

Entre septième et neuvième art Pistes historiques

Alexandre Fontaine Rousseau

Numéro 170, décembre 2014, janvier 2015

Entre la bande dessinée et le cinéma

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/73242ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Fontaine Rousseau, A. (2014). Entre septième et neuvième art : pistes historiques. *24 images*, (170), 4–9.

ENTRE LA BANDE DESSINÉE ET LE CINÉMA



DIABOLIK
ANGELA ET LUCIANA GIUSSANI



SCOTT PILGRIM
BRYAN LEE O'MALLEY



BARBARELLA
JEAN-CLAUDE FOREST



FLASH GORDON
ALEX RAYMOND



PERSEPOLIS
MARJANE SATRAPI



CHARLOT
RAOUL THOMEN



BLACK HOLE
CHARLES BURNS



AKIRA
KATUHIRO OTOMO



NAUSICAA DE LA VALLÉE DU VENT
HAYAO MIYAZAKI



FRITZ THE CAT
ROBERT CRUMB

GHOST WORLD
DAN CLOWES

Entre septième et neuvième art

PISTES HISTORIQUES

par Alexandre Fontaine Rousseau



BATMAN (1989) de Tim Burton

ARTS PROPRES AU XX^E SIÈCLE ET, PAR CONSÉQUENT, À UNE CERTAINE VISION CAPITALISTE DE L'ART, LE CINÉMA et la bande dessinée ont eu à composer presque dès leur naissance avec leur double nature d'activité créative et de commerce. Comme si leur forme même, intimement liée à la reproduction mécanique, appelait à leur industrialisation. Ainsi, tandis qu'Hollywood imposait sa mainmise sur le septième art, le neuvième devenait l'apanage d'une poignée de « grands éditeurs » qui, aujourd'hui encore, dictent à plusieurs égards les règles du jeu.

La compagnie Marvel Comics telle que nous la connaissons aujourd'hui existe depuis 1961, mais sa création remonte à la fondation de Timely Publications en 1939. Son éternelle rivale la National Allied Publications, qui deviendra plus tard DC Comics, existe pour sa part depuis 1934. En Europe, Jean Dupuis crée le Journal de Spirou en 1938 ; puis, en 1946, les Éditions du Lombard fondent le Journal de Tintin. Ces structures éditoriales auront une profonde influence sur la manière dont la bande dessinée est consommée, mais aussi produite et perçue. Aux États-Unis, la bande dessinée sera longtemps associée aux feuilletons de superhéros tandis que, du côté franco-belge, elle a encore de la difficulté à s'émanciper de son image de « sous-littérature » jeunesse.

Au début des années 1940, la bande dessinée est d'ailleurs le médium le plus prisé par le public de moins de 17 ans. Durant ce que l'on nommera par la suite « l'âge d'or » du *comic book* américain, le tirage de certaines séries dépasse le million d'exemplaires. Il n'est donc pas étonnant que, dès 1941, Fleischer Studios se lance dans la production d'un *cartoon* inspiré par les exploits du Superman de Jerry Siegel et Joe Shuster. Il ne s'agit cependant pas de la première adaptation d'une bande dessinée à l'écran : le Flash Gordon d'Alex

Raymond avait déjà fait l'objet d'un *serial* de treize épisodes en 1936, tandis que le Dick Tracy de Chester Gould allait avoir droit à un traitement semblable l'année suivante.

Assez rapidement, la bande dessinée va elle aussi s'inspirer des héros du septième art. L'auteur belge Raoul Thomen lance en 1926 *Les aventures acrobatiques de Charlot*, dont le protagoniste est le populaire alter ego de Charlie Chaplin. Puis, c'est le cow-boy chantant Gene Autry qui, de 1946 à 1959, sera la vedette d'une bande dessinée. Toujours dans le genre western, on publie aussi 17 numéros des *John Wayne Adventure Comics* entre 1949 et 1955 – auxquels contribueront notamment des dessinateurs de renom tels qu'Al Williamson et Frank Frazetta. Bien évidemment, ces publications s'adressent principalement aux jeunes lecteurs.

En ce sens, la bande dessinée souffre d'un bord comme de l'autre de l'Atlantique des mêmes préjugés infantilissants que son cousin cinématographique, le dessin animé. Ironiquement, c'est par l'entremise de l'adaptation d'un *comic book*, le fameux *Fritz the Cat* de Robert Crumb, dont les premières aventures sont publiées en 1965, que le dessin animé effectuera « officiellement » son passage à l'âge adulte. Classé X aux États-Unis, donc interdit

aux moins de 18 ans, le film que signe Ralph Bakshi en 1972 fait l'effet d'une bombe culturelle, à l'instar de la bande dessinée *underground* dont il s'inspire. Pendant ce temps, sur le Vieux Continent, le magazine *Pilote*, dont la création remonte à 1959, s'affaire à créer une bande dessinée plus audacieuse s'adressant à un public plus âgé.

Durant les années 1960 et 1970, les auteurs de la revue mettent en avant une vision plus personnelle du médium : Fred réinvente les possibilités poétiques de la case, Jean-Claude Forest initie la bande dessinée à l'érotisme, Claire Bretécher au féminisme et Philippe Druillet en repousse les limites formelles avec ses épopées cosmiques résolument psychédélics. Aux États-Unis, il faudra attendre les années 1980 pour que l'industrie suive l'exemple d'un

underground dont l'effervescence remonte aux années 1960. C'est notamment l'auteur anglais Alan Moore qui, avec des œuvres telles que *Watchmen* (1986-1987) ou *Batman: The Killing Joke* (1988), poussera le récit de superhéros vers le territoire de l'introspection et de la remise en question.

Ces œuvres seront d'ailleurs parmi les premières, avec *The Dark Knight Returns* (1986) de Frank Miller, à être regroupées et éditées sous l'appellation « graphic novel » – dans le sillage du célèbre *Maus* (1986) d'Art Spiegelman et des livres de Will Eisner. Au grand écran, le *Batman* (1989) de Tim Burton affiche un style plus sombre, inspiré de l'expressionnisme allemand et du film noir, qui l'éloigne notamment du *Superman* (1978) de Richard Donner ainsi que de la fameuse série télé *Batman* créée en 1966 par William Dozier et

Lorenzo Semple, Jr. Le style flamboyant de celle-ci s'avère d'ailleurs assez représentatif de la vague d'adaptations de bande dessinées qui prendra d'assaut les écrans durant la seconde moitié des années 1960.

QU'EST-CE QUE LA BANDE DESSINÉE ?

En 1966, le cinéaste britannique Joseph Losey signe *Modesty Blaise*, d'après le *strip* créé par Peter O'Donnell en 1963 ; en 1968, Roger Vadim transpose le *Barbarella* de Jean-Claude Forest à l'écran ; la même année, Mario Bava réalise en Italie *Danger: Diabolik*, une adaptation du *fumetti* des sœurs Angela et Luciana Giussani. Liés par une esthétique baroque, furieux mélange de pop'art et de série B, ces trois films en viennent presque à former une trilogie carburant aux intrigues désinvoltes et à la sexualité décomplexée. Ils révèlent surtout comment la bande dessinée est perçue à l'époque : ludique, dévergondée et foncièrement populaire, elle tient dans les trois cas du divertissement plus grand que nature et un brin licencieux.

La bande dessinée, ici, c'est d'abord la négation du réalisme ; et le cinéma, sous son influence, se déleste allègrement de la contrainte du vraisemblable. D'où ces scénarios simplistes, prétextes à une suite de péripéties farfelues qui situent l'action dans des décors tous plus époustoufflants les uns que les autres : le repaire de *Diabolik*, avec son improbable assemblage de lumières et son lit rotatif couvert de billets volés, ou encore le palais de la Reine noire dans lequel *Barbarella* erre et dont chaque pièce paraît plus insolite que la précédente... Les effets de mise en scène n'ayant plus à être crédibles, ils peuvent se permettre d'être spectaculaires. Ils renvoient, de toute façon,



MODESTY BLAISE (1966) de Joseph Losey et BARBARELLA (1968) de Roger Vadim



MISTER FREEDOM (1969) de William Klein



POPEYE (1980) de Robert Altman

à un univers parallèle où la réalité est irrémédiablement distordue : la bande dessinée.

Dans le même ordre d'idée, le cinéaste tchèque Václav Vorlíček réalise en 1966 le délirant *Qui veut tuer Jessie?* – comédie absurde dans laquelle un savant invente un sérum qui matérialise les rêves. Ici, l'image cinématographique est le théâtre d'un conflit entre le réel et l'imaginaire, ce dernier empruntant les codes de la bande dessinée lorsqu'il se manifeste dans le quotidien. Incapables de parler, les créatures imaginées s'expriment par le biais de phylactères qui envahissent le cadre. Célébrant le potentiel subversif de l'imaginaire, le film se termine sur un procès où l'on accuse le savant d'avoir rêvé – critique en règle d'un régime politique totalitaire où la simple pensée relève du crime. La bande dessinée, en dérangeant l'ordre établi, en a exposé l'absurdité.

Encore plus virulent, *Mister Freedom* (1969) de William Klein n'est pas une adaptation – mais il s'approprie cependant tous les codes esthétiques déjà propres à la représentation du superhéros au grand écran, les exagérant avec une verve satirique remarquable afin d'orchestrer une attaque en règle contre l'impérialisme américain. Le film de Klein, dont l'humour grinçant rappelle par moments celui du dessinateur néerlandais Willem, prend un genre en soi caricatural et en exacerbe chaque aspect dans l'espoir de tout faire sauter. C'est d'ailleurs sur une explosion généralisée que se termine ce spectacle d'une démesure savamment calculée, comme si la pression exercée par l'hyperbole stylistique (et idéologique) avait finalement eu raison de l'intégrité du film lui-même et, par le fait même, du monde.

Pour de nombreuses années encore, les passages de la planche au plan seront nécessairement exubérants. L'adaptation de *Flash Gordon* que signe Mike Hodges en 1980 atteint à cet égard des sommets quasi inconcevables de *kitsch* rutilant, trame sonore glorieusement pompeuse de Queen à l'appui, comme s'il fallait, pour repousser les limites du genre, repousser à tout prix celles de l'excès. Dans le *Popeye* (1980) de Robert Altman, c'est le mouvement des corps lui-même qui semble dessiné – à mi-chemin

entre la prise de vue réelle et le cinéma d'animation. *Creepshow* (1982), hommage de George A. Romero aux anthologies d'horreur publiées par EC Comics dans les années 1950, donne sans demi-mesure dans l'épouvante grand-guignolesque.

Quant au *Swamp Thing* de Wes Craven, sorti la même année, il oscille entre l'horreur et l'humour, cherchant probablement dans le dosage de ces éléments contradictoires un équilibre qui saura suggérer l'essence insaisissable de la bande dessinée. Car chacun de ces films, à sa manière un peu bancal, tente en quelque sorte de définir ce qu'est la bande dessinée (question d'emblée faussée, puisqu'il serait plus juste de dire qu'il existe plusieurs bandes dessinées) pour pouvoir la retranscrire à l'écran. Mais la réponse que propose chacun relève, à divers degrés, de la caricature, et le cinéma fait plutôt l'effet d'un miroir déformant, reflet clownesque d'un art complexe. C'est particulièrement évident dans le *Dick Tracy* (1990) de Warren Beatty : prothèses grotesques, couleurs saturées... L'essence du médium, aux yeux d'Hollywood, relève de l'outrance graphique.

DE LA FIGURE DU CRÉATEUR

L'essor des indépendants, en marge de l'industrie lourde, va permettre à une bande dessinée alternative de faire petit à petit son chemin jusqu'à l'écran, bousculant quelque peu cette perception réductrice qu'en a le grand public. En 1994, Terry Zwigoff signe avec *Crumb* un portrait fascinant (et parfois dérangeant) du créateur de *Fritz the Cat*. Traitant l'auteur comme un artiste à part entière, faisant preuve à l'égard de son travail d'un respect évident, Zwigoff redonne à la bande dessinée ses lettres de noblesse par l'entremise de ce traitement attentionné. Sept ans plus tard, avec *Ghost World*, il adapte avec le même soin une œuvre phare du *comic* indépendant, collaborant étroitement avec son auteur Dan Clowes.

Dans un tout autre registre, la bande dessinée s'immisce dans l'œuvre du cinéaste américain Kevin Smith. Stan Lee, rédacteur en chef de Marvel Comics et co-créateur d'un nombre considérable de personnages désormais mythiques, fait une brève apparition



CREEPSHOW (1982), de Georges A. Romero

dans *Mallrats* (1995) où il joue son propre rôle avec une fierté rayonnante. Puis, en 1997, le cinéaste se glisse dans les coulisses de la bande dessinée avec son troisième long métrage *Chasing Amy*. Maintenant que ses créateurs apparaissent à l'écran, celle-ci ne relève plus simplement du vague bassin d'idées dans lequel on pige au hasard. Et gageons que, par le biais d'une blague à son sujet, plusieurs spectateurs apprendront ce qu'est le métier d'encreur.

C'est encore la figure du créateur qui est au cœur d'*American Splendor* (2003), dans lequel l'auteur Harvey Pekar commente le drame biographique traitant de sa vie. L'approche mixte sied particulièrement à l'œuvre de celui qui, durant les années 1970 et 1980, sera l'un des grands pionniers de l'autobiographie en bande dessinée. Alternant entre le documentaire et la fiction, le film de

Shari Springer Berman et Robert Pulcini fait le pont entre les planches autobiographiques de Pekar et leur reconstitution à l'écran. Il ajoute ainsi à la densité de l'œuvre originale, se greffant à celle-ci au lieu de chercher à la supplanter.

Les auteurs de bande dessinée, quant à eux, arrivent lentement mais sûrement à faire tomber les préjugés en s'emancipant des grands éditeurs. En France, par exemple, on assiste en 1990 à la création de L'Association – structure dirigée par les auteurs eux-mêmes qui va profondément changer le paysage éditorial. Entre 2000 et 2003, L'Association publie notamment les quatre tomes du fameux *Persepolis* de Marjane Satrapi, qui deviendra en 2007 un film d'animation ; l'auteure y raconte son enfance à Téhéran et son exil en Europe, prenant soin d'ancrer ce récit personnel dans l'histoire de l'Iran. En obtenant le prix du jury à Cannes, *ex aequo* avec *Lumière silencieuse* de Carlos Reygadas, le film remporte une victoire symbolique.

La politique des auteurs mise en avant par L'Association aura une profonde influence sur la manière dont les créateurs de bande dessinée se perçoivent, influence dont l'effet se fera même sentir au cinéma. Joann Sfar, étroitement lié à la maison d'édition, effectue un premier essai derrière la caméra avec *Gainsbourg, vie héroïque* (2010) puis réalise l'année suivante *Le chat du rabbin*. Riad Sattouf, autre transfuge de ce monde, dirigera pour sa part *Les beaux gosses* (2009) et *Jacky au royaume des filles* (2014) ; et ce sont Marquerite Abouet et Clément Oubrerie qui, en 2013, orchestrent eux-mêmes le passage de leur *Aya de Yopougon* au grand écran. Après s'être affirmés, les créateurs affirment le contrôle sur leur création – suivant par ailleurs l'exemple de certains auteurs japonais, notamment Hayao Miyazaki (*Nausicaä de la vallée du vent*, 1984) et Katsuhiro Ôtomo (*Akira*, 1988).



THE WALKING DEAD (saison 3)

CRISE ET RENAISSANCE D'UNE INDUSTRIE

Avec le *Batman & Robin* (1997) de Joel Schumacher, véritable monument régressif érigé à la gloire du *camp* à l'ancienne, l'adaptation de *comic book* américain semble pour sa part vouloir retourner à la case départ à la suite des envolées lyriques de *Batman Returns* (1992). Sur le plan commercial, l'hégémonie DC/Marvel est contestée en 1992 avec l'arrivée d'Image – véritable schisme que relate en détail le documentaire *The Image Revolution* (2013) de Patrick Meany. Aujourd'hui, cette maison d'édition occupe une place de choix dans les librairies spécialisées, notamment grâce au succès phénoménal de la série *The Walking Dead*. Mais c'est le géant Marvel qui, en investissant définitivement le marché du cinéma, va proposer une nouvelle manière de concevoir l'adaptation.

Ce qui est réellement novateur dans l'approche préconisée par Marvel, c'est cette volonté de proposer, plutôt qu'une suite d'œuvres inspirées par diverses bandes dessinées, un réel équivalent à la structure éditoriale propre au *comic book*. Diverses séries



PERSEPOLIS (2007) de Marjane Satrapi

appartenant au même univers en viennent à se répondre les unes les autres, s'entrecroisant par le biais de films-événements où se recourent les différentes pistes narratives exposées dans les œuvres. Cette sérialité hybride emprunte sa logique de fonctionnement à la bande dessinée, mais elle tente aussi de répondre à la popularité grandissante des séries télé : ce qu'il s'agit désormais de transposer, c'est une tactique de mise en marché.

Quant au style des films, il n'évoque plus une quelconque conception fixe de la bande dessinée. Il renvoie même, la plupart du temps, à un autre genre cinématographique : *Captain America: The Winter Soldier* (2014) pige dans le registre du thriller paranoïaque des années 1970, *Guardians of the Galaxy* (2014) se réfère au space opera façon *Star Wars*; *Thor: The Dark World* (2013) rappelle par moments *The Lord of the Rings*... Cette rationalisation se fait généralement au détriment d'une recherche plus approfondie sur les rapports esthétiques que peut entretenir le médium d'origine avec le cinéma. On assiste même, au sein de cette vaste entreprise de synergie médiatique, au phénomène inverse : c'est la bande dessinée qui doit désormais se plier aux attentes des spectateurs qui, attirés par les films, voudront bien s'y intéresser par la suite.

Adapté de manière systématique au cinéma, le *comic book* s'adapte progressivement à celui-ci. Tant et si bien qu'un scénariste tel que Mark Millar (*Kick-Ass*; *Kingsman: The Secret Service*) structure aujourd'hui ses mini-séries en vue de leur hypothétique adaptation.

De plus en plus, on entend même certains dessinateurs parler en termes d'angles « de caméra » – la case n'étant plus qu'un simulacre du cadre. La bande dessinée met alors en péril sa spécificité formelle. Dans cette optique, elle n'est plus qu'un simple découpage technique ou encore un sous-produit, similaire au cinéma, qui se contente un peu bêtement d'en reproduire les mécanismes. Et dès lors, le dialogue entre les arts n'en est plus un. 📺



AYA DE YOPOUGON (2013) de Marquerrite Abouet et Clément Oubrerie