correspond à un moyen métrage (entre 30 et 60 min). Avec ce nombre de pages, il est très difficile de faire développer à la fois une intrigue complète et des personnages denses. La BD classique privilégie en général une intrigue complète et c'est l'accumulation des albums d'une même série qui donne au personnage sa densité (*Thorgal*, par exemple). Mais les auteurs de la Nouvelle Bande Dessinée

ont cherché à développer des personnages denses immédiatement, au sein d'un seul album. C'est donc naturellement qu'ils se sont tournés vers des récits plus longs.¹

« Mon but est de faire du feuilleton au même titre qu'Alexandre Dumas, ou de faire de la littérature dessinée comme Albert Cohen pouvait faire des romans : c'est-à-dire des histoires qui vont faire cinq-cents, six-cents ou sept-cents pages. Car lorsque je fréquente un personnage pendant 50 pages, j'estime que je ne le connais pas assez. »

Joann Sfar²

Personnages complexes

Les personnages développés dans les récits de la Nouvelle Bande Dessinée sont plus denses que les héros traditionnels de la bande dessinée. Ils ont des défauts, des failles. Ils n'ont pas forcément de but. Ils se cherchent. Ils connaissent des problèmes existentiels. De ce fait, ils sont plus proches des gens qu'on croise dans la vie.

19

Sur ce point, on peut raccrocher les pratiques des auteurs de la Nouvelle Bande Dessinée à certaines théories du scénario audiovisuel. Dans le cadre de sa réflexion sur la complexité du personnage, Luc Jabon, scénariste et professeur de scénario à L'IAD, met en avant trois niveaux d'autonomie du personnage par rapport au récit³. A mon sens, ces niveaux peuvent également être considérés comme des degrés de réalisme psychologique du personnage.

Niveau 1 : Les émotions du personnage sont totalement liées à l'intrigue. Le personnage se cantonne à sa fonction dans le récit.

Exemple : Il doit résoudre l'enquête. Un tel personnage est assez éloigné de ce qu'on peut rencontrer dans la vie réelle.

Niveau 2 : Les émotions du personnage se détachent parfois de l'intrigue. En plus de sa fonction dans le récit, le personnage a une vie propre, indépendante de l'intrigue, qui perturbe parfois le court du récit.

Exemple : Il doit résoudre l'enquête alors qu'il est déprimé par la mort de son frère. Un tel personnage atteint un degré supérieur de ressemblance avec la réalité.

1 Il s'agit cependant d'une tendance, car de nombreux auteurs de la Nouvelle Bande Dessinée ont embrassé le format 46 pages standard tout en développant tout de même des personnages denses. Ils y sont parvenus en accumulant les épisodes, mais pas seulement. La densité d'un personnage n'est pas liée uniquement à la longueur d'un récit.

2 DAYEZ (Hugues), *La Nouvelle Bande Dessinée*, Editions Niffle, 2002, 200 pages

3 *Eléments de scénario*, cours de Luc Jabon, Institut des Arts de Diffusion - Louvain-la-Neuve (IAD)

Niveau 3 : Les émotions du personnage sont tellement autonomes qu'il a des contradictions internes. Le personnage veut quelque chose et son contraire.

Exemple : Une partie de lui veut absolument résoudre l'enquête, alors qu'une autre partie de lui-même veut quitter la police. Le personnage et le récit deviennent alors imprévisibles. A tout moment, l'enquêteur peut interrompre son enquête ou s'absenter de son travail. Sa quête est alors existentielle et semble encore plus proche de la vie réelle.

La plupart des héros de BD traditionnels appartiennent à la première catégorie : *Tintin* en est l'exemple parfait. Il semble ne pas avoir de vie privée en dehors de ses aventures, et elles seules semblent lui procurer des émotions. C'est la même chose pour *Lucky Luke*, *Benoît Brisefer*, *Spirou*. On peut rattacher quelques héros classiques à la deuxième catégorie (*Thorgal*, par exemple). Mais on trouve très peu de héros appartenant à la troisième catégorie (*Corto Maltese*)

En revanche, les personnages de niveau 3 sont très fréquents dans la Nouvelle Bande Dessinée : *Pascin*, *Isaac le pirate*, *Lapinot*, *Marjane* dans *Persepolis*, etc.

Dialogues

En règle générale, le dialogue dans la Nouvelle Bande Dessinée est empreint de plus de naturel que les dialogues de la BD classique. D'une part, parce qu'ils sont écrits dans un style plus proche du langage parlé que du langage littéraire. D'autre part pour une raison plus fondamentale. Pour l'expliquer, je vais à nouveau passer par une notion scénaristique audiovisuelle qui me paraît éclairante. Dans son cours sur le dialogue de cinéma¹, Luc Jabon répertorie quatre registres de dialogue.

1. *Registre de la causalité narrative* : le dialogue donne au spectateur des informations qui font avancer l'intrigue.

Exemple : *D'anciens amants se retrouvent après vingt ans.*

Elle : « *J'ai envie qu'on se remette ensemble.* »

Lui : « *Mais je suis marié.* »

2. *Registre émotionnel* : le dialogue révèle l'émotion ressentie par le personnage au moment où il parle.

Exemple : *D'anciens amants se retrouvent après vingt ans.*

Elle : « *Tu es toujours aussi beau !* »

Lui : « *Fous-moi la paix !* »

1 *Le dialogue de cinéma*, cours de Luc Jabon, Institut des Arts de Diffusion (IAD) - Louvain-la-Neuve

3. *Registre existentiel*: le dialogue est l'expression d'un questionnement, ou d'un doute profond du personnage.

Exemple: *D'anciens amants se retrouvent après vingt ans.*

Elle: « *Je ne sais pas si je peux te reparler.* »

Lui: « *Est-ce qu'on s'est parlé un jour?* »

4. *Registre de l'insignifiance*: le personnages masquent leurs émotions derrière des propos en apparence sans importance.

Exemple: *D'anciens amants se croisent après vingt ans. On sent une gêne dans leur attitude.*

Lui: « *Quel beau temps!* »

Elle: « *On a de la chance, il pleuvait il y a une heure.* »

Ces différents registres s'entremêlent dans une discussion quotidienne, mais ne sont pas forcément présents dans une oeuvre de fiction. La plupart des bandes dessinées se contentent d'utiliser les deux premiers registres. Exploiter également les registres trois et quatre permet d'introduire plus de vie dans les dialogues et de faire oublier qu'ils sont écrits. Dans ces registres, le sujet du dialogue n'est plus ce qu'il dit, mais l'émotion que vit le personnage. Il est très fréquent de voir ces quatre registres exploités dans les oeuvres de la Nouvelle Bande Dessinée.

Rapprocher le dessin de la vie

Les auteurs de la Nouvelle Bande Dessinée tiennent à ce que leur dessin s'inspire directement de la vie réelle et non d'autres dessins. Ils pratiquent énormément le croquis, souvent dans des carnets. Ils rejettent les auteurs qui copient d'autres auteurs, car ils ne comprennent pas que « *la caricature vient de l'intérieur* »¹.

Les auteurs de la nouvelle BD tiennent également à s'éloigner du photoréalisme pour utiliser les caractéristiques expressives propres au dessin. Traditionnellement, les récits « réalistes » se voient assortis d'un dessin qui tend au photoréalisme. Mais les auteurs de la Nouvelle Bande Dessinée rejettent le photoréalisme et cherchent à trouver dans leur dessin non le réalisme, mais une force d'expression. Ils cherchent un dessin qui suggère la vie plutôt qu'il ne l'imité. Ils en choisissent les détails les plus signifiants et les mettent en avant, tandis qu'ils gomment les informations peu importantes qui risqueraient de surcharger et de figer le dessin. Ceci afin d'obtenir une suggestion de réel, plutôt que l'imitation du réel.

1 Dixit Pascal Rabaté (DAYEZ (Hugues), *La Nouvelle Bande Dessinée*, Editions Niffle, 2002, 200 pages)

«Aujourd'hui, on confond dessin réaliste et dessin photographique. Ça ne sert à rien de courir après la photographie, car elle sera toujours plus photographique qu'un dessin. Ce qui est intéressant, c'est d'offrir au lecteur un dessin qui lui laisse imaginer l'objet représenté. Le vrai réalisme, c'est Picasso quand il déstructure un taureau!»

Joann Sfar¹

Le dessin de la Nouvelle Bande Dessinée, s'il n'est pas photoréaliste, suggère néanmoins au lecteur que le dessinateur a vu ce qu'il a dessiné et que sa trace sur le papier n'est qu'une tentative de le transmettre. La chose elle-même est plus importante que le dessin qu'en a fait le dessinateur. Ce que le dessin perd en représentation, il le gagne en pouvoir de suggestion.

Rapidité, fulgurance

Par une pratique rapide du dessin, les auteurs de la Nouvelle Bande Dessinée essaient de rapprocher l'idée initiale de sa concrétisation sur la feuille. Cela afin de faire bénéficier leurs œuvres d'une plus grande spontanéité, là où d'autres travaillent et retravaillent leur dessin jusqu'à ce qu'il soit parfait, au risque de lui faire perdre toute vie.

22

Les auteurs du corpus : réalisme et fantaisie

Jusqu'ici, j'ai fait état de pratiques de la Nouvelle Bande Dessinée qui rapprochent la BD de la vie. Mais, comme j'ai expliqué en introduction, la fantaisie fait aussi partie de cette tendance du 9^e art, en particulier chez les auteurs des films du corpus : Marjane Satrapi, Riad Sattouf, Pascal Rabaté et Joann Sfar. Comme je vais le montrer, chacun d'eux jongle en permanence entre le réalisme et la fantaisie.

Marjane Satrapi

Née en Iran en 1969, Marjane Satrapi a connu la révolution islamique et les débuts de la guerre Iran-Irak. Elle est arrivée en France après des études en arts plastiques, pour exercer notamment une activité d'illustratrice. Elle s'est installant à l'*Atelier des Vosges*, où travaillaient des auteurs comme Joann Sfar et David B. A force de les regarder faire de la BD, elle en a pris le goût. Et à force de l'en-

1 DAYEZ (Hugues), *La Nouvelle Bande Dessinée*, Editions Niffle, 2002, 200 pages

tendre raconter son passé iranien, ses amis bédéastes l'ont convaincue d'en faire une bande dessinée. C'est ainsi qu'est née, en 2000, *Persepolis*, la première BD de Marjane Satrapi. Quatre tomes et le plus grand succès commercial des éditions L'Association. Elle a produit depuis quelques autres récits en bande dessinée, dont *Broderies* et *Poulet aux prunes*.

Autobiographie et vie dans le récit

Le travail autobiographique est très important chez Marjane Satrapi. C'est à partir de souvenirs d'enfance qu'elle choisit de raconter l'histoire de son pays dans *Persepolis*. « *L'essentiel de mon boulot, raconte-t-elle, c'est de me souvenir comment je ressentais les choses quand j'avais six, dix ou treize ans. Parce que je trouve beaucoup plus intéressant que le livre évolue avec mes sensations d'alors plutôt que de faire semblant en tant que femme de 31 ans.*¹ » C'est également à partir de souvenirs de famille qu'elle tisse *Broderies*.

La structure des récits de Marjane Satrapi est toujours déterminée par les personnages et pas par une intrigue. *Persepolis* a beau mettre en scène l'Histoire avec un grand H, il demeure un récit de personnage, construit à partir des expériences vécues par Marjane, son personnage principal. Il raconte la quête de liberté et d'identité de cette jeune iranienne.

Les personnages de Marjane Satrapi sont toujours très vivants. Dans *Persepolis*, elle ne se montre pas comme une héroïne sans défauts, bien au contraire. Elle raconte ses doutes et ses erreurs. Dans une scène, par exemple, elle fait passer un innocent pour un satyre afin d'échapper à la police des mœurs. Elle se gausse ensuite de son stratagème avant de se faire remettre en place par sa grand-mère. Les autres personnages de Marjane Satrapi sont tout aussi humains, à l'image du protagoniste de *Poulet aux prunes* dont on visite les pensées pendant les sept jours de son agonie.

Un point de vue subjectif

Cependant, Marjane Satrapi ne se borne pas à raconter la réalité. Si elle choisit de raconter la révolution culturelle en Iran et les débuts de la guerre Iran-Irak à partir de ses souvenirs d'enfance, c'est afin d'affirmer un point de vue subjectif. Elle raconte les événements comme elle les a perçus, et pas forcément comme ils se sont véritablement déroulés. Ainsi, Marjane Satrapi raconte les choses avec beaucoup d'humanité et d'humour [fig. 2].

1 « L'interview! Marjane Satrapi », *BD sélection*, 2002, URL : www.bdselection.com/php/?rub=page_dos&id_dossier=51

LE VOYAGE



[fig 2] Persepolis, tome 2, p.1

Ses personnages ont une vision très tranchée du monde et une volonté hors du commun qui les rend originaux et attachants. Dans *Poulet aux prunes*, Nasser décide de mourir parce que sa femme a cassé son instrument de musique préféré. Dans *Persepolis*, la grand-mère de Marjane est dotée d'un humour irrésistible malgré les événements difficiles qu'elle vit. Quant à Marjane, elle montre un intérêt précoce pour la philosophie, lit dès son plus jeune âge les écrits de Karl Marx et désire être prophète plus tard.

Marjane Satrapi se permet également d'extérioriser les pensées de ses personnages avec fantaisie. Dans *Persepolis*, par exemple, son personnage dialogue avec Dieu et Karl Marx.

Le dessin de Marjane Satrapi est très stylisé et totalement au service de la narration. « *J'ai un dessin minimaliste, dit-elle, même si je travaille beaucoup les expressions. Je ne dessine pas beaucoup de décors, je ne travaille pas les cadrages, je trouve d'ailleurs que ce n'est pas nécessaire pour ce que je raconte.*¹ » Dans *Persepolis*, la stylisation et l'utilisation du noir et blanc ont une fonction d'universalisation du propos. En effet, si les personnages avaient été plus détaillés et en couleurs, ils auraient été perçus comme des Orientaux, le lecteur occidental (à qui la BD est clairement destinée) ne serait pas reconnu et aurait vécu les conflits de façon beaucoup plus distancée. Il aurait eu l'occasion de penser que les conflits culturels auxquels il assiste appartiennent à une culture qu'il ne connaît pas.

Marjane Satrapi expérimente également avec le dessin, dans des compositions expressionnistes qui ont un fort impact sur le lecteur. Ainsi, elle peut, par exemple, représenter la violence de façon très forte sans forcément la montrer de façon explicite.

Marjane Satrapi un auteur engagé. En maniant habilement réalisme et fantaisie, elle nous emmène et nous donne accès à une réalité dont nous nous serions facilement désintéressés si elle nous avait été racontée dans un livre d'Histoire.

1 VINCENT (propos recueillis par), « L'interview! Marjane Satrapi », *BD sélection*, 2002, URL : www.bdselection.com/php/?rub=page_dos&id_dossier=51

Riad Sattouf

« Comme j'ai une manière un peu excessive de montrer les choses, de souvent dessiner des personnages un peu caricaturaux, j'insiste beaucoup sur l'aspect « inspiré de faits réels » de mes histoires. C'est quelque chose qui me tient vraiment à coeur. Dans l'ensemble, je suis moyennement fan de la « pure imagination ». Même dans les oeuvres de fiction, je préfère quand elles partent d'un élément réel. »

Riad Sattouf¹

Riad Sattouf fait des études dans l'animation avant de se consacrer à la BD. Il commence par dessiner dans un style réaliste les scénarios d'un autre². Mais ses confrères lui conseillent un dessin plus spontané à partir de ses propres histoires. Il se révèle bien plus doué dans ce style. Après quelques séries discrètes, *Les pauvres aventures de Jérémie* et *Pipit Farlouse*, il fait parler de lui avec *Manuel du puceau*, puis *Ma circoncision*, deux romans graphiques inspirés de sa propre vie. Son sens de l'observation et son humour font mouche. Sa page hebdomadaire dans *L'Hebdo*, intitulée *La vie secrète des jeunes*, confirme son talent d'observation et de caricature. Il entreprend un travail quasi documentaire avec son roman graphique *Retour au collège*, qui raconte un mois d'observation dans un collège de banlieue. Il crée, en parallèle, le personnage de *Pascal Brutal* avec lequel il connaît également un grand succès.

Observation

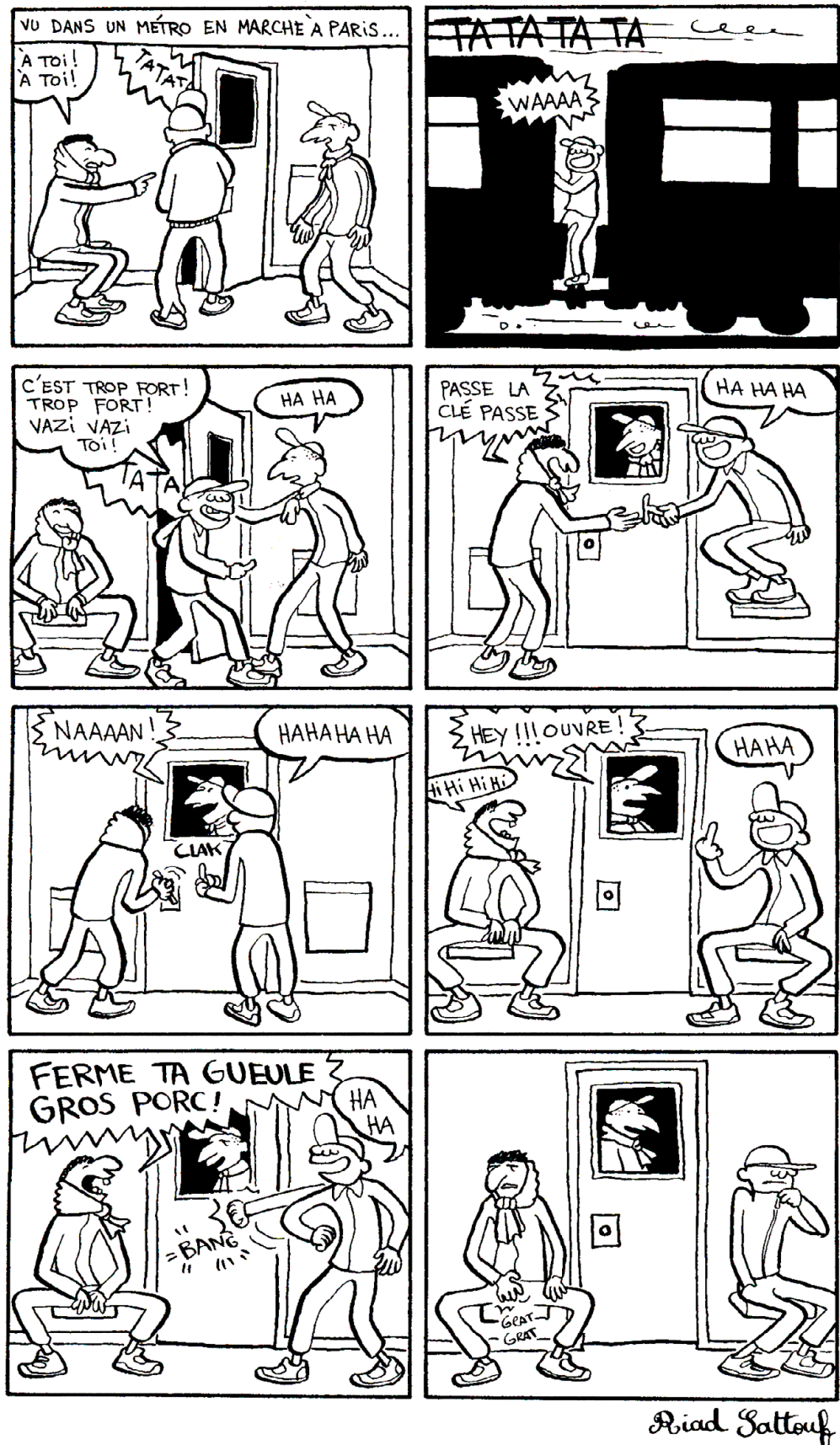
Riad Sattouf est un grand observateur. *« J'essaie juste de raconter des histoires avec des gens que je connais, que je fréquente, ou que je vois évoluer autour de moi, explique-t-il. Je ne me pose pas plus de questions, je n'essaie pas de transmettre un message, ou bien une vision particulière. Parfois, je suis sans doute méchant, mais si on veut montrer les choses comme elles sont, on est obligé d'être méchant ¹. »*

Dans *La vie secrète des jeunes*, Riad Sattouf présente à chaque page une situation qu'il a observée dans la rue. [fig.3] *« Je cherche à voir si il y a quelque chose à comprendre dans les actes des gens : y a t'il un secret, un mystère qui sous-tend tous les actes de ces personnes qu'on croise dans la rue? »¹*

1 FABIEN, « Interview Riad Sattouf », Blog *Black Cat Bones*, 31 octobre 2007, URL : blackcatboneseditions.blogspot.com/2007/10/interview-riad-sattouf-part-i.html

2 Petit verglas, éd. Delcourt, 2000, avec Corbeyran au scénario

3 KREBS (Philippe), « Riad Sattouf : Les nouveaux contes de la raison ordinaire », *Les éditions Hermaphrodite*, 8 février 2008, URL : www.hermaphrodite.fr/article716



[fig. 3] Riad Sattouf et l'observation (*La vie secrète des jeunes*, tome 1)

Suite aux critiques qu'il a reçues à propos de son *Manuel du puceau* (on lui a reproché de ne pas dépeindre avec véracité les affres de l'adolescence.), il décide de s'immerger dans un collège de banlieue pour voir de ses propres yeux comment sont les jeunes d'aujourd'hui. Il choisit un collège dans un quartier qui n'est pas défavorisé, afin de montrer les jeunes de la classe moyenne. Il en résulte le roman graphique *Retour au collège*, qui raconte avec franchise et drôlerie le passage de Riad dans ce collège. Pour le livre, Riad a modifié les physionomies et fusionné certains personnages (pour éviter de blesser ou d'exposer les enfants qu'il a rencontrés) mais comme il dit sur la page de garde « *les situations et les propos rapportés sont absolument véridiques.* »

Riad Sattouf s'inspire parfois de sa propre vie, comme dans *Ma circoncision*, un roman graphique dans lequel il raconte comment il a vécu le fait d'être circoncis. Il s'inspire également de lui-même, d'une façon plus libre, pour sa série *Les pauvres aventures de Jérémie*, dans laquelle il présente un looser adolescent, moche et boutonneux, totalement obsédé par les filles.

La structure des récits de Sattouf est souvent assez lâche. Ce sont ses personnages qui guident le récit, et comme ces personnages sont très humains, les récits sont très vivants. Leur construction est également influencée par la mécanique humoristique, mais celle-ci est rarement très sophistiquée. Chez Riad Sattouf, l'humour vient plus souvent de la caricature que de la mécanique des gags (même si certaines de ses mécaniques sont très efficaces).

L'humour et la caricature

La fantaisie s'incarne principalement dans l'humour de Riad Sattouf. En partant toujours du réel, il exagère, pousse le trait, pour faire ressortir ce qui est drôle, mais sans jamais perdre l'humain. Ses protagonistes sont souvent des anti-héros, des loosers naïfs, dont il dépeint les échecs à répétition avec autant de cynisme que de compassion.

A l'opposé, il y a Pascal Brutal, motard viril et sûr de lui, grossier baiseur et pourtant bisexuel et très sensible. Pascal Brutal n'est pas un looser, mais un héros au deuxième degré, que le narrateur encense sans arrêt. Ce procédé crée une ironie également typique de Sattouf.

1 KREBS (Philippe), « Riad Sattouf : Les nouveaux contes de la raison ordinaire », *Les éditions Hermaphrodite*, 8 février 2008, URL : www.hermaphrodite.fr/article716

Le dessin de Riad Sattouf est à première vue très simpliste. Ses personnages sont stylisés, son trait assez épais, en particulier autour des bras et des jambes. Mais ce trait sait se faire plus fin pour tracer certains détails très précis. Les vêtements, coupes de cheveux, accessoires, (percings, ceintures, etc.) de ses personnages sont en effet très observés, ainsi que la plupart des physionomies. Derrière ce dessin stylisé, on reconnaît des gens croisés dans la rue, des physionomies, des looks, des attitudes connues. Par son dessin, Riad Sattouf sait nous faire sentir l'assurance énervante de tel beau gosse, la condescendance polie de telle grand-mère, la désinvolture flasque de tel adolescent. Il caricature dans le vrai sens du terme, en accentuant les caractéristiques réelles des personnages qu'il fait vivre. Cette caricature juste, Riad Sattouf sait la pousser très loin, sans jamais qu'elle devienne gratuite.

Les récits de Riad Sattouf présentent parfois des côtés « bigger than life ». Par exemple dans *Les pauvres aventures de Jérémie*, tome 2, Jérémie s'apprête à prendre un bain de minuit avec une jeune fille qu'il convoite, lorsqu'un poulpe géant débarque et provoque sa fuite. L'apparition de ce poulpe géant est à la limite du vraisemblable, mais elle est traitée ensuite de manière à entrer dans le cadre du récit. Un océanologue vient étudier l'animal comme il se doit.

Dans *Pascal Brutal*, Riad Sattouf allie d'une façon différente l'observation et la fantaisie. Il y présente un futur proche, en France, utilisant des références actuelles pour l'authentifier, tout en le rendant satirique. Dans cet univers futuriste, les rues, les costumes, la technologie ressemblent aux nôtres, seules les moeurs ont changé. Pascal Brutal y est le représentant de la nouvelle virilité: c'est une bête de sexe baraquée et vulgaire, qui fume des joints et roule à moto, tout en étant bisexuel et très sensible. L'aspect futuriste est également visible dans certains détails de l'univers de la série: affiches sur les murs, programmes à la radio, à la télévision, inscriptions sur les murs, non sans satire (Alain Madelin est président et même les pauvres votent à droite). Cette vision ironique du futur permet bien évidemment à Riad Sattouf de critiquer le monde d'aujourd'hui

C'est donc en virtuose de la caricature que Riad Sattouf se plaît à décrire les moeurs des humains. Ce mélange d'observation et de fantaisie donne à ses bandes dessinées leur humour très franc, à fois cynique et très humain.

Pascal Rabaté

Pascal Rabaté est né en 1961 à Angers où il vit et travaille encore actuellement. Il se lance dans la BD en 1989. Alors qu'il a beaucoup expérimenté aux Beaux-Arts, notamment à travers la gravure, il commence par présenter un dessin réaliste assez classique en noir et blanc. Ses premiers récits, *Exode*, *Les amants de Lucie*, *Vacances vacances*, ne connaissent pas un grand succès. Pascal Rabaté reste dans l'anonymat durant assez longtemps. Il marque un peu plus les esprits avec *Un ver dans le fruit*, en 1997, mais c'est avec *Ibicus* qu'il décolle. Cette série, adaptée d'un roman russe, reçoit les honneurs au festival de la BD d'Angoulême en 1998 et 1999. Rabaté y présente un dessin très différent de ses débuts, plus simpliste et plus expressionniste. Par la suite, il continue de développer un dessin plus schématique, tout en gardant sa force d'expression. C'est le cas dans *Les petits ruisseaux* (qui connaît un certain succès en librairie), puis plus récemment dans *Le petit rien tout neuf avec un ventre jaune*. Ces deux albums sont également ses premières oeuvres en couleurs.

Les petits riens de l'existence

Dès ses débuts, les récits de Pascal Rabaté sont très ancrés dans le réel et montrent de petites gens aux prises avec les problèmes du quotidien. « *J'avais envie, dit-il, de raconter des histoires un peu immorales qui s'attachaient aux petits détails de l'existence. (...) Dès le début, j'étais dans l'anti-spectaculaire.*¹ » Pascal Rabaté s'inspire de ce qu'il a autour de lui, notamment en termes de décors. *Les amants de Lucie* se déroule sur un coin d'autoroute d'Angers. *Vacances vacances* et *L'exode* sont inspirés de souvenirs personnels.

Rabaté dépeint également des personnages très vivants, également inspirés des personnages qu'il croise dans sa vie : petits commerçants, chômeurs, patrons de bistrot, etc. « *J'essaie que ma bande dessinée soit sentie et que mes personnages soient incarnés. Je ne fais pas de psychologie, mais j'essaie de peindre des personnages qui ont du caractère.*¹ » Il présente ses personnages à travers leurs petites habitudes, par fines touches, s'intéressant, comme dans les petits ruisseaux, à la manière dont ils se font à manger ou repassent leur linge. Ce sont ces personnages qui guident les récits et non l'inverse.

Ibicus, adaptation libre d'un roman russe, ne se situe pas dans une époque et des lieux connus par Rabaté. Cependant, on y retrouve ses préoccupations. Le

1 DAYEZ (Hugues), *La Nouvelle Bande Dessinée*, Editions Niffle, 2002, 200 p.

personnage principal, Siméon Nevzorof, est un petit comptable à la vie sans intérêt qui tente de s'enrichir par tous les moyens possibles, profitant de la guerre et de la révolution. Ses tentatives se soldent toutes par un échec, mais il renaît à chaque fois de ses cendres. Durant le récit, Rabaté s'attache à faire le portrait de ce personnage, s'intéresse à sa vie affective, à ses ambitions, ses peurs. L'histoire se construit par épisodes, comme un feuilleton, sans structure proéminente, laissant toute la place au personnage. « *Je ne m'autorise aucune bulle de pensée, explique Rabaté. L'intérieur de la tête de Siméon lui appartient. Je me suis aussi refusé le don d'ubiquité, c'est-à-dire le don d'être à un autre endroit que mon personnage, je suis toujours derrière lui. (...) Il faut au contraire accepter son petit niveau d'humain, et raconter ce qu'on perçoit.* »¹

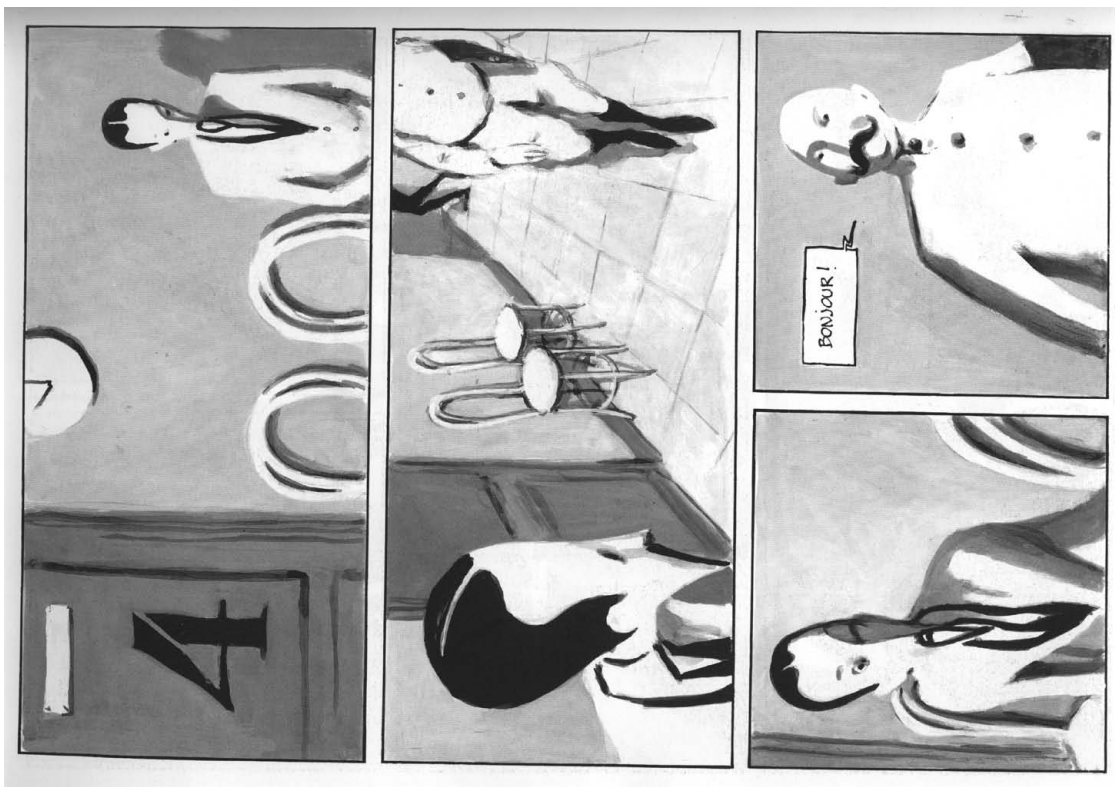
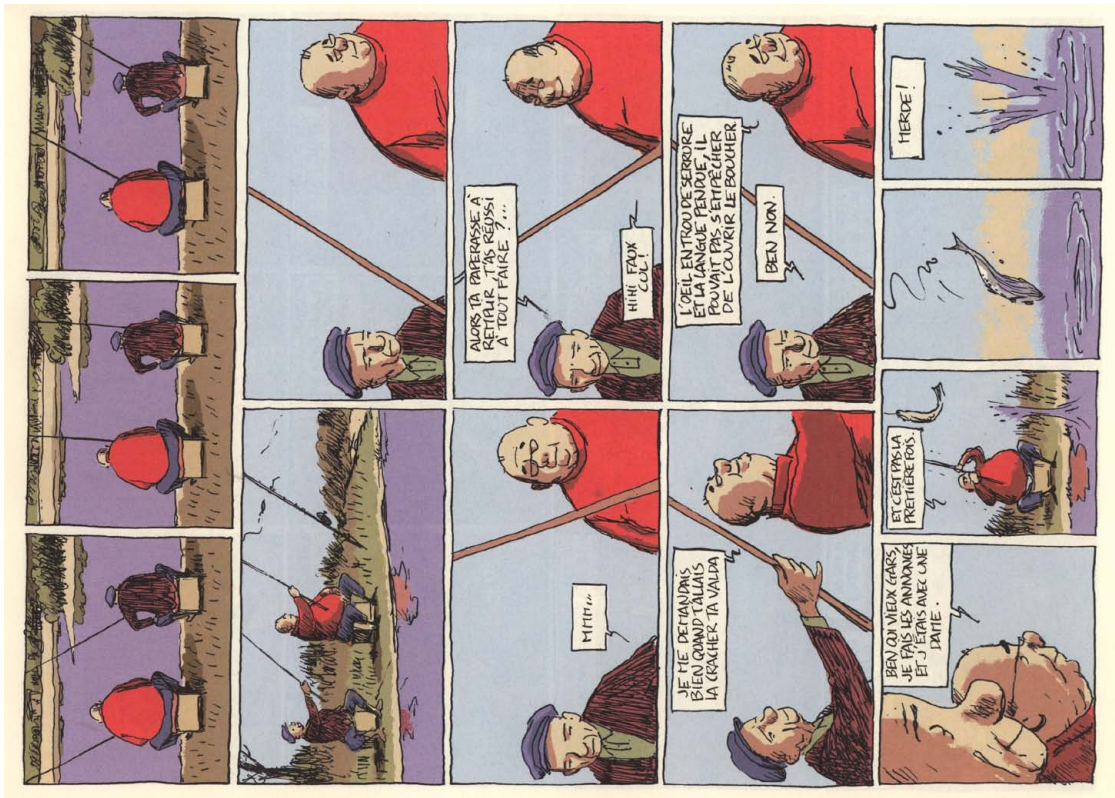
Rabaté s'inspire également des gens qui l'entourent pour composer ses dialogues. Très succincts, ils n'en sont pas moins vivants. « *J'ai toujours trouvé que le plaisir de la BD passe très fort par les dialogues, raconte-t-il. C'est pour ça que je recherche des dialogues colorés, vivants. Par exemple, j'ai des carnets entiers d'anecdotes que je pioche par-ci par-là.* » Cette volonté d'avoir des dialogues vivants se ressent totalement dans *Les petits ruisseaux*. Les discussions d'Emile et d'Edmond sont jalonnées d'expressions « rien qu'à eux » (Taratata, Tout le tintouin, Topette).

Poésie

S'il s'inspire largement de son quotidien et s'évertue à insuffler la vie dans ses bandes dessinées, Pascal Rabaté fait bien plus que retranscrire le réel. « *Même si je voulais mettre de la vie dans mes bandes dessinées, j'ai toujours davantage interprété que véritablement retranscrit le réel. J'essaie que cette interprétation ne soit pas trop caricaturale et qu'elle corresponde à ce que je ressens, à mes angoisses.* »¹ Dans *Les petits ruisseaux* comme dans *Le petit rien tout neuf avec un ventre jaune*, Rabaté force le trait avec tendresse, tout en douceur, dans son récit comme dans le dessin. Dans *Ibicus*, l'exagération est plus grande, les personnages plus marqués, probablement de par la nature plus « exotique » du récit.

La fantaisie passe aussi chez Rabaté par l'apparition de quelques détails sortant de l'ordinaire et qui, par contraste, sont saillants. C'est par exemple le cas de la toute petite voiture orange d'Emile dans *Les petits ruisseaux*. Parfois, ces éléments insolites sont plus marqués : dans *Le petit rien tout neuf avec un ventre jaune*, le personnage principal est un gérant de magasin de farce et attrapes. C'est l'occasion pour Rabaté de poétiser les crottes en plastique ou autres coussins péteurs.

1 DAYEZ (Hugues), *La Nouvelle Bande Dessinée*, Editions Niffle, 2002, 200 p



[fig. 4] Rabaté ou l'art de la durée dans *Les petits ruisseaux* (en haut) et *Ibicus*.

La vie dans le dessin

Rabaté prolonge son désir de faire entrer la vie dans le récit à travers son dessin. Dans *Les petits ruisseaux*, son trait est vibrant, frétilant, et rend ses personnages délicatement vivants. Dans *Ibicus*, les personnages sont plus massifs, plus épais, mais leurs corps semblent parfois s'étirer et s'amincir pour gagner en souplesse. De plus, la lumière, au rendu réaliste, modèle ces personnages et leur donne une présence très forte.

Le cadrage et le découpage de Rabaté donnent également beaucoup de vie à ses récits. Ses cadrages laissent beaucoup d'éléments hors champ et présentent des compositions dynamiques, souvent déséquilibrées, qui donnent une impression d'imprévu. Ces cases juxtaposées sur toute la surface de la page s'équilibrent et se dynamisent mutuellement. Rabaté parvient ainsi à créer des scènes saisissantes de vie. C'est très évident dans les scènes d'action d'*Ibicus*.

Le découpage de Rabaté rend également compte de la durée et des silences de façon assez remarquable. L'auteur prend beaucoup d'espace pour raconter, accumulant les cases quand il s'agit de faire exister la durée. Ainsi, ses scènes semblent souvent se dérouler en temps réel. Dans *Les petits ruisseaux*, il n'hésite pas à prendre une page entière et neuf cases pour montrer deux pêcheurs qui attendent qui ça morde (page 5). Dans *Ibicus*, tome 3, il utilise deux pages complètes et huit cases à l'attente du personnage dans une administration (p.52-53).

Grâce à sa maîtrise du découpage et du dessin, Rabaté parvient à suggérer tout en finesse les émotions de ses personnages, donnant vie à ses récits en grande cohérence avec leur propos.

Par un mélange discret de réalisme, de caricature et d'insolite, Rabaté dresse le portrait sincère de petites gens, avec humour et tendresse.

Joann Sfar

Joann Sfar est né à Nice en 1971. Comme il désire faire de la BD depuis toujours, il se forme aux Beaux-Arts, en parallèle avec ses études de philosophie. Il publie ses premières bandes dessinées en 1994 et se fait connaître, dans un premier temps, comme scénariste, car ses dessins, très particuliers, sont la plupart du temps rejetés par les éditeurs. Aux alentours de 1999, il devient plus populaire en tant que dessinateur et scénariste avec des séries comme *Donjon* ou *Petit vampire*. Dès 2002, le succès de sa série *Le chat du rabbin* lui offre une grande notoriété. Son style personnel, très libre, éclate dans des séries comme *Pascin* (dès 2000), ou *Klezmer* (dès 2005). Cette liberté atteint son apogée dans ses carnets personnels qu'il publie dès 2002.

Joann Sfar écrit et dessine de façon compulsive. Faire des livres est pour lui une nécessité, une manière d'appréhender le monde. Il travaille simultanément sur plusieurs projets, sans forcément terminer les séries commencées. Il alterne les travaux solitaires et les collaborations. Il a participé à près d'une centaine d'albums depuis 1994. En plus de la BD, il s'est essayé à l'illustration de textes philosophiques et à l'animation.

Son intérêt pour la philosophie, le judaïsme (de part ses origines juives de Russie), l'amour, la musique, le dessin et les arts en général nourrit ses récits qui sont de natures très variées et souvent empreintes d'une grande fantaisie. Par exemple, sa BD la plus célèbre, *Le chat du rabbin*, raconte comment le chat d'un rabbin se met à parler et demande à faire sa Bar Mitsva. Ce récit est l'occasion pour Joann Sfar de faire débattre ses personnages à propos du judaïsme.

Errance du récit

Quel que soit la profondeur de leur propos, les récits de Johan Sfar sont empreints d'une grande vie. Ils évoluent de façon très imprévisible. Ceci parce que Joann Sfar évite de structurer ses récits de façon trop rigide, laissant énormément de place à ses personnages. Cela produit des récits très erratiques.

Dans *Grand Vampire 4: Quai des brunes*, par exemple, le protagoniste doit se rendre chez un médecin pendant la nuit afin de mener une enquête, mais le médecin n'est pas disponible. Le personnage décide alors d'aller en boîte de nuit.



[fig. 6] Liberté totale du dessin de Sfar dans *La java bleue*, (Pascin, tome 7)

Il y passe ensuite quatre pages, sans que cela ne fasse avancer son enquête. Plus tard dans le livre, il abandonne d'ailleurs complètement son enquête qui semblait pourtant être au coeur de l'intrigue. Ainsi, le libre arbitre du personnage est chez Joann Sfar plus important que l'intrigue.

Les récits les plus libres de Joann Sfar sont construits comme une suite d'épisodes liés par des thématiques plutôt que par une véritable intrigue. *La java bleue* en est un exemple. Joann Sfar y raconte quelques morceaux de vie du peintre Pascin : son séjour à Cuba, ses histoires de cul avec deux femmes et quelques anecdotes. Les différentes séquences du livre, de durée variable, sont liées par des transitions de différentes natures (chronologique, thématique, etc.), plus ou moins brutales.

Comme Joann Sfar construit rarement ses récits sur la base d'une intrigue, il les termine rarement par une résolution claire. Il les clôt souvent après une étape importante pour son personnage d'un point de vue existentiel, comme c'est le cas dans *La java bleue*. En plein milieu d'une histoire d'amour qui occupe la plus grande partie du récit, Pascin se rend compte qu'il est trop difficile pour lui d'être amoureux et préfère se perdre dans la peinture. Il passe les quelques dernières pages du récit à dessiner dans un jardin, sans que l'on connaisse la manière dont son histoire d'amour s'est close.

Joann Sfar sait également structurer un récit de façon plus classique, il l'a montré avec des oeuvres comme *La fille du professeur*. Cette errance du récit est donc délibérée. Elle correspond à la vision que Joann Sfar a de la vie, en porte-à-faux avec la vision de la vie transmise par les structures très dramatisées «à l'américaine». «*L'idée américaine, dit-il, c'est que chaque problème a sa solution, qu'il faut se retrousser les manches et qu'après tout ira mieux, pour le héros, pour le spectateur et pour l'auteur. On voit bien que la réponse européenne a toujours été plus triste et désespérée. On peut étudier et penser les structures de récit américaines, mais je crois que ça serait un grave appauvrissement de les plaquer sur notre monde moins dynamique, plus compliqué.*»¹ L'errance et l'absence de véritable fin dans les récits de Joann Sfar correspond donc à une vision plutôt pessimiste de la vie, dans laquelle nous évoluons dans le monde de façon imprévisible, sans but véritable, à la recherche de sens, sans forcément atteindre de situation satisfaisante.

Pour obtenir cette déstructuration du récit, Joann Sfar utilise beaucoup l'improvisation. Il laisse naître ses récits dans des carnets, se laissant surprendre lui-même. Il utilise également l'improvisation en dessin, afin de préserver sa sponta-

1 SFAR (Johan), Blog : *Le petit monde de Joann Sfar*, URL : www.toujoursverslouest.org/joannsfar

néité. « *Depuis que je suis gamin, raconte Joann Sfar, je rêve de faire mes planches sans crayonné. J'y parviens depuis peu : les nouvelles histoires de Grand Vampire sont dessinées sans crayonné. Et le résultat est bien meilleur parce que je suis obligé, à tout moment, de rester extrêmement concentré sur mon dessin.* »¹

Entre mythe et réalité

La plupart de récits de Sfar montrent un imaginaire foisonnant, fait d'univers fantastiques et de créatures mythiques. Pourtant, Sfar s'emploie à ce que ces récits restent proches de la vie. Aussi fantaisistes qu'ils soient, Joann Sfar tient à ce que le lecteur croie à ses personnages. « *J'aime les récits épiques, mais je crois qu'il faut les nourrir de quotidienneté pour qu'ils soient crédibles. (...) Mon boulot de raconteur d'histoires, c'est de montrer que toutes les époques ressemblent beaucoup à la nôtre, qu'en dehors des particularités ethniques ou temporelles, il y a avant tout des hommes et des femmes qui ont envie de faire l'amour, qui veulent avoir des gosses, etc.* »¹

Pour ses personnages, Joann Sfar s'inspire très souvent de figures mythiques ou emblématiques. « *J'aime avoir recours aux mythes dans mes histoires et ensuite me les approprier : cela donne un caractère intemporel à des événements très quotidiens et très basiques.* »¹ Ainsi, on retrouve chez Joann Sfar un vampire (*Grand Vampire*), un mousquetaire (*Le minuscule mousquetaire*), un chasseur de créatures fantastiques (*Professeur Bell*) et de nombreuses créatures mythologiques. Il se réapproprie totalement ces figures et leur donnant une vie intime, des questionnements, des doutes. Il passe par exemple la majeure partie de la série *Grand Vampire* à parler de la vie sentimentale de son personnage.

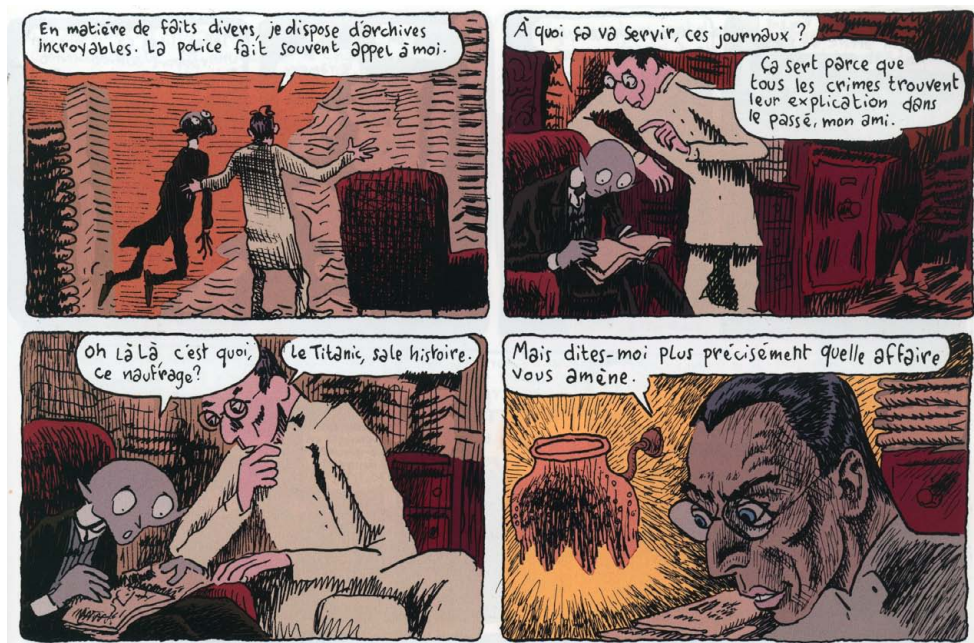
Il joue également avec mythe et réalité en faisant la biographie imaginaire de personnages réels, comme le peintre Pascin ou plus récemment Chagall (Chagall en Russie). Il se réapproprie totalement leur vie, faisant d'eux des figures emblématiques, développant avec eux les thèmes qui lui sont chers : l'art, la virilité, la féminité, le judaïsme, etc.

Même dans ses récits les plus épiques, Joann Sfar développe la vie intime de ses personnages. Il y passe la majeure partie du temps dans des séries comme *Pascin* ou *Le minuscule mousquetaire*, allant jusqu'à montrer leur vie sexuelle. « *Moi, ça m'intéresse de raconter la vie de mes personnages, explique Joann Sfar, y compris leur vie sexuelle si nécessaire. (...) Evoquer l'avant et l'après, traiter des problèmes de virilité, cela peut être intéressant, car en bande dessinée, on en reste trop souvent à des représentations masculines valorisantes.* »¹

1 DAYEZ (Hugues), *La Nouvelle Bande Dessinée*, Editions Niffle, 2002, 200 p

Inconstance du dessin

Le dessin de Joann Sfar se caractérise par sa volubilité. Il paraît extrêmement organique, changeant d'une case à l'autre. Parfois très esquissé, il peut être très fouillé et regorger de détails. Très simplifié dans la plupart des cases, il peut se montrer plus photoréaliste dans certains gros plans. Malgré son apparente désinvolture, ce dessin est le fruit d'une recherche artistique tout à fait censée. « *Un dessin qui me satisfait n'est pas un dessin qui est beau, précise Joann Sfar, c'est un dessin qui raconte bien. Par quoi doit-on commencer un dessin? On commence par l'élément qu'on a le plus envie de faire comprendre.* »¹ Sfar tente donc de mettre en avant par son dessin les éléments saillants de la narration. Ainsi, il ajoute du détail là où il en faut et l'élimine là où cela ne sert à rien [fig. 7]. De cette manière, il exploite jusqu'au bout les possibilités intrinsèques au dessin. « *Il ne faut pas rechercher la virtuosité, dit Joann Sfar, il y a une espèce d'arte povera dans le dessin que j'apprécie énormément.* »¹



[fig.7] Inconstance du dessin dans *Grand Vampire*, tome 4. (On reconnaît Louis Jouvet sous les traits du docteur, un hommage discret à son rôle dans de docteur Knock)

Ce travail devient carrément expressionniste dans des oeuvres comme *La java bleue* [fig. 6] ou *Klezmer*. Sfar y expérimente librement, à la manière dont il rédige ses carnets de bord, mêlant le dessin d'observation aux dessins purement imaginaires, passant d'une technique à une autre au fil du récit, changeant de

1 DAYEZ (Hugues), *La Nouvelle Bande Dessinée*, Editions Niffle, 2002, 200 p

trait ou de style en fonction du message à transmettre. La couleur également est utilisée à de manière expressionniste. Elle s'étend sur les pages de manière indépendante, sans respecter les traits noirs, ajoutant au dessin une vibration. Dans certains passages, les dessins sont même réalisés directement en couleurs. Des dominantes vives (rouge, bleu, vert), des contrastes forts (rouge et vert, bleu et orange), marquent les différentes scènes et ajoutent de l'émotion au récit, créant un feu d'artifice coloré.

En résumé, Sfar mêle avec une très grande décontraction le réalisme et la fantaisie pour produire une oeuvre très riche. Chez lui, la mythologie côtoie le quotidien et la philosophie se mêle à la sexualité. Aussi complexes que soient ses sujets, il parvient à les rendre accessibles en les incarnant dans des personnages et des histoires fondamentalement vivants.

Conclusion

Au travers ce premier chapitre, j'ai présenté en détail les pratiques des auteurs du corpus, en les reliant à celle du mouvement dit de la Nouvelle Bande Dessinée.

J'ai montré que la Nouvelle Bande Dessinée se caractérise par de nouvelles pratiques qui tendent à rapprocher la bande dessinée de la vie réelle. Ces effets de vivant interviennent au niveau fondamental du récit (prédominance des personnages sur l'intrigue, déstructuration du récit classique, psychologies complexes, quatre registres de dialogue) et au niveau de l'expression graphique (prédominance de l'expressivité et de la spontanéité).

J'ai montré également que ce rapprochement vers le réel s'articule avec différentes formes de fantaisie dans les travaux de Marjane Satrapi, Riad Sattouf, Pascal Rabaté et Joann Sfar. Or, le succès de ces auteurs n'est, selon moi, pas étranger à cette particularité.

A mon sens, réalisme et fantaisie sont deux aspects de l'art capables de fasciner le spectateur. Cependant, le réalisme nu risque de paraître trop banal et d'ennuyer rapidement le lecteur. A l'inverse, le lecteur risque de ne pas adhérer à la fantaisie pure ou de finir par être blasé. Ensemble, cependant, réalisme et fantaisie se renforcent mutuellement. Plus le spectateur adhère à l'univers qui lui est présenté, plus il sera saisi par les éléments de fantaisie. Inversement, les éléments de fantai-

sie lui feront paraître les aspects réalistes plus forts. Ainsi, dans une oeuvre mêlant réalisme et fantaisie, la fascination du spectateur est très grande et son plaisir s'en trouve souvent accentué.

Grâce à ce mélange, Marjane Satrapi, Riad Sattouf, Pascal Rabaté ou Joann Sfar parviennent à parler de tout dans leurs BDs, y compris des sujets les plus personnels, tout en séduisant à un large public. Je reviendrai sur ce point dans ma conclusion finale.

Ayant présenté la Nouvelle Bande Dessinée et les auteurs du corpus, je vais pouvoir, à présent, m'atteler à la question principale de ce mémoire : le passage de la BD au cinéma.

L'ESPRIT DE LA BANDE DESSINÉE AU CINÉMA

BD et cinéma, des cousins éloignés¹

On pourrait croire que la BD et le cinéma sont proches, car ils partagent la narration en images, le découpage et le cadrage. Ainsi, passer de l'un à l'autre consisterait à transformer les cases en plans. La problématique principale de l'adaptation resterait donc le remplacement des personnages dessinés par des acteurs, choix délicat surtout en ce qui concerne leur voix, inexistantes en BD.

Mais la bande dessinée et le cinéma sont plus éloignés qu'on ne pourrait le croire. La BD est loin d'être un story-board et les grammaires de la BD et du cinéma sont très différentes. Il serait trop long d'évoquer ici toutes les différences entre ces deux médias, mais je vais tout de même présenter celles qui me semblent les plus importantes.

Découpage, cadrage, composition

Le cinéma appartient au monde du spectacle, tandis que la BD appartient au monde de la lecture. Cela peut paraître évident, mais on a tendance à l'oublier, tant les cases de BD semblent vivre sous nos yeux. Pourtant, cette différence fondamentale est à la source de grammaires différentes, qui conduisent à un cadrage et un découpage différents.

Le film se déroule irrémédiablement sous les yeux du spectateur passif. Mais en bande dessinée, le lecteur est actif, il parcourt la BD à la vitesse qui lui plaît. Il peut également revenir en arrière à tout moment. A tout moment, le spectateur de cinéma n'a accès qu'à l'instant présent du film. En BD, lorsque le lecteur tourne une page, il commence par entrevoir de façon globale la double page qui s'offre à lui, avant de commencer une lecture systématique depuis le haut de la page de gauche. Le lecteur n'est donc pas dans l'instant présent du récit, mais prévisualise globalement la portion de récit à venir, ce pourquoi ce phénomène s'appelle l'*effet de prévisualisation*.

Les plans qui composent le film sont agencés les uns après les autres dans le temps. Les règles classiques qui régissent les raccords d'un plan à l'autre visent à recréer une continuité dans le temps et à suggérer l'espace de la scène aux specta-

1 Cette partie s'inspire des travaux suivants: MORGAN (Harry), *Principes des littératures dessinées*, éd. de l'an 2, 2003, 400 p. / CIMENT (Gilles) (dirigé par), *Cinéma et Bande Dessinée*, éd. Corlet-Télérama (CinémAction), 1990, 280 p. / PEETERS (Benoît), *Case, Planche, Récit: comment lire une bande dessinée?* éd. Casterman, 1991 / PEETERS (Benoît), *La BD: un exposé pour comprendre, un essai pour réfléchir*, éd. Flammarion (Dominos), 1993 / MACCLOUD (Scott), *L'art invisible*, éd. Vertige Graphic, 1999, 224 p. / KUZA (Stéphane), *Réflexion sur le passage de la bande dessinée vers le cinéma à travers les aventures de Thorgal*, mémoire UCL, Louvain-la-Neuve, 1994

teurs. Les découpages et les cadrages de cinéma tiennent compte de ces règles de raccord. En bande dessinée, cependant, les vignettes ne sont pas accumulées dans le temps, mais juxtaposées dans l'espace de la page. Les vignettes ne se suivent pas dans la page, mais fonctionnent en réseau. Leur forme, leur taille, leur cadrage tiennent non seulement compte de leur enchaînement avec la vignette d'avant et d'après, mais également de leur place dans la page.

Le lecteur de BD étant totalement libre dans sa lecture, l'auteur doit faire en sorte de guider son regard comme il le veut à travers les cases. La composition des pages et des vignettes tient compte de cela. Telle ligne de force mènera le regard du lecteur vers la case d'à côté, qui le fera descendre à la ligne d'en dessous, etc.

D'un point de vue pictural, la composition de chaque vignette tient compte de la composition générale de la page, voire de la double page. Chaque vignette n'est pas forcément équilibrée par elle-même, mais s'équilibre en fonction des autres cases.

Le découpage et le cadrage de bande dessinée sont également liés à la suggestion du temps. Au cinéma, le temps s'écoule dans les plans. Mais en bande dessinée, le temps n'existe pas, il doit être suggéré par le découpage : par l'accumulation ou l'étirement des cases, par exemple. La composition des images, elle aussi, est conditionnée à cette suggestion du temps : par exemple, une case riche de détails sera plus longue à déchiffrer qu'une case peu dense.

«La bande dessinée n'a pas le pouvoir d'immédiateté que possède le cinéma. Par exemple, on ne peut pas faire peur en bande dessinée. On peut créer un climat nauséeux, on peut générer un malaise, une émotion, mais impossible de faire sursauter le public dans son fauteuil avec la bande dessinée!»

Christophe Blain ¹

Dernier argument important : la présence des bulles (ou phylactères) en BD entre en compte dans la composition des images. Si on les ôtait simplement, tout en gardant les mêmes cadrages, il en résulterait des déséquilibres dans la composition.

En conclusion, si on trouve effectivement des équivalences de cadrage et de découpage dans le vocabulaire du cinéma et de la bande dessinée, ils ne découlent pas d'un même processus créatif et n'ont pas le même effet sur le spectateur. Il n'est donc pas pertinent de passer de l'un à l'autre de façon directe.

1 DAYEZ (Hugues), *La Nouvelle Bande Dessinée*, Editions Niffle, 2002, 200 p.

Dessin contre photo

J'ai déjà évoqué brièvement la différence entre dessin et photo dans mon introduction, montrant de façon empirique que le dessin était propice à la caricature et à l'imaginaire, là où le cinéma réussissait mieux à représenter le réel. Pourtant, depuis Méliès, le cinéma est capable de montrer l'imaginaire de façon tout à fait spectaculaire. La différence fondamentale entre le dessin et la photo ne situe donc pas là.

Roland Barthes propose de définir comme spécificité pour l'image photographique sa nature indicielle¹. Selon lui, la photo est la trace lumineuse des objets situés devant l'objectif. Pour le spectateur, cette trace est l'indice de la présence réelle de ces objets devant l'appareil au moment de la prise de vue. (Au sens sémiotique, l'indice est une émanation naturelle de l'objet, qui n'obéit à aucune volonté de signifier.) La photo ne peut être faite qu'en présence des objets qu'elle représente.

En revanche, le dessin ne porte pas la trace indicielle des objets représentés. Celui-ci peut être réalisé en l'absence de ces objets. D'autre part, il représente les objets de façon partielle, en sélectionnant les éléments les plus importants. Il rend saillantes les caractéristiques les plus importantes des objets représentés.

Même lorsqu'il est photoréaliste, un dessin se confond rarement avec une photographie. Il se laisse moins « oublier » par le spectateur que la photo.

« Le dessin ne reproduit pas tout, et souvent même fort peu de choses, sans cesser cependant d'être un message fort, alors que la photographie, si elle peut choisir son sujet, son cadre et son angle, ne peut intervenir à l'intérieur de l'objet (sauf trucage) »

Roland Barthes²

En conséquence, il est impossible pour le cinéma d'égaliser la capacité de saillance du dessin. Inversement, il est impossible pour le dessin d'atteindre la puissance indicielle de l'image photographique, d'autant moins lorsqu'elle reproduit aussi le mouvement comme c'est le cas au cinéma.³

1 BARTHES (Roland), « Rethorique de l'image », in *Communications*, vol. 4, 1964

2 Ibid.

3 Il existe bien d'autres différences entre le cinéma et la bande dessinée, notamment la présence de son. Ces différences grammaticales constituent à elles seules le sujet d'un mémoire très intéressant. Les détailler ici risquerait de ralentir inutilement mon propos. Je conseille à ce propos l'article de Thierry Groensteen « Du 7e au 9e art : l'inventaire des singularités » in CIMENT (Gilles) (dirigé par), *Cinéma et Bande Dessinée*, éd. Corlet-Télérama (CinémaAction), 1990, 280 p.

Au vu de leurs différences fondamentales, il apparaît donc clairement que cinéma et bande dessinée ne peuvent s'égaliser. Passer de l'un à l'autre nécessite donc l'invention d'équivalents formels.

Les adaptations classiques de la BD franco-belge

En introduction, j'ai présenté brièvement les limites des adaptations classiques de la BD franco-belge. J'ai reproché à ces adaptations de ne pas quitter la référentialité au média bande dessinée de ne pas tirer parti de l'impression de réalité propre au cinéma. Or, ce point mérite d'être développé et nuancé.

Dans la bande dessinée franco-belge, on classe traditionnellement les oeuvres dans trois catégories: le style réaliste, le style comique et le style semi-réaliste.

Le style *comique* se définit par des récits « non sérieux » à vocation humoristique ou légère (du gag pur à la comédie d'aventures) assortis d'un dessin caricatural ou très stylisé.

Par exemple: *Achille Talon, Astérix, Gaston, Lucky Luke, ...*

Le style *réaliste* se définit par des récits « sérieux » (dramas, policiers, récits historiques, etc.) et un dessin qui s'apparente au photoréalisme.

Par exemple: *Michel Vaillant, Alix, Thorgal, Largo Winch, ...*

Le style *semi-réaliste* est à mi-chemin entre les deux autres styles. Dans sa définition habituelle, il décrit des oeuvres au récit « sérieux » mais dont le dessin est légèrement caricatural ou stylisé.

Par exemple: *Tintin, Corto Maltese, Théodore Poussin, ...*

Les grands succès de la BD franco-belge, qu'ils soient comiques, réalistes ou semi-réalistes ont connu de nombreuses adaptations cinématographiques: *Tintin, Lucky-Luke, Astérix, Iznogoud, Michel Vaillant, Largo Winch, Tanguy et Laverdure, Blueberry*.

Dans cette kyrielle de films, j'ai reconnu deux tendances de la pratique de l'adaptation. La première est la stylisation, typique de l'adaptation d'oeuvres comiques et semi-réalistes. Elle produit ce que j'ai appelé l'effet « gros nez ». La seconde tendance concerne l'adaptation de BDs réalistes.

L'effet « gros nez »

La BD franco-belge classique contient un grand nombre d'oeuvres au dessin caricatural, ce qu'on appelle parfois « gros nez ». Cette caricature est particulièrement difficile à recréer au cinéma, puisqu'elle va à l'encontre du naturalisme photographique. Les oeuvres cinématographiques qui ont cherché à rendre cette caricature passent donc par une stylisation plutôt forte qui contamine tous les aspects du film, afin de leur donner une cohérence interne.

Pour *Astérix : mission Cléopâtre*, le réalisateur Alain Chabat, a choisi de laisser tomber tout réalisme, optant pour une stylisation très irréaliste des costumes, des accessoires [fig. 8]. De plus, il a affublé ses acteurs de postiches largement identifiables comme tels. Le film apparaît n'être qu'une mascarade, une blague plus qu'une reconstitution, et cela permet au deuxième degré inhérent à la bande dessinée de faire son apparition.



[fig. 8] Stylisation volontairement irréaliste des postiches et des costumes dans *Astérix : mission cléopâtre*



[fig. 9] La stylisation extrême des décors dans *Lucy Luke*, de James Huth.



[fig. 10] Stylisation des costumes et des postiches dans *Iznogoud*, de Patrick Braoudé

Dans *Lucky Luke*, de James Huth, la stylisation et l'effet cartoon sont encore plus forts. Les décors eux-mêmes sont stylisés à l'extrême, déformés à la manière de ceux du cartoon *Bip bip et le coyote* [fig. 9]. La stylisation atteint également le jeu des acteurs, caricatural, voire outrancier. La mise en scène emprunte aux cartoons de nombreux effets. L'utilisation du grand-angle déforme les perspectives et les visages, accentuant encore l'effet cartoonesque. Comme dans le cas d'*Astérix : mission Cléopâtre*, cette stylisation extrême est en cohérence avec l'univers présenté, caricatural et parodique.

L'effet « gros nez » se retrouve également dans les adaptations de BD semi-réalistes, comme *Tintin* ou *Adèle-Blanc Sec*.

Dans *Tintin et le mystère de la toison d'or* (1962) et *Tintin et les oranges bleues* (1965), les acteurs principaux sont maquillés, coiffés, habillés, de manière à ressembler aux personnages dessinés et ces interventions non naturalistes se sentent clairement. Afin de donner une impression semblable à celle produite par la ligne claire d'Hergé, les costumes sont monochromes et dépourvus de détails. [fig. 11] Le jeu des acteurs n'est pas naturaliste, mais ne va pas jusqu'à être cartoonesque. Les personnages et les décors qui entourent les personnages principaux sont moins stylisés, et tentent de donner un cadre plus réaliste au récit.

Pour *Les extraordinaires aventures d'Adèle Blanc-Sec*, bande dessinée semi-réaliste, à l'ambiance proche des récits de Jules Verne, Luc Besson a choisi une stylisation très forte : maquillage apparent ; cheveux, moustaches et même nez postiches [fig. 12]. Le jeu des comédiens est caricatural, voire au deuxième degré. Luc Besson a tenté d'assumer cet aspect caricatural par l'utilisation du deuxième degré, principalement dans les dialogues, mais c'est au détriment de la crédibilité de l'histoire. Les effets de réel produits par les costumes d'époque sont annihilés par la désinvolture et la caricature des personnages.

Il apparaît donc, au vu de ces quelques exemples, que l'effet « gros nez » empêche le film d'acquiescer une autonomie de discours. Le spectateur a constamment conscience d'être devant l'adaptation d'une bande dessinée et non devant un univers indépendant. Ainsi, un film adapté de cette manière risque d'être perçu comme une mascarade. Cela convient dans le cas de BDs comiques utilisant le deuxième degré, comme *Astérix : mission Cléopâtre* ou *Lucky Luke*. Ceci parce que l'univers présenté dans la BD originale a déjà des allures de mascarade.

A contrario, l'utilisation d'une forte stylisation me paraît peu pertinente dans le cas de bandes dessinées n'exploitant pas le deuxième degré. Dans les exemples étudiés, l'aspect de mascarade empêche, dans une certaine mesure, le film d'être autonome. Son récit n'acquiert de vraisemblance que par référence aux codes de la BD dont le film est adapté.

De mon point de vue, l'effet « gros nez » empêche donc les adaptations de BD de profiter de toute la puissance du cinéma.



[fig. 11] Stylisation dans *Tintin et le mystère de la toison d'or*.



[fig. 12] L'effet gros nez illustré de manière littérale dans *Les extraordinaires aventures d'Adèle Blanc-Sec*.

L'authenticité comme effet de réel

De par la nature plus photoréaliste de son dessin, la BD réaliste semble plus aisée à adapter au cinéma. D'un point de vue visuel, c'est peut-être vrai. Pourtant, les films issus de la BD réaliste ne sont, au sens donné dans ce mémoire, pas si réalistes.

Des BDs réalistes comme *Tanguy et Laverdure* ou *Largo Winch*, utilisent peu d'effets de vivant. Ce ne sont pas des histoires de personnage, mais des récits de structure. Leurs auteurs ne s'intéressent que très peu à la vie intime, aux doutes, aux questionnements existentiels de leurs personnages qui sont des héros classiques. Lorsque ces récits sont portés à l'écran, ils sont transformés en films de genre : film d'action dans le cas de *Les chevaliers du ciel* en 2005 (adaptation de *Tanguy et Laverdure*) ou *Largo Winch*, en 2008. Ces films ne sont pas fondamentalement réalistes, puisqu'ils se basent sur les codes de leur genre.

1 TRAMSON (Jacques), *La Bande dessinée : une nouvelle approche du discours littéraire*, Atelier national de reproduction des thèses, Lille, 1993, 639 p.

Cependant, ces films cherchent, tout comme la BD réaliste, à se rapprocher du réel d'une manière bien spécifique. Jacques Tramson, chercheur en bande dessinée, a réfléchi sur l'utilisation des effets de réel dans la bande dessinée franco-belge¹ classique. Il ressort de son analyse que la BD fait appel à l'effet de réel « *soit dans la mise en place du décor et des accessoires, soit dans une perspective historique et géographique, soit même à travers une dimension scientifique* ». Ceci est valable non seulement « *dans les bandes réalistes - ou « au graphisme réaliste » - mais aussi dans des séries faisant largement appel à l'imaginaire, tout autant que dans celles jouant la carte de la caricature.* » Autrement dit, les auteurs placent leurs récits fictifs dans un contexte réaliste. Ils utilisent pour cela l'authenticité documentaire des décors et accessoires (les objets dans *Tintin*, les avions dans *Tanguy et Laverdure*,); la précision ou l'authenticité des lieux ou des détails historiques (la reconstitution antique dans *Alix*, le monde de la marine dans *Les passagers du vent*) ou encore l'authenticité des données scientifiques (les explications scientifiques dans *La Marque Jaune*). L'effet de réel consiste à cautionner le récit, parfois très fantaisiste, par une documentation réaliste.

Les adaptateurs de la BD classique ont utilisé ce même genre d'effets de réels dans leurs films. Ainsi, on le retrouve dans *Les chevaliers du ciel* et *Largo Winch*, par exemple.

Dans *Les chevaliers du ciel*, le réalisateur Gérard Pirès a tenu à présenter des modèles d'avion ainsi que des combinaisons de pilotage authentiques. Cette authenticité marquera probablement les fanatiques d'aviation. Mais le public lambda, ignorant l'aspect réel des avions et combinaisons, ne ressentira pas d'effet de réel aussi fort. Il restera cependant réceptif à la vraisemblance de ces détails.

A côté de cela, *Les chevaliers du ciel* est un film de genre, largement inspiré des codes du film d'action. Suite à un acte héroïque mal interprété, les héros perdent leur statut de pilote dans l'armée de l'air. Ils le regagneront par la suite à un autre acte héroïque. Les personnages et les dialogues sont plutôt stéréotypés. Le réalisme du film ne s'incarne certainement pas dans la psychologie des personnages. Le même phénomène est visible dans *Largo Winch*.

D'une manière générale, les adaptations de BD franco-belges réalistes peinent à dépasser le stade du film de genre stéréotypé. Or, le film de genre a pour référent les codes de son genre, et non le réel. Pourtant, le réel apparaît dans ces films, à travers certains décors où certains détails techniques, comme c'est le cas dans

la BD classique. Mais ces effets de réel interviennent de façon trop superficielle pour faire sortir le récit des codes du genre.

Jusqu'ici, j'ai fait état de deux tendances de l'adaptation de la BD franco-belge qui, selon moi, ne sont pas totalement satisfaisantes. L'adaptation stylisée produit des oeuvres qui gardent pour référent des codes extérieurs au cinéma (ceux de la BD ou du cartoon) tandis que l'adaptation « réaliste » produit des films de genre très codés. Aucune de ces deux tendances de l'adaptation de BD ne tire parti des moyens propres au cinéma (notamment de son aspect réaliste) autant que les films du corpus.

La Nouvelle Bande Dessinée au cinéma

Je vais à présent analyser les films du corpus en comparaison avec les bandes dessinées de leurs auteurs, afin de montrer comment ils sont passés de l'un à l'autre.

Il est important de préciser que seuls deux des ces films sont les adaptations directes d'une bande dessinée, il s'agit de *Persepolis* et de *Les petits ruisseaux*. Quant aux deux autres films, ce sont des créations originales pour le cinéma.

On voit cependant apparaître des liens très clairs entre *Les beaux gosses*, de Riad Sattouf et la bande dessinée *Retour au collège*. Quant à *Gainsbourg (vie héroïque)*, de Joann Sfar, il est comparable à *Pascin* et à *Grand Vampire*.

Persepolis

écrit et réalisé par Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud, 2008, animation

Persepolis est l'adaptation directe de la BD éponyme de Marjane Satrapi. Il s'agit d'un film d'animation. Comme la BD, il raconte le parcours de Marjane, une jeune Iranienne, à travers la révolution islamiste en les premiers affrontements Iran-Irak. On la suit de son enfance à son arrivée en France à l'âge adulte.

Dans la BD, la narration est menée par un récitatif à la première personne. Ce récitatif a été concrétisé dans le film par une structure en flash-back. On commence dans un aéroport parisien avec Marjane adulte qui se souvient de son enfance en Iran. On revient brièvement au présent à chaque fois que le souvenir

de Marjane passe par un aéroport. Cela scinde le film en trois parties : l'enfance en Iran, l'année passée à Vienne, et le retour en Iran. Le film se clôt au présent. Ainsi, l'histoire racontée se situe dans les pensées du personnage principal qui réfléchit dans un aéroport.

Cette structure différente de celle de la BD, et plus adaptée au long métrage de cinéma, préserve totalement les effets de vivant présents dans le récit. Les auteurs n'ont pas tenté de le plaquer sur une structure dramaturgique classique. Le film reste donc, d'un point de vue scénaristique, proche du réel au même titre que celui de la BD. Le récit n'est pas basé sur un suspense, mais suit la vie du personnage. Même si les événements historiques d'Iran sont au cœur de l'histoire, le moteur du récit demeure la quête de liberté de Marjane. La grande Histoire est vue à travers les réactions qu'elle suscite chez Marjane, ce qui produit un récit très émotionnel. Ce procédé est à son comble pendant la période du film où Marjane n'est plus en Iran. Elle n'a plus accès à ce qui s'y passe et le spectateur non plus. Durant cette vingtaine de minutes, le récit s'intéresse exclusivement aux expériences personnelles de Marjane.

En condensant sur une heure trente les événements narrés dans les 4 tomes de *Persepolis*, les auteurs n'ont pas pour autant évacué les personnages. Comme dans la BD, ceux-ci dotés d'une psychologie complexe, en particulier Marjane, le personnage principal. Celle-ci rêve, doute, fait des erreurs, connaît de nombreuses prises de conscience, etc. Ces personnages prennent vie dans chacune de scènes et paraissent très vrais.



[fig. 12] Marjane et sa famille dans le film *Persepolis*.

Mais, comme la BD, le film ne reste pas rivé sur son réalisme. Ses personnages, par exemple, font preuve d'une grande fantaisie, de par leur point de vue très tranché sur le monde. La grand-mère de Marjane est un personnage marquant de ce point de vue, comme dans la scène où Marjane lui annonce en pleurs qu'elle n'aime plus son mari et veut divorcer. La grand-mère s'exclame avec grand soulagement: «Ah! c'était ça ton truc grave? Je croyais que quelqu'un était mort!» Ce caractère, comme celui de Marjane apporte beaucoup de fraîcheur à la BD, comme au film.

Dans le film comme dans la BD, la fantaisie permet également d'exprimer les pensées des personnages. Les scènes où Marjane entre dans un dialogue imaginaire avec Dieu ou Karl Marx sont reprises.



[fig. 13] Un récitatif de la bande dessinée peut devenir une séquence visuelle.

Dans la bande dessinée, le récitatif permet d'entrer dans les pensées de Marjane. Cette narration à la première personne trouve son équivalent dans la voix off du film, mais pas seulement. Le récitatif devient parfois une scène à part entière dans le film. Dans la BD, on peut voir par exemple le récitatif suivant: «*Et le soir, en rentrant, je me suis souvenue de cette phrase que m'avait dite ma grand-mère: Reste toujours digne et intègre à toi-même*»¹. Ce récitatif se traduit dans le film par une scène où Marjane dialogue avec l'ombre de sa grand-mère qui lui apparaît dans la rue. [fig. 14] Ce procédé, plus inventif que l'utilisation de la seule voix off, prolonge tout à fait les procédés de la bande dessinée (scènes où Marjane discute avec Dieu).

L'esprit de la BD n'est pas uniquement préservé dans le scénario du film, il l'est également dans sa mise en image.

1 *Persepolis*, tome 3

Tout d'abord, le choix de l'animation et du noir et blanc n'est pas anodin. Le recours à l'image dessinée permet de conserver l'universalité de propos de la bande dessinée. En effet, si les personnages avaient été en chair et en os (et en couleurs), le public les aurait perçus comme des Orientaux et se serait moins reconnu en eux. Il aurait probablement été plus distant par rapport au récit, se serait dit : « Il s'agit d'une culture différente de la nôtre, on ne peut pas comparer. » Au contraire, la stylisation apportée par le dessin animé permet d'universaliser le propos et de mettre les spectateurs occidentaux à la place des Orientaux.

L'animation n'empêche pas le réalisme d'exister dans le film. Celui-ci est loin d'exploiter la veine cartoonesque. Au contraire, les mouvements des personnages sont plutôt naturalistes. Quelques exagérations interviennent cependant, de temps à autre, pour créer des effets particuliers. Dans une scène, par exemple, Marjane se fait remettre à l'ordre par deux intégristes voilées. Les mouvements de ces femmes s'agitant autour de Marjane les font ressembler à des serpents, ce qui renforce le climat de menace de la scène. [fig. 14]



[fig. 14] La stylisation du mouvement renforce le climat de menace de la scène.

La stylisation du dessin permet également de faire saillir quelques éléments signifiants pour apporter de la fantaisie ou du réalisme. Dans une scène, Marjane se moque du gros nez d'un modèle qui pose pour un cours de dessin. Or, comparé au nez des autres personnages de la scène, le nez du modèle est effectivement d'une taille exagérée. Dans une autre scène, la précision du dessin du blouson de Marjane, contraste avec le simplisme de l'ensemble et crée un effet de réel.

L'animation permet également de transmettre cinématographiquement la poésie de certaines anecdotes, notamment lorsque Marjane raconte que sa grand-mère de Marjane remplit son corsage de fleurs pour sentir bon et que, lorsqu'elle l'enlève le soir, ça fait comme une pluie de fleurs. « C'était un spectacle » dit Marjane dans la BD. Dans le film, cette pluie de fleurs se matérialise visuellement pour que nous assistions au spectacle.

Dans le livre, Marjane expérimente graphiquement pour créer des effets émotionnels. Cette expérimentation formelle connaît des équivalents dans le film.

Dans la bande dessinée, Marjane Satrapi retranscrit la violence de certaines scènes avec des dessins expressionnistes. Ces séquences ont une grande force graphique. Elles véhiculent des images très fortes, sans qu'elles soient choquantes. Cet expressionnisme trouve son équivalence dans le film, notamment dans le son. Les images des séquences violentes sont en ombres chinoises, moins expressionnistes que dans la BD, tandis que le bruit intervient de façon très forte, renforçant l'impact émotionnel de ces scènes.

Un type d'animation différent sert également pour les parties du récit narrant la grande Histoire. Je vais illustrer ceci de façon précise dans l'analyse d'une courte séquence qui illustre par ailleurs de nombreuses caractéristiques évoquées jusqu'ici.

Analyse de scène : *Le récit du père* (05:21 > 07:51)

Dans cette scène, les parents et la grand-mère de Marjane sont dans leur salon et se réjouissent de la destitution prochaine du Shah. Marjane n'est pas d'accord avec eux, car elle aime le Shah et croit, comme on lui a inculqué à l'école, qu'il a été choisi par dieu. Son père lui raconte alors comment les Anglais ont mis le père du Shah sur le trône et comment celui-ci a commis les pires injustices. Marjane apprend à cette occasion que son grand-père a été emprisonné, parce qu'il était membre de la famille royale et communiste. Dans la scène suivante, on voit Marjane se réjouir de cette nouvelle.

La première partie de la scène contient des éléments de réalisme typiques du film. La situation est tout à fait quotidienne. Les personnages sont assis dans leur salon et ils parlent de l'actualité. [fig. 12, page 51]

On peut constater que les mouvements et expressions des personnages sont tout à fait naturalistes. Quelques éléments graphiques très précis contrastent avec le simplisme général

et ancrent la scène dans le réel. Par exemple, l'écharpe de la mère de Marjane, qui ressort en blanc sur noir, est typique de la mode de l'époque.

En revanche, on sort du naturalisme dès le début du récit du père. Le décor disparaît, père et fille se retrouvent face à face sur un fond noir. Ils disparaissent et une scène de théâtre apparaît. Le rideau s'ouvre et laisse la place à des marionnettes rappelant les dessins traditionnels persans. Ces marionnettes illustrent le récit historique narré par le père.

Dans la BD, ce type de scène est illustré de manière très stylisée, par des figures rappelant également les dessins traditionnels persans. Ces dessins sont évidemment fixes. Or, on voit ici que ce procédé s'est prolongé dans un élément propre à l'animation : le mouvement. En effet, les marionnettes du film bougent de façon très différentes des personnages humains. Elles ont des gestes saccadés et mécaniques. Ainsi, BD et film créent la même impression : la réutilisation de l'imagerie traditionnelle persane est tout à fait ironique, puisque la version de l'Histoire narrée par le père est à l'opposé de la version traditionnelle. Dans le film, une musique cartoonesque renforce l'ironie. [fig. 15]



[fig. 15] Le récit historique dans la BD et dans le film *Persepolis*



Cette séquence très fantaisiste et interrompue par une phrase de Marjane. « En fait, c'était un connard ! » dit-elle à propos du père du Shah. Cette intervention crée à la fois un effet de réel : on est re-projeté dans la vie quotidienne par ce langage parlé ; et un effet de fantaisie : le franc-parler et la fraîcheur de Marjane créent le rire.

La scène suivante montre bien que la narration suit avant tout les émotions de Marjane. Alors qu'elle vient d'apprendre que son grand-père a été emprisonné par le Shah, elle s'endort en se réjouissant que celui-ci ait été communiste et membre de la famille royale. Son émotion est tout à fait en contrepoint avec le sérieux de l'information. Son point de vue typique de l'enfance la rend tout à fait attachante. Mais l'information « sérieuse » est passée.

En conclusion, *Persepolis* est une transposition qui, par l'utilisation créative de moyens propres au cinéma d'animation, retranscrit de façon fidèle l'état d'esprit de la BD originale. Ainsi, dans le film, réalisme et fantaisie se mêlent de façon tout à fait homogène.

Les beaux gosses

écrit et réalisé par Riad Sattouf, 2009, prises de vues réelles

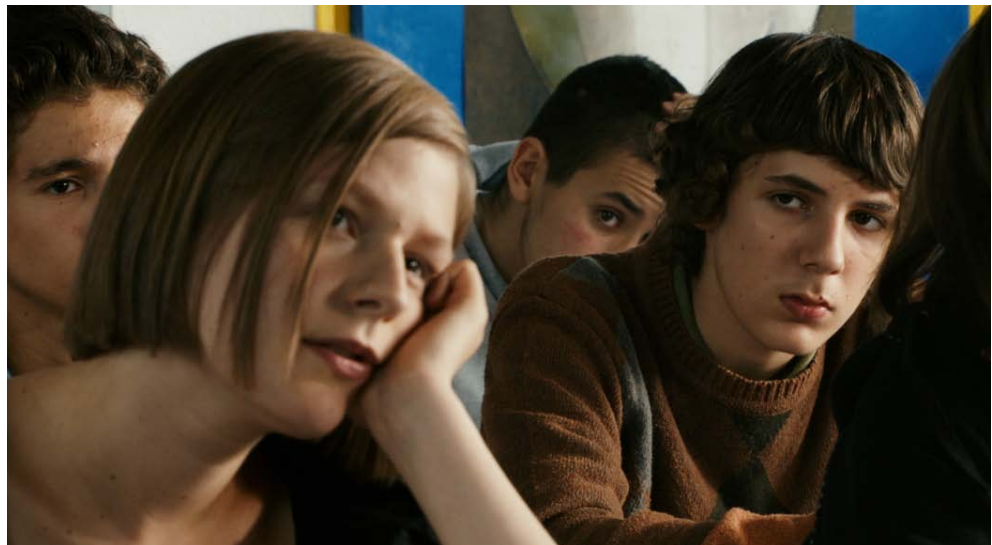
Les Beaux Gosses raconte avec humour le quotidien d'Hervé, adolescent bouton-neux et pataud : ses relations avec sa mère, avec ses amis, avec les autres enfants de son collège et en particulier avec Aurore, une fille de sa classe avec qui il connaît ses premières émotions amoureuses. Ce film sort largement des codes du teen movie, en proposant des personnages et des situations plus ambigus, plus complexes, portant à rire, mais aussi à être ému.

Le film mêle réalisme et caricature, ce qui fait sa particularité et le relie aux oeuvres en BD de Riad Sattouf. Voyons concrètement comment ces deux aspects se retrouvent dans le film.

Tout d'abord, il s'agit d'un film de personnages. La dramaturgie du film est semblable à celle des BDs de Riad Sattouf, en particulier *Les pauvres aventures de Jérémie* : il y a une intrigue principale claire, mais suffisamment lâche pour laisser la vie dominer sur la mécanique narrative. Le film est structuré à partir de la relation de Hervé avec Aurore. Le film se clôt peu après leur rupture. La scène où Hervé pleure pour la première fois par amour est le climax du film, le moment,

de la première émotion assumée par le personnage. Autour de cette intrigue principale, Riad Sattouf organise le portrait du personnage (sa relation avec sa mère, ses potes) et de son milieu (les cours, les jeux, les soirées, etc.).

A la fin du film, pas de happy end. La première relation amoureuse d'Hervé n'a pas été glorieuse, mais la vie continue. C'est ce que semble dire la dernière scène du film, montrant Hervé arriver dans sa nouvelle école et embrasser sa nouvelle copine.



[fig. 16] Hervé et Aurore dans *Les beaux gosses*

Le personnage d'Hervé possède une psychologie complexe que Riad Sattouf prend du temps à décrire. Son niveau d'autonomie par rapport au récit est élevé. Hervé possède des contradictions internes qui le font souffrir par moments. Il a notamment un désir fort de sexualité, mais il en a très peur en même temps. De même, il a envie de se rapprocher d'Aurore, mais est repoussé en même temps. Ainsi, leur histoire est jalonnée d'allers-retours, de rapprochements et d'éloignements, jusqu'à ce qu'Hervé comprenne qu'il tient à Aurore plus qu'à une autre.

Comme dans sa bande dessinée *Retour au collège*, les situations et les dialogues écrits par Riad Sattouf pour le film s'inspirent de son vécu et de ce qu'il a pu observer sur le terrain lors d'immersions documentaires.

Cet aspect « tiré de faits réels » se retrouve dans toutes les scènes du film, et en particulier dans certaines scènes quasi documentaires qui dépeignent l'univers

dans lequel évoluent les personnages. Cet aspect documentaire s'entrelace avec l'avancée de l'intrigue, mais pas toujours. Par exemple, au début du film, une scène d'attente dans un couloir nous immerge totalement dans l'univers des personnages et leurs préoccupations (ils avaient oublié qu'il y avait un contrôle de sciences naturelles). Les scènes se déroulant en classe contribuent également à cet aspect documentaire. Dans une scène, par exemple, on voit un professeur de mathématiques tenter de calmer ses élèves qui réclament un débat pour savoir s'il doit distribuer les copies par ordre de notes ou pas. Cet événement n'ajoute rien à l'intrigue, il relève de la description de l'arène de l'histoire.

D'autre part, comme dans *La vie privée des jeunes*, Riad Sattouf montre dans son film des événements, des comportements observés, sans leur donner de justification par la dramaturgie. Par exemple, il fait état de la cruauté dont on est parfois capable à l'adolescence. Régulièrement, les personnages s'insultent ou se violentent sans raison. Son personnage principal est à la fois victime et bourreau. En effet, il passe la majeure partie du film à se faire rejeter par les filles et insulter par ses camarades. Or, au milieu du film, une fille de sa classe lui avoue en bégayant qu'elle l'aime et qu'elle aimerait sortir avec lui. La réponse d'Hervé est sans pitié: «Héhé, mais t'es ouf? T'as vu ta gueule, t'es un boudin!» Et tandis que la fille rejoint ses amies en pleurant, Hervé s'en va en ricanant, très fier de lui. Cette scène n'a aucune répercussion sur l'intrigue principale. Sa présence relève de la description de l'adolescence, non sans exagération, évidemment. De plus, cette scène complète le portrait du personnage principal, encore inconscient de la souffrance morale d'autrui.

Appuyant le côté documentaire, les dialogues du film sont naturalistes. Ceci passe par l'utilisation des 4 registres de dialogue, en particulier le registre de l'insignifiance. Sattouf s'inspire aussi de ce qu'il a entendu sur le terrain, il compose ses dialogues avec de nombreuses expressions empruntées à la jeunesse. Il y ajoute des hésitations, des phrases interrompues ou vides de sens.

Extrait de la bande dessinée *Retour au collège* (p. 45)

A la pause, Riad Sattouf interroge un élève de la classe dans laquelle il est en observation.

Riad: Salut, c'est quoi ton nom?

Romain: Hein? J'm'appelle Romain!

Derrière eux, deux filles les observent.

Fille 1: Romain?

Romain : Ouais ?

Fille 1 : Non rien ta gueule ! Hihhi

Romain : HA HA HA

Fille 2 : HA HA

Riad : Qu'est-ce que tu penses de ta classe ? Tu te sens bien ici ?

Romain : HA ouais ici c'est une classe bizarre KHA HA Tout le monde est spé ici KA-HAHK mais y a une bonne ambiance quoi la rigolade KHKH
HEY ! Y a des sacrés numéros ici KHAHA ouais KHH !

Transcription des dialogues du film *Les beaux gosses* (22:30 > 23:20)

Hervé sort des toilettes avec une auréole sur son pantalon. Il croise Aurore, en pleurs.

Aurore : Qu'est-ce que tu t'es fait là ?

Hervé : Non non mais t'sais, c'est... enfin... c'est le robinet, c'est pas de la pisse hein c'est...

Aurore : Tu savais que le grand-père de Loïc est mort ?

Herve : Ah ! Mais c'est son grand-père, ah ! je me disais...

Aurore : Ils sont morts, toi, tes grands parents ?

Hervé : Ouais ouais, ben ils sont morts dans un accident de voiture quand j'étais petit, je me souviens plus. Complètement écrabouillés, les 4 d'un coup, prrrrr !

Aurore : Moi, ils sont encore vivants, tu vois. Ça me ferait trop bizarre si ils mouraient, ch'ais pas, je les aime trop.

Hervé : Mais non mais t'inquiète ils vont pas mourir euh... Non mais sérieux ils vont mourir mais ... enfin..., pas maintenant. Les grands-parents euh.. ils meurent très très vieux en général hein. Ils sont moyen-vieux ou vieux-vieux les tiens.

Aurore : Moyen-vieux.

Hervé : Moyen-vieux non mais moyen-vieux ils vont jamais mourir, hein... t'inquiète là... enfin... si, mais... enfin... non.

Aurore : Merci

Hervé : (rire gêné)

En comparant ces deux extraits, on voit bien que Riad Sattouf utilise les expressions du langage courant aussi bien dans sa BD que dans les film (ouais, quoi, hey, enfin, etc.). Il parsème également le dialogues d'effets de réel, tels que les hésitations, les répétitions, les rires ou les formulations agrammaticales.

Dans les deux scènes, le registre de l'insignifiance sert à révéler des choses sur les personnages. Dans la première, une camarade de classe appelle Romain « pour rien » et rit de

son tour, ce qui peut être pris comme une tentative maladroite d'attirer l'attention. Dans la deuxième scène, cette discussion tout à fait banale sur la mort révèle l'intérêt d'Aurore pour Hervé et le malaise de celui-ci face à cette fille qui lui plaît. Notons au passage que ce sont justement ces sentiments, compréhensibles pour le spectateur/lecteur, et exprimés maladroitement qui donnent à ces deux scènes leur vertu à la fois touchante et drôle.

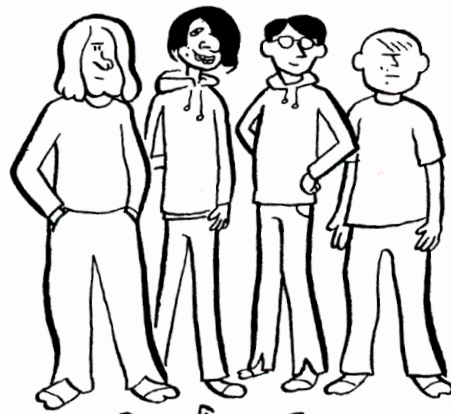
Afin d'obtenir une véracité de jeu, Riad Sattouf a travaillé avec des acteurs non professionnels (pour jouer les enfants) qu'il a choisis pour leur faculté à rester naturels devant la caméra.

C'est également au travers du casting que Riad Sattouf a trouvé des équivalents à son travail en BD sur les physionomies et les attitudes. Dans ses albums, il met en avant par le dessin les caractéristiques physionomiques qu'il a observées sur le terrain. Pour retrouver cette caricature, Riad Sattouf est allé chercher dans les collèges de France de véritables adolescents aux « gueules » particulièrement marquées. De plus, il n'a pas caché leurs imperfections et autres boutons qui font partie de la réalité de l'adolescence. Leur présence à l'écran relève à la fois de l'effet de réel et de la fantaisie. En effet, on n'a pas l'habitude de voir des boutons en gros plan, pourtant ceux-ci font partie de la vie.

Comme dans *Retour au collège*, il y a, dans *Les beaux gosses*, deux groupes assez distincts de garçons, ceux qui ont des physionomies et des gestuelles plus adultes et matures et ceux qui ont des gestes « animaux, saccadés et imprévisibles ». [fig. 17] Que ce soit dans la BD ou dans le film, la caricature intervient dans l'exagération du contraste entre ces deux groupes. Le groupe le plus adulte arbore des tenues et des coupes de cheveux à la mode, tandis que le groupe moins mature physiquement est affublé de coiffures ringardes et des vêtements vieillots. Riad Sattouf a procédé de manière semblable en ce qui concerne les filles (distinguant le groupe de filles molles, de celui des filles énergiques). Mais ces groupes ne sont pas homogènes. Dans *Retour au collège* comme dans *Les beaux gosses*, Riad s'attache à donner une personnalité bien différente à chaque personnage, y compris de personnages secondaires. Chacun d'eux a son heure de gloire dans le film, à l'occasion d'une scène. Il dresse ainsi un portrait de groupe très précis.

Observation et fantaisie sont également présentes dans la manière qu'a Riad Sattouf de montrer les professeurs. Ceux-ci interviennent de façon générale très brièvement dans le film, mais font des apparitions marquantes. Ils sonnent juste, ils ont la manière de parler des professeurs. Mais Sattouf les caractérise de ma-

Il y a une grande différence de morphologie entre les groupes d'élèves ... Par exemple, entre le groupe de Pierre et celui de Romain ...



Ils ont des mouvements d'adultes, des expressions très matures ...



Leurs mouvements sont rapides et animaux, saccadés, imprévisibles ...



[fig. 17] Comparaison entre les personnages dessinés et ceux du film
 En haut : extrait de *Retour au collège*, deux groupes morphologiques
 En bas : les deux mêmes groupes, en chair et en os dans *Les beaux gosses*

nière assez forte pour que leurs courtes apparitions soient remarquées. Il dresse ainsi une typologie de personnages. La professeur d'anglais est exemplaire à cet égard : un jeune femme rousse, plutôt détendue, bardée de piercings, exhibant son ventre bedonnant avec une totale décontraction. On retrouve cette galerie de portraits dans *Retour au collège*.

Dans son film, Riad crée parfois un contraste fort entre les jeunes et les adultes. La directrice de l'école, Mme Du Guéclin, (interprétée par Emmanuelle Devos) est, par exemple, un personnage tout à fait stylisé. Elle porte en manteau rouge, des bottes de cuir à hauts talons dont elle se sert pour frapper le sol et attirer l'attention. Elle utilise une gestuelle et une manière de parler plus stylisée que les autres personnages. La caméra également la filme de manière plus stylisée qu'à l'accoutumée, faisant plusieurs fois des panoramiques verticaux très rapides, de ses bottes à sa tête. Enfin, Mme du Guéclin est accompagnée en permanence d'un surveillant black, à l'air sévère. Pour toutes ces raisons, elle apparaît comme très différente des jeunes que nous suivons dans le film, renforçant ainsi la manière dont ils la perçoivent. Riad Sattouf emploie le même contraste entre professeur et élèves dans *Retour au collège*. Alors que les expressions du visage des élèves sont très détaillées et subtiles, le professeur de sciences ne présente qu'une expression outrée très caricaturale, la bouche toujours ouverte. Sa psychologie aussi semble plus simple, il est très excité et hurle toutes les deux répliques. Il apparaît donc clairement que Riad Sattouf a suscité le même effet de caricature en passant par des moyens différents, propres à chacun des deux médias.

Afin d'illustrer mon propos, je vais à présent analyser une scène dans laquelle s'articulent la plupart des caractéristiques que j'ai évoquées (aspect documentaire, étude sociologique, fantaisie et caricature.).

Analyse d'une scène : *Attente dans le couloir* (05:25 > 06:54)

Hervé et Kamel traversent un couloir très peuplé de leur collège. On les retrouve quelques instants plus tard assis par terre dans un couloir plus désert, attendant le cours de sciences naturelles avec quelques camarades. Ils découvrent qu'ils avaient oublié qu'il y avait contrôle. Puis arrivent quelques caïds qui les martyrisent ainsi qu'un de leurs camarades. La surveillante intervient et met le jeune garçon en colle. Hervé, Kamel et leurs potes tentent de réviser un peu.

Dans le premier plan, on suit Hervé et Kamel traversant un couloir très peuplé. La caméra est à leur hauteur, portée à la manière d'un documentaire, et traverse la foule tout

comme les personnages. On a l'impression d'être présent dans le couloir avec eux. Cette courte scène n'apporte aucun élément nécessaire à l'intrigue. C'est une scène d'ambiance, d'aspect documentaire. Cet aspect se poursuit dans la scène suivante qui d'un point de vue narratif n'apporte rien à l'intrigue. La relation entre Hervé et Aurore n'avance pas plus que celle entre Hervé et Kamel. Cette scène dépeint simplement les préoccupations quotidiennes des élèves. On attend avec eux, la caméra est à leur hauteur. Cette dimension documentaire permet toutefois à Riad Sattouf d'approfondir la caractérisation de ses personnages.

L'étude sociologique apparaît dans les relations entre les élèves, en particulier dans la violence gratuite à laquelle s'exposent Hervé et Mouloud, un de ses camarades. Cette violence injustifiée est montrée comme un constat, sans que Riad Sattouf ne cherche à l'expliquer. Les personnages ne réagissent pas à cette violence.

L'entrée en scène de la surveillante est quant à elle tout à fait stylisée. Ses bottes entrent dans le champ tandis que son talon claque sur le sol. La caméra effectue un panoramique rapide du bas vers le haut révèle son visage. Elle porte un manteau rouge et est suivie par un surveillant black et habillé de noir. Ils parlent avec un débit différent des jeunes, plus haché et plus cinglant. Puis la directrice traverse le plan suivant en lançant deux répliques de façon très rythmée, l'une très autoritaire et l'autre très douce. Elle disparaît au fond du couloir en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Cette apparition contraste en tous points avec la présence molle des jeunes.

La caricature est présente de façon visible dans le plan suivant. Il montre deux jeunes en train de s'embrasser en très gros plan. Le son, pris de très très près, accentue l'impression que les deux personnages se lapent le visage, caricaturant la manière mécanique avec laquelle les adolescents peuvent s'embrasser. En dessin, Sattouf a l'habitude de représenter les « french kisses » en montrant deux personnages dont les deux langues tirées en dehors de leur bouche se rencontrent, accompagnées de gouttelettes de salive. Le même effet est produit dans les deux oeuvres, mais avec des moyens différents.



[fig. 18] Le french kiss selon Riad Sattouf

En conséquence, il apparaît clairement que Riad Sattouf a su retrouver le ton particulier de ses BDs dans son film, avec des moyens propres au cinéma. Il a trouvé des équivalents cinématographiques à ses pratiques en BD (à travers le scénario, le casting, le jeu d'acteurs, la gestuelle, la caméra portée, les mouvements d'objectif, le son, etc.). Ainsi, son film présente à la fois les effets de vivant et la fantaisie que contiennent ses BDs. On y retrouve une caricature « qui vient de l'intérieur » comme le disaient les auteurs de la Nouvelle Bande Dessinée. Cette « caricature juste » donne au film un puissant pouvoir de fascination. Le spectateur se reconnaît ou reconnaît des personnages de sa propre vie. Il est bercé par un univers qui sent le vécu, dans lequel les moments d'exagération ou de fantaisie lui apparaissent d'autant plus forts.

Les petits ruisseaux

écrit et réalisé par Pascal Rabaté, 2010, prises de vues réelles

Les petits ruisseaux est l'adaptation directe de l'album éponyme de son auteur. Il raconte l'histoire d'Emile, un veuf retraité, qui découvre qu'il n'y a pas d'âge pour s'amuser. L'histoire commence lorsqu'il découvre que son meilleur ami Edmond, retraité comme lui, fréquente des femmes avec qui il couche parfois. Secoué, Emile n'en est pas moins intrigué. Après la mort de son ami, il décide de se remettre en chasse auprès de la gent féminine. Après un échec, Emile va en pèlerinage dans la maison de son enfance où il rencontre une sympathique bande de punks avec qui il redécouvre la drogue et le sexe. A son retour, il rencontre l'amour avec une femme de son âge.



[fig. 19] Emile redécouvre sa jeunesse dans *Les petits ruisseaux*

On retrouve globalement dans cette adaptation l'esprit de la BD. Pascal Rabaté a su trouver des équivalents cinématographiques à la plupart de ses pratiques en BD. Malgré cela, je trouve que ce film est un peu plus faible que les autres, du point de vue de la transposition. En effet, par certains de ses choix d'adaptation, j'estime que Pascal Rabaté a appauvri la matière de sa bande dessinée et changé son rapport au réel. J'y reviendrai à la fin de cette analyse, mais voyons d'abord comment Rabaté est parvenu à transposer la plupart des caractéristiques de son album.

Dans sa BD, Rabaté mêle, à travers le récit, réalisme et la fantaisie. Porté au cinéma, ce récit conserve ses caractéristiques fondamentales. Le film suit assez fidèlement la structure narrative du livre. Sa dramaturgie n'est pas basée sur un suspense fort, mais suit le bon vouloir du personnage. Au milieu du film, alors que l'intrigue semble lancée, Emile abandonne sa quête et quitte sa maison pour un pèlerinage inattendu. Bien entendu, le récit retombe sur ses pattes, puisque la thématique de l'ouverture à la vie se poursuit dans cet épisode.

Réalisme et fantaisie se retrouvent également dans le propos sur le troisième âge. On y découvre des retraités à la recherche des plaisirs de la vie, loin de se cantonner à la position que la société actuelle leur attribue. Mais les petites habitudes de leur vie quotidienne ne sont pas pour autant évacuées du récit. Comme dans le livre, on découvre les personnages en train de cuisiner, de regarder *Des chiffres et des lettres*, de s'occuper de leur jardin. Ces scènes prennent du temps, dans la BD comme dans le film, et nous permettent d'entrer dans la vie de ces personnages.

Ces passe-temps apportent également de la fantaisie au récit. Edmond, le meilleur ami d'Emile, réalise en secret des peintures qui reprennent les doubles pages centrales du magazine *Playboy*. Il leur ajoute sa touche personnelle : des poils en laine collés à même la toile. Ce détail, qui n'est pas présent dans la BD, fonctionne très bien au cinéma. Il marque une exagération qui, dans la bande dessinée, était inhérente au style du dessin.

Le récit s'intéresse également à la vie sentimentale d'Emile. On suit sa tentative timide de séduire une dame de son âge. Les scènes s'attachent aux petits détails : la manière de se tenir, de parler, la gêne, etc. De plus, dans la BD, Rabaté explore de manière naturaliste les moyens à disposition de gens de cet âge pour arriver à leurs fins. Les scènes de séductions se déroulent donc à un arrêt de bus après un enterrement ou autour d'une tasse de thé. Le film reprend ces idées et les pousse

plus loin, en particulier avec la scène de bal. On découvre, dans cette scène, un bal du dimanche, animé par un homme-orchestre. Toute ringarde que soit l'image véhiculée par cette scène, elle constitue pour les personnages une occasion importante et tout à fait sérieuse, de faire plus ample connaissance.

Dans la BD comme dans le film, l'intimité avec les personnages va très loin dans le récit, puisqu'il aborde même de façon franche la question de la sexualité. Rabaté le fait avec humour, mais non sans justesse et pudeur. Après avoir appris que son ami Edmond fréquente encore des femmes, Emile est perturbé. Ce sentiment est traduit par le fait qu'il se met à voir les femmes de son entourage nues et en a honte. L'image est certes drôle, mais elle transmet surtout avec justesse l'émotion du personnage.

Dans la BD, Rabaté pousse très loin l'exploration de l'intimité en montrant la sexualité de manière explicite. Mais ses dessins retranscrivent également une grande tendresse et une sensualité. Pour la scène la plus crue, il préfère, dans le film, montrer les ombres des personnages sur le mur. La tendresse et la sensualité sont ainsi transmises avec pudeur.

Dans la BD, le récit est ancré dans des lieux existants. Rabaté a prolongé cette volonté, en tournant également son film dans ces lieux. Considérant le décor comme un des personnages du film, Rabaté le met en avant. Son utilisation du grand angle rend toute l'image nette et évite d'effacer le décor au profit du personnage. Cette mise en avant du décor passe également par de nombreux plans larges. En outre, l'accent est mis sur les distances parcourues. On suit souvent Emile dans ses déplacements.

Tout comme dans la BD, la voiture du personnage est un élément qui contraste avec ce décor. Bien qu'il s'agisse d'un modèle existant, sa forme et sa taille sont tout à fait étonnantes, ainsi que sa couleur : orange vif. Cette voiture traverse le décor du film comme un OVNI, le cadrage ajoutant parfois de l'humour. Par exemple, la voiturette semble passer, par une astuce de cadrage, sous une vache qui broute dans un champ. Ce plan existait dans la BD, mais son humour visuel est renforcé dans le film par le mouvement de la voiture et la durée longue du plan. Cette prise de recul se retrouve également dans d'autres cadrages, eux aussi présents dans la BD. Ils montrent une portion gigantesque de campagne, parfois vue d'avion, dans lequel la mini voiture paraît encore plus minuscule. En plus d'être drôle, cette vision est quasi philosophique. Elle place le personnage dans son rôle de petit humain face au monde gigantesque.

Jusqu'ici, nous avons vu comment Pascal Rabaté a su retrouver au cinéma la plupart des caractéristiques de sa BD. Cependant, comme j'ai dit en introduction, je trouve qu'en termes de transposition, *Les petits ruisseaux* est inférieur aux trois autres films. Certaines équivalences de découpage, de cadrage et de casting me semblent empêcher le film d'être aussi réaliste et vivant que la BD.

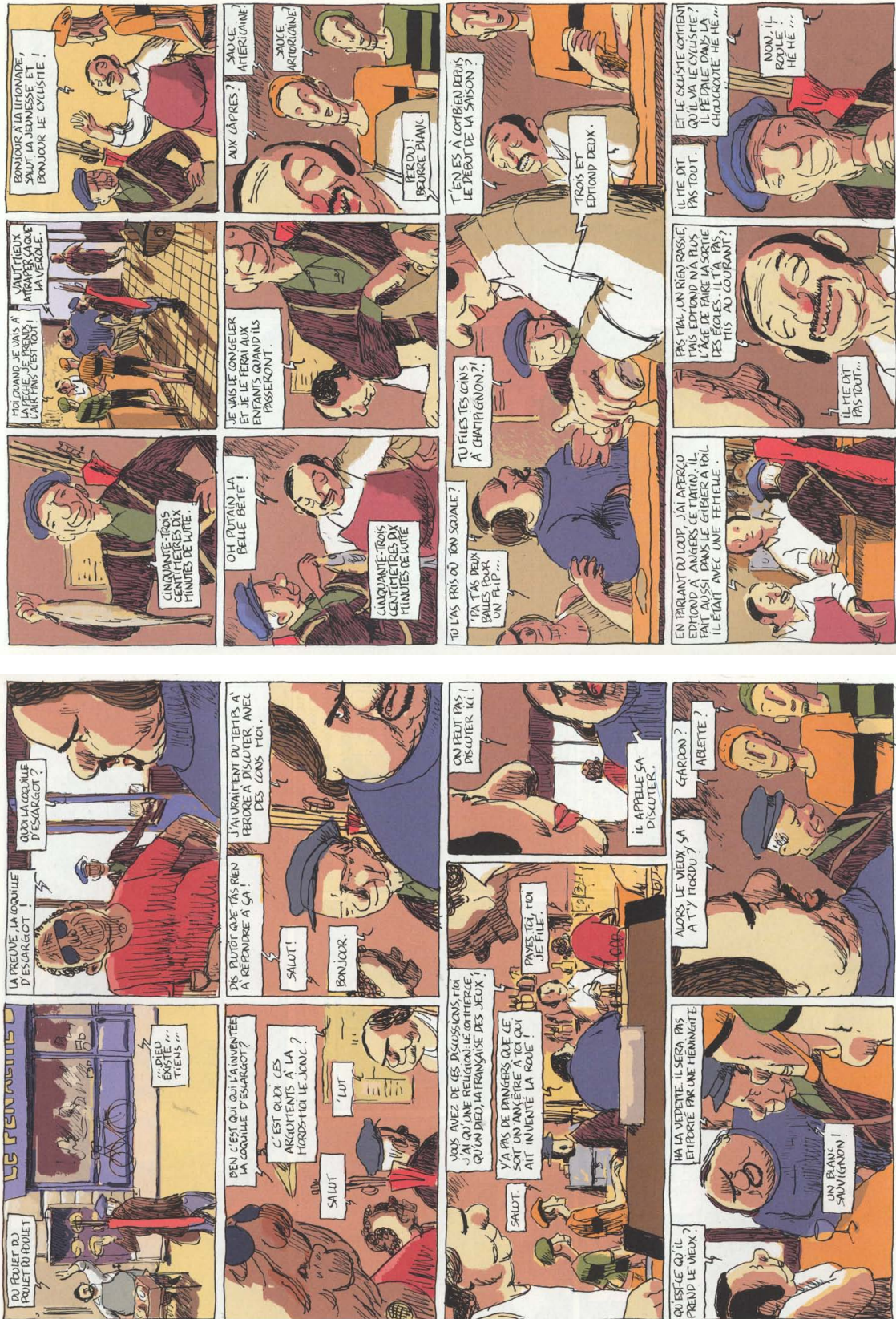
Dans la bande dessinée, un trait est fin et sensible, un peu hésitant, nous donne l'impression d'une présence vibrante des personnages. Avec délicatesse, Rabaté nous suggère un personnage timide, réservé et pétri de petites pudeurs. Son visage est peu expressif. C'est tout en finesse qu'on y lit quelques expressions de satisfaction discrète. On sent également, aux rides de son front, aux froissements qui apparaissent sur ses lèvres, un homme d'au moins septante ans. Tout cela nous suggère un petit bonhomme tranquille. Au fil de la BD, le personnage redécouvre la vie, son visage se réveille, les émotions sont plus franches, mais demeurent fines.

Dans la BD, ce visage peu expressif, ainsi que les émotions du personnage, sont rendus lisibles par un travail de découpage parfaitement maîtrisé. Par quelques gros plans bien choisis, Rabaté nous indique que quelque chose se passe à l'intérieur du personnage. La situation qu'il vit suffit à nous suggérer ce qu'il ressent, pas besoin que son visage soit plus expressif. C'est par ces moyens que Rabaté rend son récit et son personnage subtils et qu'il parvient à retranscrire une impression de vie.

Dans le film, on ne peut pas en dire autant. Tout d'abord, le choix de Daniel Prévost pour incarner Emile surprend. Il paraît très jeune, plus réveillé. Son tempérament est très vif, à l'inverse de celui d'Emile dans la BD. Il semble timide, certes, mais il manque de la douceur que Rabaté avait insufflé à son personnage dessiné. Ces différences légères modifient le sens de l'histoire, mais ne modifient pas directement son rapport au réel. Ce qui le modifie relève plutôt de la rencontre entre le découpage et le jeu d'acteur. Je vais le démontrer en comparant une scène du livre et du film.

Analyse d'une scène: *Le bar*

Durant cette scène, Emile se rend dans son bar habituel. Il salue les habitués et leur montre l'énorme poisson qu'il a pêché. Ils s'extasient et plaisantent un peu. Au détour de la conversation, le patron apprend à Emile que son meilleur ami Edmond fréquente une femme.



[fig. 29] La double page de a scène du bar dans la bande dessinée Les petits ruisseaux

Au niveau scénaristique, on peut dire que cette scène a deux fonctions principales: elle expose certains éléments de l'histoire (Elle présente Emile dans son bar habituel) et elle fait avancer le récit (A la toute fin de la scène, Emile apprend que son meilleur ami fréquente une femme). Cette avancée est capitale pour le récit et détermine l'existence de cette scène. Ceci étant, la plus grande partie de la scène n'apporte pas de progression du récit, il s'agit plutôt d'une scène d'ambiance.

Dans la BD, la scène paraît très vivante. [fig. 29] Elle s'étend sur une double page très dense en textes et en images. Les personnages envahissent les cadres, et sont souvent coupés par celui-ci. Les points de vue sont nombreux. Presque tous les cadrages jouent avec la profondeur du champ: un ou plusieurs avant-plans, le personnage principal, et souvent un arrière-plan. De nombreuses bulles, de tailles diverses, se baladent partout dans les cadres, suggérant plusieurs conversations différentes ayant lieu en parallèle. Certaines répliques très courtes semblent s'enchaîner avec rapidité. Il y a beaucoup d'activité dans le bar, les personnages secondaires se déplacent, l'un d'entre eux sort, deux nouveaux venus entrent. Emile, lui, bouge peu, ne gesticule pas, parle peu. Il est comme dans une bulle de sérénité, autour de laquelle tournent tous les autres. Cette scène suggère très fortement une scène pleine de vie, mouvante, rapide, en contraste avec le rythme propre au personnage d'Emile.



[fig. 30] Un plan-séquence pour la scène du bar dans le film *Les petits ruisseaux*

Or, dans le film, la scène est tournée en un plan-séquence qui ne restitue pas la vie que la BD suggère. Le plan est frontal, la caméra placée derrière le bar, face à l'entrée du bistrot. Les personnages (on peut en voir trois à la fois) sont cadrés du coude à la tête, sans être coupés. [fig. 30] Le tempo de la scène est lent. Les répliques ne se chevauchent pas. L'ambiance du bar est pesante. La profondeur de champ est peu exploitée. Emile vient s'accouder au bar et se retrouve au centre de l'image, entouré de deux personnages secondaires qui sont au même plan que lui, eux aussi cadrés en entier. La composition est symétrique

et laisse beaucoup d'air tout autour des personnages. Les personnages adoptent tous un rythme lent, Emile ne semble pas dans sa bulle, mais au même niveau que les autres.

Tout semble montrer que le réalisateur a cherché à rendre une ambiance complètement différente pour sa scène. On peut se demander pourquoi. Peut-être a-t-il cherché à rendre plus apparent un certain désespoir qui anime ses personnages secondaires. Seulement, ces choix vont influencer sur l'impression de réalité que donne la scène et voilà pourquoi.

Dans la BD, lorsqu'Emile apprend que son ami fréquente une femme, il reste interdit et précise, deux fois : « Il ne me dit pas tout ». Or, nous savons que cette révélation constitue une surprise pour lui, car depuis plusieurs scènes, Rabaté nous raconte à quel point la vie d'Emile est dénuée de femmes. Nous devinons que son ami ne lui avait pas parlé de son aventure. Et la subtilité de la scène réside dans le fait qu'Emile ne réagit pas de manière ostensible à la nouvelle qui pourtant le perturbe. Il masque sa surprise et se défend de son ignorance par ses mots : « Il ne me dit pas tout. » Dans la case où il apprend la nouvelle, il est de dos, le visage dans l'ombre. Dans la case suivante, nous avons droit à un gros plan de son visage en amorce et pouvons lire sur ses traits une légère déconvenue qui contraste avec le rire de son interlocuteur. Dans la troisième case, qui clôt la scène, Emile est en gros plan, totalement isolé des autres personnages. Tandis qu'il répète que son ami ne lui dit pas tout, un sourire très léger se dessine sur son visage. On devine alors un soupçon de malice chez le personnage. A gauche de lui dans le cadre, un espace vide laisse la place à deux bulles qui suggèrent que la conversation autour de lui continue. Emile ne semble pas y prêter attention, il est dans son monde. On sent que la nouvelle résonne en lui. Tout cela est rendu par le découpage et une grande finesse de dessin, de la composition.

Or, dans le film, lorsqu'Emile apprend que son ami fréquente, Rabaté choisit de rester en tri-shot. Après avoir annoncé la nouvelle, les personnages secondaires détournent le regard quelques instants, et l'acteur Daniel Prévost grimace de contrariété. Mais à qui est adressée cette grimace ? Elle semble très accentuée pour une grimace incontrôlée. Il s'agit donc bien d'une grimace destinée au spectateur, de façon à lui apprendre la contrariété du personnage. Cette astuce de mise en scène atténue le naturalisme de l'ensemble.

Si Pascal Rabaté avait opté pour un gros plan sur son personnage au moment où la nouvelle lui parvient, le jeu de Daniel Prévost aurait pu être bien plus subtil. J'ai expliqué que, vu la place de la scène dans le récit, nous devinons déjà qu'Emile ne pourra pas être indifférent à la nouvelle. Par effet Kouleïchov, un gros plan sur le personnage suffit à nous laisser lui prêter le sentiment que nous imaginons. Ainsi, Daniel Prévost n'aurait pratiquement eu qu'à penser « je suis contrarié » et cela se serait lu sur son visage. Le jeu aurait été plus naturaliste et la scène aurait gardé l'ancrage dans le réel qu'elle avait dans la BD.

Un autre choix technique majeur du film influe sur son rapport au réel. Dans la BD, la grande majorité des cases offre une perspective peu déformée. Le jeu dans la profondeur du champ est constant, le personnage principal au centre, les personnages secondaires lui tournant autour, souvent coupés par le cadre. Le trait est vibrant, griffonné, les décors esquissés. Le contour des cases est tracé à la main. Tout cela suggère selon moi un objectif à longue focale, assorti de peu de profondeur de champ. Autrement dit : Emile net, le reste flou et à moitié coupé par le cadre.

Mais Pascal Rabaté a choisi l'exact inverse pour son film. Il a privilégié une grande netteté pour laisser apparaître le décor qui est l'un des personnages du film, comme nous l'avons vu. Pour cela, il a décidé d'employer un objectif grand-angle. Or, un tel objectif accentue les perspectives et déforme les visages, donnant par moments un aspect caricatural qui me semble très différent de celui qu'il leur donne dans la BD.

Pour toutes ces raisons, Pascal Rabaté prive son film d'une part de réalisme qui existait dans la BD et ne parvient par conséquent pas à la même subtilité.

Malgré cela, le film de Pascal Rabaté trouve une autonomie d'expression par l'utilisation de moyens propres au cinéma. On n'a pas l'impression d'assister à une adaptation de BD, mais à un film tout à fait autonome. Il a également réussi à préserver une imbrication étroite de réalisme et de fantaisie et produit un film attachant.

Gainsbourg (vie héroïque)

écrit et réalisé par Joann Sfar, 2010, prises de vues réelles.

Gainsbourg (vie héroïque) raconte la vie du musicien et chanteur Serge Gainsbourg de son enfance à la naissance de son premier garçon. Comme le titre l'indique, Joann Sfar a choisi de raconter la vie de ce personnage réel non pas comme dans un biopic traditionnel, mais en présentant en montrant le personnage sous un jour héroïque. Afin de clarifier cette nature fantaisiste, on a mentionné au générique non pas « un film de » mais « un conte de Joann Sfar ». En outre, Sfar précise à la fin du film que ce qui l'intéresse le plus dans la vie de Serge Gainsbourg ce sont les mensonges et non les vérités. Ainsi, il développe à travers ce personnage des thèmes qui lui sont chers : le judaïsme, la création artistique, le rapport entre l'art et la vie amoureuse.

On retrouve cette relation à la biographie dans la série *Pascin*, de Joann Sfar. Il y raconte de façon très imaginaire la vie du ce peintre érotomane. Le personnage a bel et bien existé, mais Joann Sfar précise que « *les événements décrits dans cet ouvrage sont imaginaires* ». Le personnage réel de Julius Pinkas (dit Pascin) a simplement servi d'inspiration à cette histoire. Plus récemment, Joann Sfar a procédé de la même manière avec le peintre Chagall.

Pour *Gainsbourg (vie héroïque)*, Joann Sfar s'est énormément renseigné sur Gainsbourg. Sa narration est beaucoup plus fidèle de la vie du personnage qu'avec Pascin ou Chagall. Mais il s'est fié principalement à la manière dont Gainsbourg racontait sa vie, et non à la rigueur historique. Il bâtit cependant son film sur une base réaliste.

Sfar raconte principalement la vie de Gainsbourg à travers ses relations avec ses différentes compagnes (jusqu'aux plus connues : Brigitte Bardot, Jane Birkin et Bambou). On retrouve d'ailleurs ce procédé dans *Pascin* ou *Grand Vampire*.

Sfar inclut dans le récit plusieurs personnages réels (Fréhel, Boris Vian, les Frères Jacques, Georges Brassens) qui croisent la route de Gainsbourg. Se sont-ils rencontrés en vrai ? Cette question n'intéresse que secondairement le réalisateur.



[fig. 31] Serge Gainsbourg et Brigitte Bardot dans *Gainsbourg (vie héroïque)*

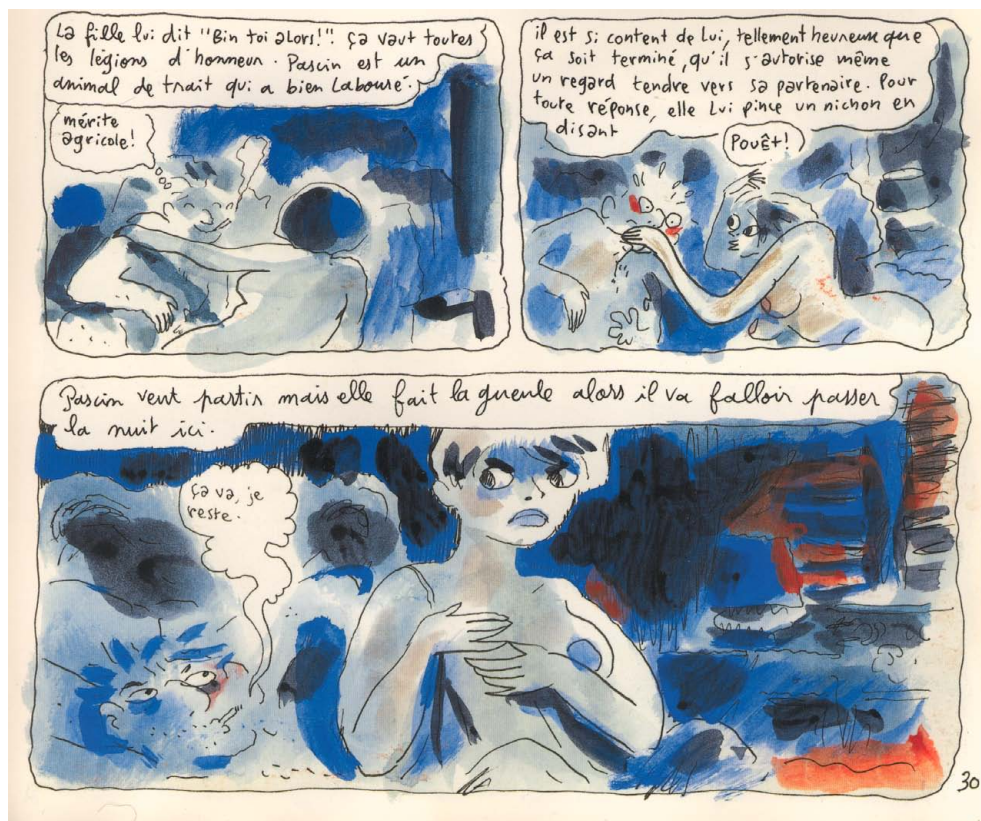
Le récit se base également sur les vraies chansons de Gainsbourg. Joann Sfar évoque la création, la répétition, la présentation à des producteurs ou l'enregistrement de certaines d'entre elles, de manière romancée cependant.

De plus, Joann Sfar reconstitue avec véracité les différentes époques traversées par Gainsbourg : la Deuxième Guerre Mondiale, les sixties, etc.

Cette volonté de réalisme se retrouve également dans la structure même du film. Comme dans ses bandes-dessinées, la narration est erratique et marque la suprématie du personnage sur l'intrigue. Le film est constitué d'une suite d'épisodes, liés par des transitions plus ou moins brutales. Ces épisodes suivant globalement la chronologie de la vie du musicien. Son enfance et sa relation avec la musique, la peinture, sa relation avec le nazisme, sa quête des femmes, puis l'âge adulte avec l'abandon de la peinture au profit de la musique, enfin l'avancée de sa carrière au fil de ses rencontres amoureuses, jusqu'à sa dégénérescence et son salut, avec la naissance de son premier garçon.

Comme dans ses BDs, la plupart des scènes s'intéressent aux relations entre les personnages, comme dans la scène où Gainsbourg parle avec son père des lettres de femmes qu'il reçoit chez ses parents (il a une petite copine jalouse). On sent dans cette scène toute la tendresse du père pour son fils, et la gêne que cela occasionne pour son fils. Dans cette scène comme dans l'ensemble du film, les dialogues et le jeu des comédiens sont naturalistes et tout à fait au service de la nature intime des scènes.

Mais Joann Sfar fait également intervenir une certaine stylisation dans cet univers réaliste. A la manière dont il fait intervenir l'aquarelle dans *Pascin*, il utilise différentes dominantes colorées pour chaque séquence, que ce soit par le décor ou la lumière. Ainsi, l'appartement des parents se caractérise par un camaïeu de vert, celui de Dali par la présence de rouge et de noir. Dans certaines séquences, une lumière non naturaliste tire légèrement le film vers le fantastique. C'est le cas dans une scène de nuit éclairée par un contraste violent de bleu et d'orange. Mais aussi étonnante qu'elle puisse sembler, la lumière est toujours justifiée par un élément présent dans la scène : la nuit, une lampe de chevet, des néons violets dans un cabaret, etc. Ainsi, Sfar joue de façon franche avec la couleur, sans pour autant donner une impression de fausseté à son image.



[fig. 32] Utilisation de la couleur dans *La java bleue* (en haut) et dans *Gainsbourg (vie héroïque)* (en bas)

Comme il fait avec la lumière, Johan Sfar utilise les inclusions dans le fantastique pour rendre le réel plus expressif. Par exemple, lorsque Gainsbourg, se rendant chez Juliette Gréco, se fait accueillir par un chat qui parle. Ce félin qui rappelle *Le chat du rabbin*, la plus célèbre BD de Sfar appuie la sensation d'envoûtement ressenti par Gainsbourg pénétrant chez Juliette Gréco et renforce le côté mythique de ce personnage réel.

Joann Sfar utilise également le fantastique pour extérioriser le dialogue intérieur de son personnage. En effet, celui-ci est en dialogue régulier avec son alter ego, le professeur Flipus, une créature imaginaire que lui seul voit. Cette créature lui apparaît tout d'abord lorsqu'il est enfant, sous les traits de la caricature du juif que présente une affiche nazie. Lorsqu'il devient adulte, ce personnage prend une forme différente : silhouette filiforme et dégingandée, doigts interminables, énorme nez et gigantesques oreilles pointues. [fig. 33] Cette créature est interprétée dans le film par un vrai comédien, affublé d'un masque animé. Son design va clairement à l'encontre du naturalisme du film. Le rendu de sa peau et de ses yeux (qui brillent dans le noir) n'essaie pas d'être réaliste. Sa gestuelle est plus marquée que celle des personnages appartenant au monde réel.



[fig. 33] Gainsbourg et son double, le professeur Flipus

D'un point de vue narratif, le dialogue entretenu par Gainsbourg et cette créature permet de faire apparaître concrètement les différentes facettes du personnage. Chaque grande étape de sa vie (souvent des ruptures) est initiée par cet alter ego qui pousse Gainsbourg dans ses retranchements. Cette relation conflictuelle entre Gainsbourg et lui-même se termine par une fusion totale entre les deux personnages. Elle se concrétise visuellement par le maquillage du comédien qui interprète Gainsbourg, à qui on a ajouté le nez et les oreilles du professeur Flipus. Joann Sfar a utilisé dans cette séquence une mise en scène stylisée qui marque la nature métaphorique de ces images.

Le professeur Flipus rappelle bien évidemment les dessins de Johan Sfar. On pourrait la croiser dans une BD comme *Grand Vampire*. Toutefois, elle ne donne pas pour autant l'impression que le film est une BD filmée. En effet, Joann Sfar a eu la bonne idée d'inclure le dessin dans son film.

Gainsbourg dessine étant petit et les dessins qu'on voit à l'écran sont réalisés par Sfar. Dans une scène, on assiste même à la « naissance » du professeur Flipus. Gainsbourg enfant montre à ses soeurs ses dessins. Parmi ses personnages, il leur présente le professeur Flipus qu'il a animé dans un flip book. Il fait défiler les pages du flip-book et le spectateur voit bouger le personnage dessiné. Puis, une animation extra diégétique apparaît à l'écran. Celle-ci imite les gestes de la créature en animatronique qui apparaît derrière les personnages du film. On passe ainsi littéralement du dessin à la prise de vues réelles. De plus, cette scène légitime l'apparence du professeur Flipus : elle provient de l'imagination du personnage principal. Le film crée ainsi ses propres référents.

Loin de ces incursions dans le fantastique, Sfar sait par ailleurs jouer de manière subtile entre réalité et fantaisie. Je vais le montrer dans l'analyse d'une scène qui illustre également d'autres procédés expliqués plus haut.

Analyse d'une scène : *La vente aux enchères* (2:01:55 > 2:02:44)

Dans cette scène, Serge Gainsbourg acquiert au cours d'une vente aux enchères le manuscrit original de la Marseillaise, par Rouget-de-L'île. Cette scène est inspirée d'images d'archives célèbres. Joann Sfar les a reconstituées, tout en se les appropriant. Il joue comme à son habitude avec réalisme et fantaisie.

Voyons d'abord les éléments réalistes que Joann Sfar met en place dans la scène.

Le commissaire-priseur a un jeu naturaliste. On pourrait croire qu'il s'agit d'un vrai commissaire-priseur tant son ton paraît juste. Quelques toussotements émanant de la salle recouvrent ses phrases, donnant de la véracité à la scène. En outre, la figuration est pleine de vie. Chaque personnage semble habité, du premier rang au dernier. C'est principalement une question de casting, mais aussi de mise en scène : l'activité des gens dans le bord de la salle semble particulièrement juste.

La lumière également est naturaliste. Pas de décrochages ni d'effets particuliers. Le fond de la salle est presque plongé dans le noir. C'est l'effet qu'on peut avoir en fin de journée dans des grands locaux aux fenêtres hautes, éclairés par des plafonniers.

On voit clairement dans l'arrière-plan un spot qu'on devine installé par la presse pour lui permettre de filmer Gainsbourg. Ce spot était déjà présent dans les images d'archive mais un peu caché par le commissaire-priseur. Sfar affirme totalement sa présence en le mettant en plein milieu de l'image. [fig. 34] Ce détail relève évidemment de l'effet de réel. En plus

d'apporter un surplus de véracité à la scène, cette source apporte sa lumière au premier rang du public et met en valeur Gainsbourg de façon tout à fait justifiée. Or il s'agit bien d'une astuce de mise en scène : dans les images d'archives, ce spot éclaire toute la salle de manière uniforme, sans faire ressortir le chanteur.



[fig. 34] La scène de la vente aux enchères dans *Gainsbourg (vie héroïque)*

La position de caméra dans la scène, ainsi que la disposition des personnages reprend également celle des images d'archive. On a la plupart du temps le point de vue d'un journaliste, situé entre le commissaire priseur le premier rang du public. La caméra est portée, tout comme dans les images d'archives. Le son donne l'impression d'avoir été pris depuis l'emplacement de la caméra. On y sent bien la présence de la pièce. On a vraiment l'impression d'assister à la scène. Dans le dernier plan, nous sommes d'ailleurs à la hauteur d'une journaliste accroupie, présente en amorce dans le cadre.

Pourtant, quelques éléments vont à l'encontre de ce réalisme. Les couleurs sont tout à fait étudiées. Une gamme de bruns et d'ocres pour le fond. Gainsbourg ressort grâce à son

manteau beige, plus clair que les vêtements de la foule. A ses côtés, son garde du corps et Bambou, sa femme, sont en cuir noir. Chacun d'eux possède un élément rouge vif qui les différencie des autres personnages (le t-shirt du garde du corps et les lèvres de la compagne de Gainsbourg). Ces couleurs ne sont pas empruntées aux images d'archives.

Le dernier plan de la scène, reprenant le dernier plan des images d'archives, le modifie avec discrétion. Alors qu'on imaginerait Gainsbourg harcelé de questions par de nombreux journalistes, une seule d'entre eux lui pose une seule question sous la forme d'une affirmation : « C'est cher payé ! » Gainsbourg rétorque : « J'étais prêt à me ruiner. » Puis la journaliste s'accroupit et sort du cadre, laissant le chanteur se lever et s'en aller. On ne reconnaît pas là les manières habituelles des journalistes. Notons aussi que la voix de Gainsbourg nous parvient comme si nous étions l'oreille collée à sa bouche. Le naturalisme du son fait place à une stylisation.

Ce bref échange est tout à fait stylisé et met en valeur la phrase prononcée par Gainsbourg. Elle est présentée comme le seul commentaire du chanteur sur son acte, chose tout à fait improbable, du moins comme elle est présentée. Une journaliste normalement constituée aurait insisté. Dans l'image d'archive, la réaction de la journaliste est coupée mais on imagine bien qu'elle n'a pas laissé Gainsbourg partir sans rien faire. Ici, la phrase est reçue par la journaliste comme si elle sait déjà que c'est celle-ci qui restera dans les annales. La stylisation opérée ici, tant par l'écriture que la mise en scène, fait retourner le récit dans le légendaire.

J'aimerais revenir pour terminer sur le rôle des chansons dans le film. Dans *Pascal*, Sfar présente en pleine page des dessins qu'on peut attribuer au peintre de son récit. Mais ces dessins n'apportent rien à la narration, il ont un rôle tout à fait esthétique, mettant en valeur le dessin lui-même. Ce procédé se retrouve dans Gainsbourg (vie héroïque) à travers les chansons qui jalonnent l'avancée de la narration. Comme souvent dans les comédies musicales, celles-ci relèvent de la performance pure, elles ne font pas avancer l'histoire. Certaines de ces chansons sont même accompagnées de danse. C'est le cas dans une scène où l'on voit Brigitte Bardot nue, effectuer une chorégraphie avec un drap blanc.

Au regard de tous ces points, il apparaît que Joann Sfar a su s'emparer des moyens propres au cinéma pour prolonger sa pratique en bande dessinée sur le grand écran. Il en résulte un film aussi fantaisiste que réaliste, comme les livres de Sfar, dans lequel on reconnaît sa manière bien particulière de s'approprier les figures emblématiques.

CONCLUSION

La transposition de la bande dessinée au cinéma n'est pas une chose aisée. Malgré les a priori, le découpage de BD n'est pas équivalent à un story-board de film. De plus, la transposition du dessin pose d'énormes problèmes aux cinéastes qui tentent d'égaliser par des moyens cinématographiques sa faculté de synthétiser les idées et de faire saillir les éléments signifiants. Cela s'avère extrêmement difficile, puisque la photographie possède la faculté inverse, celle de représenter avec la même précision tous les détails de ce qu'elle montre.

La plupart de films adaptés de bandes dessinées franco-belges peinent à être des oeuvres purement cinématographiques. Ceci est très visible dans des mises en scène qui manient la stylisation de manière à retrouver l'esprit caricatural du dessin (ce que j'appelle l'effet « gros nez »). A de rares exceptions près, ces films se présentent comme des adaptations de BD et non comme des films autonomes d'un point de vue formel. Les films tirés de BDs plus réalistes sont généralement adaptés en films de genre. Les codes utilisés alors nous éloignent également du réel.

Cependant, les quatre films du corpus, *Persepolis*, *Les beaux gosses*, *Les petits ruisseaux* et *Gainsbourg (vie héroïque)*, semblent trouver leur autonomie dans le passage de la BD au cinéma.

Leurs auteurs, Marjane Satrapi, Riad Sattouf, Pascal Rabaté et Joann Sfar, sont tous des bédéastes. Ils se rattachent au mouvement dit de la Nouvelle Bande Dessinée, qui renouvelle la bande dessinée franco-belge. Celui-ci lui apporte plus de réel par une série de pratiques relevant, selon mes termes, de l'effet de vivant. Elles consistent à déstructurer de manière plus ou moins forte le récit classique, à développer des personnages plus complexes que les héros classiques et à privilégier la spontanéité et l'expressivité du dessin. Ces pratiques apportent un gain de réalisme, qui n'exclut toutefois pas la fantaisie. Les auteurs du corpus utilisent, en effet, l'humour, la caricature, la poésie ou le fantastique dans leurs récits, mais toujours pour dépeindre un pan de réalité.

En comparant films et BDs, on constate que chacun de ces auteurs a su trouver des manières de prolonger ses pratiques au cinéma, que ce soit à travers le scénario ou par des équivalents formels tels que le travail sur le casting, le jeu des comédiens, l'inclusion d'aspects documentaires, ou encore le travail sur le son.

Grâce à ces pratiques audiovisuelles, ces jeunes cinéastes ont permis à leurs films de gagner leur indépendance vis-à-vis de la BD. Puisque ces transpositions prennent forme dans une démarche purement cinématographique, leurs référents s'enracinent directement dans la réalité plutôt que dans les BDs de leurs auteurs.

Seulement deux des quatre films présentés sont les adaptations directes d'une BD préexistante, les deux autres étant des créations originales pour le cinéma. Toutefois, on constate que chaque film présente de grandes similarités avec les bandes dessinées de son auteur.

Lorsqu'un admirateur de Riad Satouf, Joan Sfar, Pascal Rabaté ou Marjane Satrapi va au cinéma, il va inconsciemment comparer les oeuvres qu'il connaît au film qu'il découvre. Constaté des liens de filiation influencera son expérience de spectateur. Ce mécanisme n'est pas propre au passage de la BD au cinéma, puisque d'une BD à l'autre du même auteur, les lecteurs font la même démarche. Ces liens constatés par le spectateur avisé ne sont donc pas des références à la BD, mais bien des marques stylistiques d'auteur.

Les producteurs à l'origine des quatre films du corpus ont originellement été attirés par la notoriété de ces auteurs. Mais ils ont également su voir en eux cette capacité de conserver leurs marques de style tout en changeant de média. Ces producteurs n'ont pas cherché à créer des films formatés à partir de succès de la BD, mais ils ont misé sur des auteurs, leur donnant la liberté dont ils bénéficient dans leur travail en bande dessinée.

Or, ces auteurs ont su s'emparer du cinéma comme ils l'ont fait avec la bande dessinée : en exploitant avec le plus de créativité possible les moyens propres à ce média. Loin de manier les effets spectaculaires, ils ont choisi d'utiliser les possibilités les plus élémentaires du cinéma.

Je l'ai montré tout au long de ce mémoire, les quatre films du corpus entremêlent de façon tout à fait homogène le réalisme et la fantaisie qui font le succès des BDs de leurs auteurs. Cette alliance de réalisme et de fantaisie crée, en BD comme au cinéma, un puissant effet de fascination sur le public, car l'un et l'autre se renforcent mutuellement. Le réalisme crée une adhésion du spectateur. Celui-ci reconnaît dans le film des éléments de son quotidien ou du monde qui l'entoure. Il croit ainsi fortement à ce qu'il voit et à ce qu'on lui raconte. Par contraste, la présence d'éléments fantaisistes lui semble très dépayssante. Ceux-ci peuvent

donc intervenir de manière très subtile au sein du film et susciter un effet puissant. Par conséquent, le réalisme et la fantaisie permettent à ces films de fasciner les spectateurs sans avoir recours à des effets spectaculaires.

Ce mécanisme permet aux réalisateurs d'aborder des sujets complexes et personnels, tout en séduisant un large public. Est-ce là la naissance d'un nouveau cinéma d'auteur français, à la fois intelligent, profond et populaire ?

Quoi qu'il en soit, les auteurs du corpus semblent vouloir prolonger leur expérience au cinéma. Pascal Rabaté travaille actuellement sur un projet de film, pour l'instant tenu secret. Riad Sattouf a réalisé une websérie humoristique et a publié un nouvel album de *Pascal Brutal*. L'adaptation en dessin animé de la BD phare de Joann Sfar, *Le chat du Rabbin*, sortira en mars 2011. Quant à Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud, ils tournent actuellement une adaptation cinématographique d'un autre de ses albums, *Poulet aux prunes*. L'adaptation sera cette fois-ci en prises de vues réelles. « *Nous y mettrons des références à tout ce qu'on aime, ont-ils annoncé, le cinéma allemand expressionniste, les films d'Hitchcock, de Truffaut ou de Fritz Lang. Il y aura beaucoup de recherche graphique, ludique, du recours au technicolor par exemple, et un jeu constant sur l'espace-temps, avec des flash-backs et des flash-forwards, une structure narrative élaborée et originale.* »

La productivité foisonnante de ces auteurs montre que la relation entre BD et cinéma est loin de s'amenuiser. Si les producteurs continuent à leur faire confiance et à donner de la liberté à d'autres bédéastes aussi prometteurs, ce mouvement pourra alors continuer d'enrichir le cinéma et la bande dessinée franco-belge.

Bibliographie

Essais

AUMONT (Jacques), BERGALA (Alain), MARIE (Michel), VERNET (Marc), *Esthétique du film*, éd. Fernand Nathan, 1983, 224 p.

CHATEAU (Dominique), *Esthétique du cinéma*, éd. Armand Colin (Cinéma 128), 2006, 128 p.

LAVANDIER (Yves), *La dramaturgie*, éd. Le clown et l'enfant, 3^e édition, 2004, 616 p.

GAUDREULT (André), GROENSTEEN (Thierry) (sous la direction de), *Actes du colloque: La transécriture, pour une théorie de l'adaptation*, éd. Nota Bene, Québec, 1998, 280 p.

CIMENT (Gilles) (dirigé par), *Cinéma et Bande Dessinée*, éd. Corlet-Télérama (CinémAction), 1990, 280 p.

FRESNAUD-DERUELLE (Pierre), SAMSON (Jacques) (sous la direction de), *Poétiques de la bande dessinée*, éd. L'Harmattan (revue MEI no 26), 2007, 248 p.

GROENSTEEN (Thierry), *Système de la bande dessinée*, éd. Presses Universitaires de France (Formes Sémiotiques), 1999, 212 p.

MACCLOUD (Scott), *L'art invisible*, éd. Vertige Graphic, 1999, 224 p.

MORGAN (Harry), *Principes des littératures dessinées*, éd. de l'an 2, 2003, 400 p.

PEETERS (Benoît), *Case, Planche, Récit: comment lire une bande dessinée?* éd. Casterman, Tournai, 1991, 119 p.

PEETERS (Benoît), *La BD: un exposé pour comprendre, un essai pour réfléchir*, éd. Flammarion (Dominos), Paris, 1993, 127 p.

MENU (Jean-Christophe), *Plates-bandes*, L'Association (Epreuve), Paris, 2005, 80 p.

Antologies

GAUMER (Patrick), *Dictionnaire mondial de la BD*, éd. Larousse, 2010, (éd. remise à jour et augmentée, première édition 1994), 953 p.

BOSSÉNO (Jean-Jacques) et DEHÉE (Yannick) (sous la direction de), *Dictionnaire du cinéma populaire français, des origines à nos jours*, éd. Nouveau Monde, 2004, 810 p.

Documentaires

DAYEZ (Hugues), *La Nouvelle Bande Dessinée*, Editions Niffle, 2002, 200 p.

BILAL (Enki), FRANCK (Dan), *Tykho Moon, livre d'un film*, Christian Desbois éditions, 1996, 224 p.

BILLARD (Pierre), *Astérix et Obélix contre César, L'histoire d'un film*, éd. Plon, 1999, 160 p.

SFAR (Joann), *Gainsbourg (hors-champ)*, éd. Dargaud, 2009

Mémoires universitaires

ROCHER (Fanny), *Dick Tracy ou l'adaptation caricaturale d'une BD des années 30*, UCL, Louvain-la-Neuve, 1993

KUZA (Stéphane), *Réflexion sur le passage de la bande dessinée vers le cinéma à travers les aventures de Thorgal*, UCL, Louvain-la-Neuve, 1994

BINON (Dominique), *A la recherche d'un espace imaginaire. Lecture transmédiatique d'une BD, entre cinéma et littérature*, UCL, Louvain-la-Neuve, 1993

DEFOUR (Jean-Claude), *La construction de l'image pour le cinéma et la BD, essai de comparaison*, UCL, Louvain-la-Neuve, 1976

TRAMSON (Jacques), *La Bande dessinée: une nouvelle approche du discours littéraire*, Atelier national de reproduction des thèses, Lille, 1993, 639 p.

Bandes dessinées

SATRAPI (Marjanne), *Persépolis* (4 tomes), éd. L'Association, Paris, 2000-2003

SATRAPI (Marjanne), *Broderies*, éd. L'Association, Paris 2003

SATRAPI (Marjanne), *Poulet aux prunes*, éd. L'Association, Paris, 2004

SATTOUF (Riad), *Manuel du puceau*, éd. Bréal Jeunesse, Rosny-sous-Bois, 2003

SATTOUF (Riad), *Ma circoncision*, éd. Bréal Jeunesse, Rosny-sous-Bois, 2004

SATTOUF (Riad), *Les pauvres aventures de Jérémie* (3 tomes), Dargaud, Paris, 2003-05

SATTOUF (Riad), *Retour au collège*, éd. Marabout (MARAbulles), 2005

SATTOUF (Riad), *Pascal Brutal* (3 tomes), Fluide Glacial, Paris, 2006-09

SATTOUF (Riad), *La vie secrète des jeunes*, éd. L'Association (Ciboulette), Paris, 2007

SFAR (Joann) et TRONDHEIM (Lewis), *Donjon* (32 tomes), éd. Delcourt (Humour de rire), Paris, 1998-2010

SFAR (Joann), *Pascin* (6 tomes), éd. L'Association (Mimolette), Paris, 2000-2001

SFAR (Joann), *Grand vampire* (6 tomes), éd. Delcourt (Machination), Paris, 2001-2005

SFAR (Joann), *Le minuscule mousquetaire* (3 tomes), Dargaud, Paris, 2001-2006

SFAR (Joann), *Le chat du rabbin*, Dargaud (Poisson Pilote), Paris, 2002-2006

SFAR (Joann), *Piano*, éd. L'Association (Côtelette), Paris, 2003

SFAR (Joann), *La java bleue*, éd. L'Association, Paris, 2005

SFAR (Joann), *Klezmer*, éd. Gallimard (Bayou), 2005-2007

SFAR (Joann), *Le petit prince*, d'après Antoine de Saint-Exupéry, éd. Gallimard (Fétiche), 2008

SFAR (Joann), *Chagall en Russie (première partie)*, Gallimard, Paris, 2010

RABATÉ (Pascal), *Les amants de Lucie*, Futuropolis, 1989

RABATÉ (Pascal), *Ibicus* (4 tomes), éd. Vents-d'ouest, 1998-2001

RABATÉ (Pascal), *Les petits ruisseaux*, éd. Futuropolis, 2006

RABATÉ (Pascal), *Le petit rien tout neuf avec un ventre jaune*, Futuropolis, 2009

Articles de périodiques

BARTHES (Roland), « Rethorique de l'image », in *Communications*, vol. 4, 1964

BARTHES (Roland), « L'effet de réel », in *Communications* vol. 11, 1968, p.84-89

MENU (Jean-Christophe), JARRY (Grégory), DUPUIS (Thomas), NÉHOUE (Loïc), PICHELIN (Marc), « Table ronde, La nouvelle bande dessinée », in *Comix Club* n° 1, éditions Groinge, janvier 2004, p.120

MAVEYRAUD (Cécile), « Ils dessinent dans la marge : La nouvelle BD » in *Télérama* n°2818, 14 janvier 2004, pp. 6-11.

MAVEYRAUD (Cécile), « Avis coup de vent sur la planche : Le nouvelle génération de la bande dessinée », in *Télérama* no 2736, 19 juin 2007, pp.12-20

PIAULT (Fabrice), « Comment Marjane Satrapi change l'image de la BD » in *Livres Hebdo* n° 522, 22 août 2003, p.70

ROBERT (Richard), « L'enchanteur, (Joann Sfar, dossier documentaire) » in *Les inrockuptibles*, n°395, 25 juin 2003, pp.24-31

PIAUL (Fabrice), « Joann Sfar: Le dessinateur par lui-même » in *Livres Hebdo*, n°532, 31 octobre 2003, pp 68-71

Articles sur Internet

VINCENT (propos recueillis par), « L'interview! Marjane Satrapi », *BD sélection*, 2002, URL : www.bdselection.com/php/?rub=page_dos&id_dossier=51

PETIT (Marc), « Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud, Notre film est très coloré! », *fluctuat.net*, 2010, URL : livres.fluctuat.net/marjane-satrapi/interviews/491--notre-film-est-tres-colore.html

LE SAUX (Laurence), « Marjane Satrapi se raconte en public », *Bodoï*, 10 février 2009, URL : www.bodoi.info/magazine/2009-02-10/marjane-satrapi-se-raconte-en-public/11703

BÉNABENT (Juliette), « Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud font monter le buzz », *Télérama.fr*, 15 mai 2010, URL : www.telerama.fr/cinema/marjane-satrapi-et-vincent-paronnaud-font-monter-le-buzz,55959.php

KREBS (Philippe), « Riad Sattouf : Les nouveaux contes de la raison ordinaire », *Les éditions Hermaphrodite*, 8 février 2008, URL : www.hermaphrodite.fr/article716

FABIEN, « Interview Riad Sattouf », Blog *Black Cat Bones*, 31 octobre 2007, URL : blackcatboneseditions.blogspot.com/2007/10/interview-riad-sattouf-part-i.html

MONNIER (Guillaume), DEMET (Mikaël), « Sale gosse? interview de Riad Sattouf », *evene.fr*, juin 2009, URL : www.evane.fr/cinema/actualite/les-beaux-gosses-riad-sattouf-2054.php

BALLAN (H.), « Les beaux gosses : interview Riad Sattouf », *excessif.com*, 9 octobre 2009, URL : www.excessif.com/cinema/actu-cinema/news-dossier/les-beaux-gosses-interview-riad-sattouf-page-1-4995176-760.html

BASIRICO (Benoît), « Interview à propos des beaux-gosses : Cette musique-là, c'est la musique de mon adolescence », *Cinézik*, 2009, URL : www.cinezik.org/cinema/realisateur/realisateurs.php?compo=sattouf

ANONYME, « La critique d'excessif : Les beaux gosses », *excessif.com*, 2009, URL : www.excessif.com/cinema/critique-les-beaux-gosses-4708893-760.html

DUPLAN (Antoine), « Joann Sfar : le cinéma, c'est une vision morale », *L'hebdo*, 20 janvier 2010, URL : www.hebdo.ch/joann_sfar_le_cinema_cest_une_vision_morale_42615_.html

SFAR (Johan), *Le petit monde de Joann Sfar*, URL : www.toujoursverslouest.org/joannsfar

DELCROIX (Olivier), « Joann Sfar : un film amoureux sur Gainsbourg », *LeFigaro.fr*, 21 janvier 2010, URL : www.lefigaro.fr/cinema/2010/01/18/03002-20100118ARTFIG00455-joann-sfar-un-film-amoureux-sur-gainsbourg-.php

BOUSTOUNE, « Gainsbourg (vie héroïque), de Joann Sfar », *Paperblog*, 21 janvier 2010, URL : www.paperblog.fr/2737372/gainsbourg-vie-heroique-de-joann-sfar/

MURAT (Pierre), « Gainsbourg (vie héroïque) », *telerama.fr*, 23 janvier 2010, URL : www.telerama.fr/cinema/films/gainsbourg-vie-heroique,399471,critique.php

MARIE, « Pascal Rabaté ou comment les petits ruisseaux font les grandes histoires... », *scenario.com*, octobre 2006, URL : www.scenario.com/scenario_interview_RABAT.html

CADILHAC (Julie), « Rabaté : Les petits ruisseaux », *BSC News Magazine*, 30 juillet 2010, URL : www.bscnews.fr/201007301053/bande-dessinee/pascal-rabate-les-petits-ruisseaux.html

CIEUTAT (Anne-Claire), « Jours de fête », *evene.fr*, juin 2010, URL : <http://www.evane.fr/cinema/actualite/interview-pascal-rabate-petits-ruisseaux-daniel-prevost-2788.php>

BOTINEAU (Gilles), « Les petits ruisseaux », *excessif.com*, 2010, URL : www.excessif.com/cinema/critique-les-petits-ruisseaux-5896400-760.html

SOTINEL (Thomas), « Les Petits Ruisseaux : de l'autre côté de l'horizon de la retraite, le film continue », *lemonde.fr*, 22 juin 2010, URL : http://www.lemonde.fr/cinema/article/2010/06/22/les-petits-ruisseaux-de-l-autre-cote-de-l-horizon-de-la-retraite-le-film-continue_1376842_3476.html

ANONYME, « Les petits ruisseaux », *lesinrocks.com*, 28 juin 2010, URL : www.lesinrocks.com/cine/cinema-article/t/46184/date/2010-06-18/article/les-petits-ruisseaux/

Documents audiovisuels

BONNAUD (Frédéric), « Rencontre avec Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud », émission *La Bande à Bonnaud*, France Inter, 24 mai 2007,

ENGELLEN (Aurore) et ROUXEL (Jean-Philippe), « Pascal Rabaté : director of Les petits ruisseaux », *cineuropa.org*, 28 juin 2010, URL : http://www.dailymotion.com/video/xe3auj_pascal-rabate-director-of-les-petit_shortfilms

Filmographie

Adaptations de bandes-dessinées franco-belges

Barbarella, de Roger Vadim, France-Italie, 1968

Tintin et le mystère de la toison d'or, de Jean-Jacques Vierne, France-Belgique, 1961

Tintin et les oranges bleues, de Philippe Condroyer, France-Espagne, 1964

Fais gaffe à la gaffe, de Paul Boujenah, France, 1991

Lucky Luke, de Terrence Hill, USA-Italie, 1991

Les dalton, de Philippe Haim, France, 2004

Lucky Luke, de James Huth, France, 2009

Astérix et Obélix contre César, de Claude Zidi, France-Italie-Allemagne, 1999

Astérix : mission Cléopâtre, de Alain Chabat, France, 2002

Astérix aux jeux olympiques, de Thomas Langmann et Frédéric Forestier, France, 2008

L'enquête corse, de Alain Berberian, France, 2004

Blueberry, l'expérience secrète, de Jan Kounen, France, 2004

Iznogoud, de Patrick Braoudé, France, 2005

Les chevaliers du ciel, de Gérard Pirès, France, 2005

Largo Winch, de Jérôme Salle, France, 2008

Les aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec, de Luc Besson, France, 2010

Films réalisés par des bédéastes

Bunker Palace Hôtel, d'Enki Bilal, France, 1989

Tykho Moon, d'Enki Bilal, France, 1996

Immortel, ad vitam, d'Enki Bilal, France, 2004

Le nouveau Jean-Claude, de Didier Tronchet, 2002

Persepolis, de Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud, France, 2008

Les beaux gosses, de Riad Sattouf, France, 2009

Gainsbourg (vie héroïque), de Joann Sfar, 2010

Les Petits Ruisseaux, de Pascal Rabaté, France, 2010

Résumé

Dans ce mémoire, je présente une nouvelle façon de passer de la **bande dessinée** au **cinéma**, à travers quatre films :

Persepolis, de Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud, 2008, animation

Les beaux gosses, de Riad Sattouf, 2009, prise de vues réelles

Gainsbourg (vie héroïque), de Joann Sfar, 2010, prise de vues réelles

Les petits ruisseaux, de Pascal Rabaté, 2010, prise de vues réelles

Loin des **adaptations** habituelles qui donnent l'impression d'être des extensions de la BD à l'écran, ces films sont des oeuvres cinématographiques autonomes d'un point de vue formel. De plus, ils présentent un rapport au réel tout à fait original, puisqu'ils entremêlent **réalisme** et **fantaisie**.

Leurs auteurs sont des bédéastes rattachés au mouvement dit de la Nouvelle Bande Dessinée qui renouvelle le paysage de la BD franco-belge par une série de pratiques qui incluent plus de réel dans les récits. Dans les albums de ces bédéastes devenus réalisateurs, le réel s'entremêle avec une grande fantaisie, ce qui a fait leur succès.

Sans jamais essayer de donner une recette, ce mémoire montre comment ces auteurs ont trouvé des équivalences cinématographiques à leurs pratiques en BD et sont passés d'un média à un autre en gardant leurs marques stylistiques.