

- ⁴¹ *Ibidem*, Acte III, Prologue (Panini, p. 184; Delcourt, p. 180).
- ⁴² *Ibidem*, Acte III, chapitre 2 (Panini, p. 196; Delcourt, p. 192).
- ⁴³ *Ibidem*, Acte III, chapitre 2 (Panini, p. 201; Delcourt, p. 197).
- ⁴⁴ *Ibidem*, Acte III, chapitre 2 (Panini, p. 209; Delcourt, p. 205).
- ⁴⁵ *Ibidem*, Acte III, chapitre 7 (Panini, pp. 237-238; Delcourt, pp. 234-235).
- ⁴⁶ Les manuels de scénarios anglo-saxons parlent en effet de construction en « actes » (le plus souvent trois), alors que les dramaturgies européennes et continentales, fidèles à Aristote, préfèrent parler de structure en « début – milieu – fin » quel que soit le nombre d'« actes » et la longueur de ceux-ci (voir un récapitulatif comparatif chez Christian BIEGALSKI, *Scénarios : modes d'emploi : initiation, conception, élaboration, construction, mécanisation, études de cas*, Paris, Dixit (Synopsis), 2003). Constatons que parler d'actes engage d'emblée la structure du récit alors que la suite « début – milieu – fin » ne concerne que l'intrigue et non pas la manière dont elle est mise en forme. Tout devient clair si l'on rappelle que Corneille décrit l'action de ses tragédies, dans ses « Examens », en « début – milieu – fin » tout en les disposant en cinq actes.
- ⁴⁷ Alan MOORE, « Sous le sourire figé », article publié dans *V pour Vendetta*, Paris, Panini/France, 2009, p. 276.
- ⁴⁸ Selon la terminologie de Claude BERNARD, *Introduction à l'étude de la médecine expérimentale* [1865], Paris, Flammarion (Champs), 1984, p. 50.
- ⁴⁹ D. LLOYD et A. MOORE, *V pour Vendetta*, *op. cit.*, Panini, p. 263; Delcourt, p. 259.
- ⁵⁰ Robert MAC KEE, *op. cit.*, pp. 54-55. On trouvera les mêmes descriptions et prescriptions, par exemple, dans John TRUBY, *op. cit.*, p. 52.
- ⁵¹ On pourrait, méchamment, relever les invraisemblances locales qui ponctuent la logique du scénario de *Matrix*, sans entacher du reste la trilogie (il y a quelques bizarreries, par exemple, au cours de l'épisode I, dans les transports de Cypher, le traître, entre le monde de la Matrice et le Monde réel).
- ⁵² La BD, produite entre 1982 et 1989, décrit un monde situé une quinzaine d'années plus tard; le film, datant de 2006, situe l'intrigue dans les années 2040.
- ⁵³ Moore envisageait à l'époque de quitter son Angleterre natale en raison des mesures prises à l'encontre des homosexuels et des malades du sida. Il n'avait pas prévu que les élections porteraient au pouvoir les travaillistes.
- ⁵⁴ Georges KHOURY, *op. cit.*, p. 107.
- ⁵⁵ Alan MOORE, cité par Georges KHOURY, *op. cit.*
- ⁵⁶ Jean-Paul JENNEQUIN et François PENEAUD, *op. cit.*, p. 91.
- ⁵⁷ Symptomatiquement, le V du film regarde des films hollywoodiens, et en particulier une adaptation du *Comte de Monte Cristo* qu'il se passe en boucle, et non pas les images des caméras de surveillance qu'il a piratées.

Les attractions de la bande dessinée et du cinéma. Entretien avec Thierry Smolderen*

ALAIN BOILLAT

En tant que scénariste, théoricien et historien de la bande dessinée, Thierry Smolderen, dont l'ouvrage *Naissances de la bande dessinée* a paru récemment¹, nous a semblé tout désigné pour mettre son expérience et son érudition au service des questionnements soulevés par le dialogue entre cinéma et bande dessinée. La série *McCay* qu'il a scénarisée (et dont Jean-Philippe Bramanti a réalisé le dessin)² se présente d'ailleurs sous la forme d'une biographie fictionnalisée du dessinateur éponyme, l'un des pionniers du cinéma d'animation. Cette œuvre en quatre tomes saisit de façon particulièrement pertinente et imaginative le contexte des « attractions », terreau du cinéma des débuts, et fait écho aux recherches menées parallèlement par Smolderen sur l'histoire des images en série. L'auteur livre également ici quelques pistes de réflexion, dans le prolongement de ses travaux théoriques.

Le travail de scénariste

Dans votre pratique de scénariste de bande dessinée, le cinéma a-t-il parfois été une source d'inspiration ?

C'est une source d'inspiration constante à de multiples niveaux, mais qui se combine avec d'autres influences au moins aussi importantes (la bande dessinée elle-même, bien sûr, mais surtout le roman).

* Entretien réalisé par courrier électronique au cours du mois d'avril 2010.

À quel niveau situeriez-vous cette influence (univers, conduite du récit, écriture des dialogues...)?

Il y a une certaine « technicité » du scénario de cinéma – notamment du cinéma américain – à laquelle je me réfère sans cesse. Je précise que mon travail de scénariste s'appuie généralement sur le modèle de la BD classique, que l'on pourrait décrire comme « une scène audiovisuelle sur le papier ». C'est le modèle qui a servi de référence à presque toute la BD du XX^e siècle. Il existe mille autres manières passionnantes de tirer la bande dessinée plutôt vers la littérature – c'est sans doute la voie la plus fertile depuis une quinzaine d'années. Mais comme scénariste, je suis assez viscéralement attaché à ce modèle « audiovisuel », typique du XX^e siècle. C'est dans ce cadre que le scénario de cinéma et le scénario de BD convergent.

En quoi convergent-ils ?

Et en quoi consiste cette « technicité » dont vous parliez ?

Le scénario de BD (classique, donc), comme le scénario de cinéma, est un art « minuté » : il s'agit de tirer le maximum de profit dramatique d'un nombre limité de pages (environ 50 pages pour la BD). La bande dessinée se prête à la division en séquences : même si les « classiques » n'accordent pas beaucoup d'attention à ce type d'unité, j'y suis personnellement attaché, surtout pour des raisons de cohérence visuelle, d'ambiance, de décor et de couleurs. Du point de vue de la technique d'écriture, toutes les « règles » du bon sens (hollywoodien) sont transposables à la BD. La construction en trois actes, les « points chauds » qui marquent les transitions entre ces actes, la prédominance de l'action sur le discours, la présentation claire des enjeux et des motivations, l'oscillation entre les émotions positives et négatives, l'exploitation optimale des rapports interpersonnels contenus en germes dans les prémisses de l'histoire, etc.

Tout ce qu'on peut lire dans les manuels sur le scénario, qui constituent une véritable manne éditoriale depuis la fin des années 1970...

C'est vrai. Mais par-delà ces principes assez académiques, j'ai toujours été très attentif à d'autres aspects de la structure des scénarios américains.

La BD, comme le cinéma, est un « art séquentiel » qui agence les événements en bon ordre sur la ligne du temps, et les laisse parler d'eux-mêmes, sans digressions, sans généralités, sans articulations syntactiques abstraites. Tout ce qui fait l'essentiel de la littérature passe donc à l'arrière-plan. Si l'on veut retrouver une partie de cette expressivité « littéraire », il faut accomplir un travail souterrain de suggestion et de construction. C'est sur ce terrain-là que le cinéma américain (de qualité) s'est montré, techniquement parlant, très inventif, sans doute parce que les scénaristes et réalisateurs américains assument pleinement leur statut de conteurs d'histoires.

Pouvez-vous nous donner quelques exemples de procédés qui, au cinéma, permettent cette inventivité ?

Le thème visuel de la « croix » dans le *Scarface* de Howard Hawks ; dans *Le Lauréat*, la métaphore de la « prison de verre » (aquarium, piscine, cabines téléphoniques, portes vitrées, l'église dans la scène finale du mariage), qui insiste, jusqu'à en saturer l'écran, sur cette figure de l'aliénation du personnage joué par Dustin Hoffmann ; le regard de l'oiseau empaillé qui annonce celui de la mère, dans *Psychose*, etc.³. Il faudrait d'ailleurs faire la généalogie de ces techniques d'« écritures visuelles », qui remontent au travail des grands illustrateurs anglais du XIX^e siècle, comme George Cruikshank (qui a illustré le *Oliver Twist* de Dickens), ainsi qu'aux séries narratives du graveur londonien William Hogarth.

En quoi les réalisateurs que vous venez de citer se rapprochent-ils de ce type d'illustrations ?

Typiquement, ces illustrateurs « annonçaient » le destin de leurs personnages à travers des emblèmes prémonitoires, souvent intégrés dans le décor. Par exemple, l'ombre d'une corde qui ressemble à celle d'un pendu, dans l'une des illustrations mémorables d'*Oliver Twist* (que tous ces réalisateurs anglo-saxons connaissent sûrement). Les techniques d'amorçage (ou *planting*) sont la version moderne de ce procédé venu de la peinture baroque. Dans *Chinatown* (Roman Polanski, 1974), Faye Dunaway adopte, dans le courant du film, une posture très proche de celle qu'elle aura tout à la fin, en s'affalant, mourante, sur le volant de sa voiture. C'est une façon de créer un « effet de reconnaissance » :

le spectateur ne sait pas pourquoi, mais cette mort, aux circonstances pourtant imprévisibles, lui paraît annoncée. De fait, la fin tragique du personnage était déjà « écrite », dans sa posture même.

C'est donc, pour vous, une manière de dépasser la structure purement séquentielle des événements ?

En surface, le cinéma américain est sans doute celui qui se rapproche le plus de la conception de la poésie comme « art de la succession », définie par G. O. Lessing dans le *Laocoon*. Mais, comme pour compenser cette structure radicalement linéaire, il s'est réapproprié tout un fond (typiquement protestant) d'écriture emblématique, qui remonte à l'ancienne culture de l'*Ut pictura poesis*, quand la peinture et la littérature étaient considérées comme des sœurs jumelles. En renouant avec cette vieille alliance entre image et poésie, le cinéma anglo-saxon retrouve à la fois la simultanéité du tableau, avec ses postures et ses emblèmes intemporels, et les propriétés d'abstraction du texte littéraire. C'est sans doute pour cela que ce cinéma a toujours dialogué fructueusement avec l'image graphique et la bande dessinée.

Avez-vous des figures du montage cinématographique à l'esprit lorsque vous proposez un découpage au dessinateur (ou laissez-vous cette tâche à ce dernier) ?

Je laisse en général l'organisation spatiale des images au dessinateur, même si je découpe en vignettes et en pages (pour indiquer le rythme de l'action et des dialogues, essentiellement). Il est évident que tous les dessinateurs de la BD (classique) sont influencés par le cinéma, ce que les dessinateurs de la nouvelle génération ont tendance à leur reprocher sur le thème de « la bande dessinée ne doit pas être l'enfant pauvre du cinéma, elle doit imposer son langage propre ».

Comment vous positionnez-vous par rapport à cette critique ?

La bande dessinée offre mille et une manières de « singer » le langage du cinéma. Cette aptitude au mimétisme n'est pas une faiblesse, mais l'une de ses caractéristiques principales, qui lui vient de la culture du dessin humoristique, dont la bande dessinée est issue. C'est même le

grand secret de cette forme d'expression – la raison du dynamisme et du succès de la bande dessinée à l'âge des grands médias technologiques. Le dessinateur issu de cette tradition (qui remonte au XVIII^e siècle) est capable de styliser tous les systèmes visuels de représentation, de « diagrammatiser » tous les dispositifs techniques imaginables, pour les faire participer à son propos. À peu de frais, les dessinateurs de cette veine peuvent aussi expérimenter toutes les formes d'hybridation stylistiques concevables ; il suffit de penser au travail de Saül Steinberg ou de Chris Ware pour voir ce que je veux dire.

C'est cette tendance que vous qualifiez de « polygraphique » dans votre livre Naissances de la bande dessinée ?

Exactement. Elle apparaît dans les gravures de William Hogarth, au XVIII^e siècle, en même temps que cette nouvelle forme de roman que les Anglais appellent le *novel*. Bakhtine a magnifiquement décrit le *polylinguisme* des romans humoristiques contemporains de l'œuvre de Hogarth : tous les styles linguistiques de l'époque sont mélangés et confrontés comiquement, dans les *novels* de Fielding, Smollett et Sterne. Les gravures de Hogarth sont l'équivalent graphique de cette conception stylistique. Le dessin de bande dessinée s'inscrit dans une lignée à la fois graphique et littéraire. La dimension polygraphique est d'ailleurs plus évidente que jamais dans le *graphic novel* moderne, pensez à David B., à Spiegelman, à Satrapi...

La force de la bande dessinée résiderait donc, à vous entendre, dans le fait même qu'elle ne possède pas de langage spécifique ?

C'est ce que je pense. En échange, elle a accès à tous les langages visuels existants – du cinéma aux miniatures persanes, tous les emprunts stylistiques, toutes les formes d'agencements (séquentiels ou non) lui sont accessibles. En fait, la vraie ligne de démarcation ne se situe pas entre les dessinateurs qui conçoivent la bande dessinée comme un langage spécifique et ceux qui « imitent le cinéma », mais entre une approche académique et une approche qui ne l'est pas. Il faudrait, en principe, refuser la conception académique qui croit que le langage du cinéma – ou celui de la bande dessinée – peut se rapprocher *rationnellement* d'un idéal de transparence et, ainsi, former un ensemble cohérent qui pourrait, par

exemple, s'enseigner comme un simple bagage technique. Au contraire, il faut privilégier une approche plutôt joueuse, non académique, consciente des possibilités d'expression illimitées du dessin (ou du cinéma).

Cette dimension expérimentale est pourtant loin d'être évidente dans les œuvres auxquelles vous avez collaboré !

Je ne pense pas qu'un dessinateur comme Jean-Philippe Bramanti puisse être considéré comme « académique » dans sa façon de construire son discours en images : en dessinant notre *McCay*, il s'est montré un bricoleur intuitif, empirique, génial, qui se construisait un univers de versions parallèles à chaque page. Ce n'est pas non plus le cas de Dominique Bertail, dans *Ghost Money*⁴. Dans cette série en cours, le dessinateur doit gérer un récit classique, très dense, très complexe et très rythmé. En surface, Bertail assure parfaitement la fluidité du discours, sa « lisibilité » comme aiment à dire les spécialistes. Mais de façon sous-jacente, il joue comme personne de toutes les ressources du dessin, de la composition et surtout de la couleur pour accentuer certains thèmes et développer des niveaux d'abstraction, qui donnent des résonances plus générales à l'histoire. Il participe pleinement de cet « espace littéraire » dont je parlais tout à l'heure, un espace plus large et plus interconnecté que l'espace visible du « chemin de fer » séquentiel.

Le travail de Bertail vous semble-t-il particulièrement lié au cinéma ?

On ne peut plus directement ! Son travail sur *Ghost Money* m'a montré à quel point un dessinateur pouvait encore trouver de nouvelles choses à « styliser » dans l'image cinématographique. Chez lui, il s'agit moins de reprendre des compositions d'images ou des figures de montages, que de s'intéresser à la texture, à la lumière, à la couleur du cinéma actuel. Dominique pose sur le cinéma un regard de peintre : il s'intéresse aux flous, aux éclats de lumière, aux palettes de couleurs, à toutes ces choses que l'on pourrait croire accidentelles, mais que certains directeurs de la photographie gèrent magnifiquement, puisqu'ils sont capables de faire de chaque photogramme un véritable tableau.

Quelles sont les principales références cinématographiques de Bertail ?

Michael Mann, surtout – juste retour des choses, puisque Mann, lui-même, est fasciné par la peinture. Mais Bertail possède une très vaste et très savante culture cinématographique.

Convoquez-vous des références à des films lorsque vous abordez avec les dessinateurs la visualisation du monde que vous avez inventé ?

J'ai un scénario en cours d'écriture, pour lequel, effectivement, je rassemble des références cinématographiques de plus en plus précises. L'influence de Bertail joue très certainement un rôle dans l'adoption de cette tendance.

Votre série Gipsy n'était-elle pas déjà en partie nourrie d'un imaginaire cinématographique⁵ ? Son héros, camionneur sillonnant un univers futuriste quasi apocalyptique, rappelle à certains égards sur le plan visuel le Jack Burton de John Carpenter (Big Trouble in Little China, 1986) ou Terminus (Pierre-William Glenn, 1987)...

Il y a très certainement une influence du cinéma d'action des années 1980 dans cette série, mais cela vient surtout de Marini. Je lui ai concocté un récit que je savais adapté à ses envies. Du point de vue du scénario, la référence principale du Gipsy est plutôt à chercher du côté de *Terry et les Pirates*, de Milton Caniff. Ce grand classique du *comic strip* américain est le prototype même du feuilleton picaresque en bande dessinée. C'était aussi un modèle auquel Hugo Pratt se référait sans cesse.

Le titre Le Jour du tsar (tome 3 de Gipsy) se rapporte à la fois à la BD et au roman que le personnage d'Oblivia écrit dans la fiction, racontant l'histoire qu'elle a vécue dans le cycle des premiers albums. Pourquoi avez-vous introduit, dans l'appendice du volume puis dans les tomes ultérieurs, cette référence à une œuvre littéraire (dont on dit qu'elle compte 850 pages) ?

Sans doute parce que le personnage du Gipsy avait du mal à être « avalé » par un certain lectorat, alors que le second degré faisait partie intégrante du projet. Il s'agit en quelque sorte d'un pied de nez aux gens intelligents et de bon goût qui ne s'intéresseront jamais à une histoire dont le héros est un camionneur : tout ce qui tourne autour du récit écrit par la sœur du Gipsy est un hommage aux aventures de Don Quichotte, qui, dans

la deuxième partie de ses errances, est confronté à un récit apocryphe de ses aventures, écrit par un faussaire.

Dans l'entretien fictif avec Oblivia, la journaliste signifie ironiquement que si Tsagoï, personnage bagarreur et violent, racontait son histoire, ce serait par le biais d'une BD... cette comparaison dit-elle quelque chose de votre façon de concevoir la BD par rapport à la littérature ?

Pas vraiment. Dans la série du Gipsy, je joue avec l'idée que c'est le regard de sa sœur qui pousse le héros vers la caricature. Personne ne l'a remarqué, sans doute, mais le Gipsy est très différent dans le quatrième tome, quand la sœur est absente de l'histoire – c'est, en quelque sorte, le « vrai Gipsy ». Ensuite, le pauvre bonhomme n'arrête plus de se « cogner » à l'image que lui renvoie le best-seller écrit par sa sœur, diffusé dans le monde entier et même piraté par un éditeur sud-américain. D'une certaine manière, et c'était prévu dès le premier tome, Oblivia est la représentante, dans l'histoire, du lecteur guindé et de bon goût dont je parlais tout à l'heure. Ce qui se passe entre les deux versions du *Jour du tsar* – la BD que lit le lecteur et le roman d'Oblivia, qui porte le même titre – provoque un jeu de miroir dont on ne sort pas.

La série McCay : la vie dessinée d'un dessinateur

Quels sont les atouts scénaristiques du principe, utilisé dans la série McCay (comme dans certaines « adaptations » cinématographiques)⁶, qui consiste à entremêler la vie de l'auteur et le monde de son œuvre ?

Le thème de la « biographie d'un créateur de mondes » se prête à un traitement baroque, dans la mesure où les frontières entre l'imaginaire d'un grand créateur et sa propre vie tendent à s'effacer dans l'esprit du lecteur. McCay, lui-même, était évidemment un baroque, qui jouait en permanence avec les limites de la représentation. Il s'agissait toujours pour lui de faire triompher le monde du rêve et de la fantaisie, de montrer comment ce monde contaminait le réel. Ce qui est exactement le sujet de notre fiction biographique.

La référence au parcours de McCay vous a permis d'évoquer à la fois le monde de la presse et celui des pionniers du cinéma d'animation : dans quelle mesure le passage de l'un à l'autre a-t-il nourri votre récit ?

McCay n'est pas qu'un dessinateur, c'est un entrepreneur typique de cette période, que l'on pourrait appeler « l'Âge d'Edison ». Pour comprendre ce genre de personnages hors du commun, il faut essayer de voir le monde comme un « réseau sans coutures ». Ils ne se laissent pas intimider par les catégories et les spécialités en place, ils créent des objets (artistiques ou technologiques) qui traversent ces catégories et les reconfigurent de manière radicale. Au départ, McCay était un dessinateur forain ; par la suite, son travail a rayonné dans toutes sortes de directions, la presse, le music-hall, la comédie musicale, le dessin animé dont il a été l'un des trois pionniers⁷. Nous avons naturellement cherché à témoigner de toutes les facettes de son activité de dessinateur.

Par ailleurs, il s'est également agi de représenter, dans le dernier tome de la série, des projections de films d'animation (Funny Faces de Blackton aux pages 17-18 (fig. 1) et Gertie le dinosaure aux pages 49-51). Comment avez-vous procédé pour ces citations de films ? Quelles options esthétiques avez-vous définies à cet égard ? Comment avez-vous opéré le choix des instants représentés, extraits de la continuité du flux filmique pour être cités en quelques vignettes ?

J'ai laissé ce travail à Jean-Philippe Bramanti. Il a privilégié la forme la plus directe de citation, en intégrant des photocopies des divers documents représentés. C'est un choix esthétique que je revendique pleinement : comme je l'ai dit, la bande dessinée est un art fondé sur l'hétérogénéité stylistique. La plupart des dessinateurs posent un « vernis » superficiel par-dessus – c'est de ce vernis que nous parlons, quand nous pensons au « style » d'Hergé ou de Giraud. Mais, fondamentalement, la bande dessinée et le dessin humoristique en général sont tissés d'emprunts, souvent significatifs et ironiques. Le dessin de mode, le dessin technique, la photographie, la publicité, l'illustration, le cinéma et mille autres sources visuelles participent du discours graphique construit par les dessinateurs. Le choix de Bramanti me paraît donc aussi pertinent que radical : dans notre *McCay*, il laisse visibles les coutures de ce manteau d'Arlequin.



Fig. 1. Thierry SMOLDEREN, Jean-Philippe BRAMANTI, *McCay*, volume 4 (*La Quatrième Dimension*), Paris, 2006, p. 17, © Delcourt

Le sujet de la série a impliqué de demander à Bramanti d'introduire des motifs issus des œuvres de McCay, parfois même de reproduire une partie de ses planches (comme aux pages 24-26 du volume 2) : quels furent les enjeux particuliers de telles citations ?

Jean-Philippe reste cohérent d'un bout à l'autre : chaque fois que l'univers dessiné par McCay est représenté dans l'histoire, il utilise (détourne) des dessins originaux de McCay : ainsi, toutes les apparitions de *Little Nemo* sont dérivées, par photocopie, des planches dessinées à l'époque. Le jeu devient même très sophistiqué dans le tome 4, durant la séquence de la comédie musicale. Sur la scène, tous les personnages sont « joués » par des dessins de McCay, mais quand l'un d'eux se retrouve en coulisse, il est dessiné par Bramanti (fig. 2).

La « greffe » d'une image ciné-photographique de Winsor McCay lui-même (figuré en dompteur) dans le dessin animé Gertie le dinosaure, dont la représentation en cases de BD constitue le finale de la série, a-t-elle joué un rôle clé dans le choix de cette structure où les niveaux s'interpénètrent (fig. 3-4) ?

L'image clé de notre histoire correspond effectivement au moment où McCay pénètre dans l'écran et passe « de l'autre côté du miroir ». Cette illusion était le clou du numéro de music-hall que McCay présentait, vers 1914, dans les salles new-yorkaises. Le dessinateur, à l'avant-scène, commençait par dompter son diplodocus, qui apparaissait en dessin animé à l'écran. Au moment de saluer le public, le créateur rejoignait mystérieusement sa créature dans l'image. Cette illusion résume l'ensemble de notre projet. Plus généralement, ce rapport baroque d'interpénétration du réel et de la fiction correspond aussi à l'idée que je me fais d'une certaine littérature immersive et spatialisante. Certains auteurs (notamment de science-fiction) ont ainsi le pouvoir de « retourner » le rapport entre fiction et réalité.



Fig. 2. Thierry SMOLDEREN, Jean-Philippe BRAMANTI, *McCay, volume 4 (La Quatrième Dimension)*, Paris, 2006, p. 8, cases 3-6, © Delcourt

De l'autre côté du miroir : création et théorie

Pour passer à une appréhension plus théorique de la bande dessinée qu'il me semble nécessaire de développer pour affiner la comparaison avec le cinéma, pouvez-vous préciser ce que vous entendez par le pouvoir « spatial » de certains auteurs ?

L'Île mystérieuse de Jules Verne est l'un des grands prototypes de ce genre d'histoire immersive : il y a l'île, les naufragés, le capitaine Nemo qui observe tout ce qui se passe dans l'île, depuis sa base secrète, et qui intervient en *deus ex machina*, par des actions mystérieuses. Cette disposition

est typiquement *spatiale*, elle détermine un rapport topologique entre le demiurge (Jules Verne), son *alter ego* (le capitaine Nemo), son monde, et les créatures qui l'habitent. Un simple diagramme peut résumer ce rapport. On retrouve cette configuration dans un certain nombre d'œuvres clé de la bande dessinée, notamment dans *Les Cigares du pharaon* d'Hergé (1934), *Hypocrite et le Monstre du Loch Ness* de Forest (1971) et *Le Garage hermétique* de Moebius (1979)⁸.

Quels sont les points communs entre ces trois histoires, ou plutôt ces trois « dispositifs » narratifs ?

Il s'agit à chaque fois de récits feuilletonesques, qui résultent d'un dialogue très pur entre le dessinateur et la page blanche. C'est l'équivalent de l'écriture automatique dans le domaine de la bande dessinée, sans doute l'une des formes les plus pures de ce médium. L'histoire est produite par la tension *spatiale* entre l'auteur penché sur sa page et les créatures auxquelles il donne naissance sans projet narratif prédéterminé. Une mécanique se met alors en place, un effet de résonance, qui passe par la plume du dessinateur et qui le connecte à son monde, de manière vitale. Une vibration mystérieuse se propage dans l'enclos du dessin : une onde qui transporte avec elle toute la variété, toute la vitalité du vivant. Ce schéma décrit un certain type de connexion entre le dessinateur et son monde : le « demiurge », en orbite, observe ses créatures dans l'enceinte du microcosme. Comme il est connecté à ce monde par la « vibration » du dessin, il se dédouble, projette un *alter ego*, et se met à interagir avec des créatures qui se rebellent, parce qu'ils veulent affirmer leur libre-arbitre, leur autonomie.

Comment expliquez-vous le caractère récurrent, d'un auteur à l'autre, de ce que vous identifiez ici comme une sorte de schéma ?

Il faut savoir que derrière *L'Île mystérieuse*, il y a *Robinson Crusoé*, et derrière *Robinson Crusoé*, il y a le *Pilgrim's Progress* de John Bunyan, chef-d'œuvre de la littérature baroque anglaise du XVII^e siècle. Le *Pilgrim's Progress* est le prototype même de la *biographie spirituelle* protestante : Bunyan raconte son rêve à ses compagnons de cellule, et ce rêve est comme un feuilleton : il décrit l'itinéraire purement spirituel de Christian, son *alter ego*. Dans un monde peuplé de figures abstraites, emblématiques, Christian défait ses propres démons, les uns après les

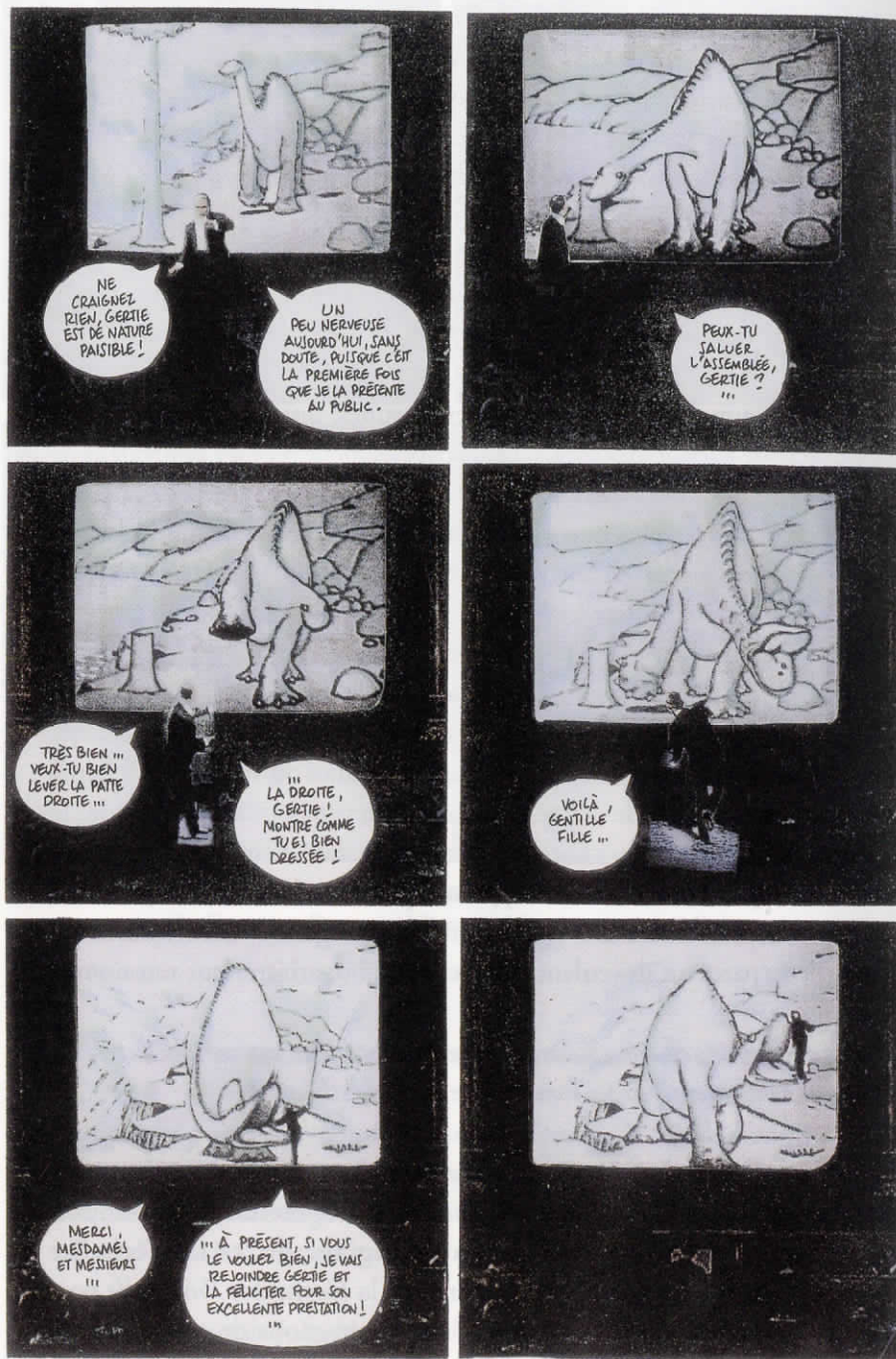


Fig. 3-4. Thierry SMOLDEREN, Jean-Philippe BRAMANTI, *McCay*, volume 4 (*La Quatrième Dimension*), Paris, 2006, pp. 50-51, © Delcourt

autres, comme les « boss » d'un jeu vidéo. Certaines éditions du *Pilgrim's Progress* proposent d'ailleurs une « carte » de son voyage, qui ressemble étrangement au plan d'un jeu vidéo. Au terme de sa quête, Christian finit par gagner le « niveau supérieur » de la félicité spirituelle. C'est le prototype même du voyage introspectif *spatialisé*. Ce modèle de *biographie spirituelle* s'est communiqué au *Robinson Crusoé* de Defoe, puis, sous une forme encore plus sécularisée, à *L'Île mystérieuse* de Jules Verne. Peu à peu, le motif s'est projeté dans les formes les plus fantaisistes de la littérature fantastique et de science-fiction : les histoires « en forme d'îles », ou « en forme de planètes ». Dans les œuvres d'Hergé, Moebius et Forest précédemment citées, je pense que le « protocole de la page blanche », le feuilleton comme écriture automatique, a remis ces auteurs en contact avec le prototype original de Bunyan. Il faut lire chacun de ces feuilletons comme la « biographie spirituelle » du dessinateur.

Cette généalogie vous fait, une fois de plus, remonter à un monde que vous qualifiez de « baroque »...

Cet exemple, mais il y en a beaucoup d'autres, montre à quel point les conceptions baroques n'ont jamais cessé de se propager, comme un courant souterrain, à travers l'histoire de la bande dessinée et de l'illustration humoristique. Cette lignée n'a jamais rompu avec le baroque. C'est pourquoi les auteurs de bande dessinée sont, sans doute, les plus aptes à recueillir et à faire fructifier cet héritage, sous toutes ses formes, pour le réinjecter dans la culture post-moderne, chaque fois que l'occasion s'en présente. Quand on parle de néo-baroque, en rapport avec le divertissement contemporain, avec la structure labyrinthique des films d'horreurs et de super-héros par exemple⁹, on oublie souvent à quel point la tradition graphique dont est issue la bande dessinée est comme un fil tendu à travers les siècles, et qu'elle a toujours fonctionné comme un amplificateur des plus subtils échos de cette ancienne culture. Si le baroque résonne encore si puissamment dans le monde contemporain, les dessinateurs de cette lignée y sont pour beaucoup.

Votre intérêt pour la création de « mondes » est manifeste dans certains de vos albums. Dans Karen Springwell, les personnages habitent Convoi, un monde produit par un jeu de réalité virtuelle ; un texte pseudo-documentaire précise à la page de garde du tome 2, Les Prisonniers de

Convoi (1991), que l'inventeur du jeu se serait d'abord illustré par la « virtualisation » de bandes dessinées, dont précisément l'une d'elles est appelée « Slumberland ». Peut-on dire que la série McCay et l'imbriication des mondes qui la caractérise vous permet en quelque sorte d'être en phase avec le contexte intermédial contemporain des jeux vidéo ? Quels liens voyez-vous entre la bande dessinée et les « nouveaux médias » ?

L'île et le labyrinthe sont évidemment des figures centrales dans le jeu vidéo, qui puise son inspiration dans le modèle de littérature immersive, *spatialisante*, dont je parlais tout à l'heure. Mais il y a un autre aspect (plus subtil) qui permet de rapprocher les extensions de ce modèle dans la bande dessinée et le jeu vidéo. J'ai commencé à en prendre conscience pendant la publication du *Garage hermétique* de Moebius, dans *Métal Hurlant*, au milieu des années 1970. J'étais émerveillé du pouvoir d'envoûtement que me procurait ce feuilleton. Il y a une forme d'*accordage* entre l'imagination du lecteur et celle du feuilletoniste qui n'est pas loin de l'improvisation jazz. On sent que l'auteur cherche à se surprendre lui-même : il est le premier à devoir résoudre les *cliffhangers* qu'il invente à la fin de chaque épisode, sans savoir comment il s'en sortira la semaine prochaine. Du coup, le lecteur peut éprouver, en temps réel, les vertiges de la création, de l'invention et de l'improvisation. C'est une forme de synchronisation participative : auteur et lecteur sont en phase, engagés dans la même aventure de création. Il me semblait bien, déjà à l'époque, que le jeu vidéo allait dans cette direction-là aussi, et promettait de devenir un nouveau laboratoire de « création de monde » en temps réel – une nouvelle forme capable de rivaliser, en ce domaine, avec le roman, le cinéma et la bande dessinée. Ce sont évidemment les jeux de type *Sims* qui réalisent le plus complètement ce schéma d'identification au « faiseur de monde ».

Cette « fonction d'accordage » entre auteur et lecteur suffit-elle à définir « l'impression de réalité » que vous avez évoquée ?

La « bulle » dans laquelle on s'enferme quand on lit certains romans ou bandes dessinées de science-fiction et d'aventures est très spécifique. Pour définir le phénomène d'immersion spatiale dont je parle, il faut se demander : Comment ça marche ? Quel mécanisme psychologique produit cet effet ? La question de l'immersion se pose alors sur un plan purement cognitif : comment ces auteurs parviennent-ils à créer une telle « impression de réalité » ?

Pouvez-vous apporter une réponse spécifique au médium bédéique à cette question qui s'est également posée de façon aigüe dans le champ du cinéma, de la filmologie à la sémiologie ?

J'ai formulé, à ce sujet, une théorie que j'ai nommée *stéréo-réalisme*¹⁰. Elle doit beaucoup à la théorie dite « des intelligences multiples » d'Howard Gardner¹¹. Pour Gardner, sept « modules » cognitifs très différents se partagent la tâche de comprendre et d'interpréter le monde : l'intelligence verbale, visuo-spatiale, kinesthésique-mécanique, logico-mathématique, musicale, interpersonnelle et intrapersonnelle. Ce qui m'intéresse dans ce modèle, c'est qu'il laisse entrevoir une explication au sentiment d'immersion dont je parlais. Le scénariste qui veut créer une impression de réalité immersive cherchera à impliquer un ou plusieurs de ces modules cognitifs spécialisés dans la re-création mentale du monde fictif par le lecteur.

Comment un auteur peut-il y parvenir ?

Mon hypothèse part de l'observation suivante : en temps normal, dans la vraie vie, nous fonctionnons en mode « routinier », toutes nos interactions sont commandées par des automatismes. Ce n'est que quand un événement discordant survient, quand quelque chose dysfonctionne dans la routine, que nous sortons de nous-mêmes, pour nous « immerger » physiquement et spatialement dans le monde : nos sensations deviennent alors plus vives, plus riches en texture et en information, comme les souvenirs vivaces que nous gardons de ces moments.

Pouvez-vous nous donner des exemples de ce phénomène ?

Nous prenons subitement conscience du concert qui passe à la radio parce que la chanteuse fait un couac. Un coup de frein brutal nous sort de notre conversation, et nous nous retrouvons les mains agrippées au volant, les yeux exorbités. En fait, les « modules spécialisés » ne participent à notre sensation d'exister qu'à l'occasion des dysfonctionnements qui les alertent, ce qui est logique. C'est l'effet que doivent viser les raconteurs d'histoires immersives, en permanence et à tous les niveaux. Hergé est le scénariste stéréo-réaliste par excellence : il fait vibrer en permanence les « sept cordes » cognitives, en provoquant des discordances corporelles (actions, accidents), spatiales (passages secrets, îles...), musicales (la

Castafiore), verbale (Haddock, Dupondt, Tournesol), logiques (intrigues policières), intrapersonnelles (rêves, courage, fidélité, endurance) et interpersonnelles (mon meilleur ami est alcoolique, comment gérer ?).

Les productions culturelles comme attractions

Le contexte du spectacle populaire et forain qui a vu naître le cinématographe apparaît à plusieurs reprises dans certains des mondes que vous avez imaginés : Coney Island inspire Le Rire aztèque (2002) ; le second tome de Karen Springwell comprend un « Lazarus Park » et un « Fraxinoscope » (fig. 5). En particulier, le monde dépeint dans la série McCay est très marqué par cet ancrage dans la culture du cinéma des débuts.

J'ai toujours été convaincu du rapport profond qu'il y avait entre la bande dessinée et le monde des attractions foraines. Le grouillement graphique est au cœur de l'esthétique de la planche de bande dessinée et, là encore, la filiation baroque est évidente, de Hogarth à Winsor McCay. J'ai développé ce thème, qui est l'un des fils rouges de ma recherche historique sur la bande dessinée, dans *Naissances de la bande dessinée, de William Hogarth à Winsor McCay*.

À la lecture de McCay, où l'on retrouve encore le thème forain, j'ai eu l'impression que vous aviez à l'esprit certaines réflexions développées à propos du cinéma des premiers temps par des historiens comme Tom Gunning ou André Gaudreault¹², qui considèrent cette époque comme celle du « cinéma des attractions ». Dans quelle mesure avez-vous exploité sur un plan narratif ces acquis théoriques¹³ ?

Gaudreault et Gunning ont défini une relation qui me semble fondamentale : la tension entre *attraction* et *institution*. Ils définissent très bien le passage du cinéma des attractions (ces petits films présentés dans des cadres forains, qui ne pouvaient compter, comme un jongleur ou un acrobate, que sur l'impact de fascination immédiat pour retenir le spectateur) à un cinéma qui s'institutionnalise dès le moment où les producteurs commencent à exploiter le médium au profit d'une organisation économique plus complexe, plus ambitieuse.

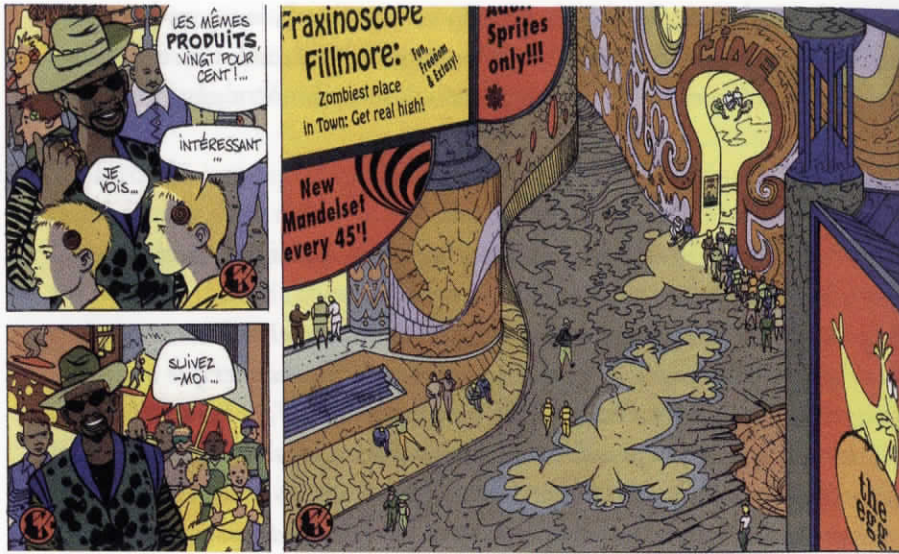


Fig. 5. Thierry SMOLDEREN, Thierry GAUCKLER, Karen Springwell, tome 2 (*Les Prisonniers de Convoi*), Paris, 1997, planche 20, cases 7-9, © Les Humanoïdes associés

Est-ce que l'on peut parler d'une même « rupture » liée à une phase d'institutionnalisation dans l'histoire de la bande dessinée ?

On pourrait croire que le passage d'une forme simple (l'attraction) à une forme complexe (l'institution) est « naturelle », mais l'histoire de la bande dessinée nous dit tout autre chose. Dans les journaux, les dessinateurs de bande dessinée du XIX^e siècle ont commencé par travailler pour l'institution : le découpage en feuilleton du *Monsieur Cryptogame* de Töpffer et Cham participait déjà du rythme de parution de l'*Illustration* dans les années 1840 (c'est la première publication d'une « bande dessinée » dans la presse). La bande dessinée participe donc clairement de l'institution dans la presse du milieu du siècle, mais, suite à une concurrence féroce (notamment en Angleterre et aux États-Unis), certains journaux commencent à jouer franchement la carte de l'attraction. Les Anglais inventent une nouvelle forme de journal, qui propose à ses lecteurs des compilations de faits divers (*Tit-Bits*). Des journaux américains populaires, à sensation (c'est-à-dire, à attractions) font la même chose : c'est la fameuse guerre de la « circulation » entre Pulitzer et Hearst dans la dernière décennie du XIX^e siècle.

Pourriez-vous préciser, en termes de contenus, l'opposition que vous faites entre ce qui relève de l'institutionnel et de l'attraction ?

Au lieu du contenu structuré – routinier, fondé sur l'habitude, les automatismes –, les éditeurs qui travaillent suivant la logique de l'attraction privilégient le morcellement, le choc, la surprise, l'insolite, la catastrophe. C'est l'application directe de la logique foraine. Le cinéma « forain » puise directement dans cette matière-là. Aujourd'hui, on voit un phénomène de morcellement et une logique foraine manifestement comparable sur Internet, avec les « vidéos virales » de YouTube, qui font le tour du monde en vingt-quatre heures, et génèrent immédiatement d'innombrables clones et variations. *L'Arroseur arrosé* est en ce sens la première « vidéo virale » après avoir été la première bande dessinée virale (on en retrouve nombre de versions autour de 1890, avant même que le sujet ne soit porté au cinéma par les Lumière). On sait que ce prototype de *L'Arroseur arrosé* finira par donner naissance à l'un des premiers « genres » cinématographiques – celui des garnements espiègles¹⁴. Encore une contribution évidente de la bande dessinée au patrimoine génétique du cinéma...

Vous les opposez donc aux contenus que vous qualifiez de « routiniers ». Comment ceux-ci s'inscrivent-ils dans la logique institutionnelle ?

Les séquences narratives d'images sont idéales pour représenter ce que les spécialistes de la mémoire appellent des « scripts sociaux » : une visite au champ de course, une invitation au bal, un week-end à la campagne ou à Coney Island – toutes ces activités obéissent à des séquences stéréotypées, dont nous avons intériorisé le « script » standard.

Dans Naissances de la bande dessinée, vous dites qu'une bonne partie des histoires en images publiées par la presse dans la seconde moitié du XIX^e siècle travaillent sur cette matière...

Oui, parce que la presse dépend elle-même des rythmes, des habitudes et des automatismes de son public – raison pour laquelle elle insiste sans cesse sur les saisons théâtrales, les fêtes, les anniversaires, etc. Il faut noter que, du même coup, la bande dessinée du XIX^e siècle fait le lit du cinéma : en « diagrammant » les routines sociales plusieurs décennies avant l'« invention » des Lumière et d'Edison, elle forme le futur spectateur.



Thierry SMOLDEREN, MAYALL, *Vauvert et Selena, tome 1* (*Le Détective extra-lucide*), Paris, 1990, p. 33, © François Boudet

Retour au « pré-cinéma » en raison d'un problème technique : les ombres chinoises se substituent à la projection cinématographique.

La bande dessinée est la première à séquencer visuellement, de manière elliptique, les activités de la vie courante, en général pour les faire déboucher sur un simple gag. Le cinéma burlesque et les comédies feront leurs choux gras de ce langage visuel fondé sur le découpage « diagrammatique » des scripts sociaux. Dans les films de Chaplin ou de Keaton, un ou deux plans suffisent à amorcer le « script » visé – le réalisateur et le spectateur ont appris à « penser » comme un dessinateur humoristique, à voir le monde à travers ce filtre stylisant. La bande dessinée a ainsi contribué à libérer le cinéma des codes du théâtre et de la peinture, à lui donner prise sur une réalité que le 7^e art partage avec la presse – celle de la rue, des routines de la vie urbaine. Le dessin d'humour et les histoires en images jettent ainsi une passerelle essentielle entre le monde de la presse et celui du cinéma.

Nos sincères remerciements à Thierry Smolderen pour sa participation enthousiaste et sa grande disponibilité.

¹ Thierry SMOLDEREN, *Naissances de la bande dessinée. De William Hogarth à Winsor McCay*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2009.

² Thierry SMOLDEREN et Jean-Philippe BRAMANTI, *McCay*, Paris, Delcourt, 2000-2006.

³ *Scarface* (Howard Hawks, 1932); *The Graduate* (Mike Nichols, 1967); *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960).

⁴ Thierry SMOLDEREN et Dominique BERTAIL, *Ghost Money*, Paris, Dargaud, 2 tomes parus à ce jour (2008/2010).

⁵ Thierry SMOLDEREN et Enrico MARINI, *Gipsy*, Paris, Dargaud, 6 tomes, 1993-2002.

⁶ Nous pensons à des films comme *Kafka* (Steven Soderbergh, 2001), *Naked Lunch* (David Cronenberg, 1991) ou certains films de Terry Gilliam. Voir à ce propos le dossier « Les abîmes de l'adaptation », *Décadrages*, n° 16, automne 2010.

⁷ Avec son compatriote Stuart Blackton et le Français Émile Cohl.

⁸ Nous pourrions ajouter à ces exemples une partie de l'album *L'Île Noire* (1938) dont Ludovic Schuurman montre, dans l'article du présent ouvrage, les emprunts à des récits « insulaires » comme les films d'Ernest B. Schoedsack et Merian C. Cooper (*King Kong* et *The Son of Kong*, 1933; *The Most Dangerous Game*, 1934).

⁹ Angela NDALIANIS, *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2004.

¹⁰ Thierry Smolderen, « Le Stéréo-réalisme : stratégies du scénario orienté image », in *Bande dessinée : récit et modernité* (actes du Colloque de Cerisy-la-Salle), Paris, Futuropolis, 1988.

¹¹ Howard GARDNER, *Les Formes de l'intelligence*, Paris, Éditions Odile Jacob, 1997 [1993].

¹² D'ailleurs, il en est explicitement question dans *Naissances de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 100.

¹³ Voir l'ouvrage somme récemment publié par André Gaudreault sur ces questions (André GAUDREULT, *Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, Paris, CNRS Éditions, 2008) et le compte rendu que nous lui avons consacré dans la revue *Cinémas* (vol. 19, n° 2-3, printemps 2009, pp. 361-370).

¹⁴ À ce propos, voir *supra* l'article de Pierre Chemartin et Nicolas Dulac.