

Introduction

ALAIN BOILLAT

Dans le prolongement de l'ouvrage *Objectif bulles* consacré aux liens entre bande dessinée et histoire, nous proposons de revenir sur ce médium pour l'aborder, toujours dans une perspective d'histoire culturelle, à travers les relations instaurées avec un autre moyen d'expression : le cinéma. Cette approche comparatiste et intermédiaire sera notamment appliquée à l'analyse des discours bédésiques – considérés non seulement dans le rapport à leur référent, mais aussi en tant qu'organisations signifiantes – et permettra d'esquisser, sur un plan esthétique, social et économique, les grands axes d'une histoire croisée de ces deux médias dont les interactions mutuelles n'ont probablement jamais été aussi manifestes qu'à notre époque où l'industrie hollywoodienne exploite massivement le patrimoine des *comic books*. Les liens entre BD et cinéma sont multiples car ils concernent plusieurs niveaux ou ordres de phénomènes : l'adaptation cinématographique d'albums, la place du cinéma dans les univers dessinés, la façon dont un thème donné est représenté par l'un et par l'autre médium, leurs singularités « langagières » respectives, les discours historiques et théoriques relatifs aux différences ou intersections entre les deux médias. Par ailleurs, à travers la mise en œuvre des références filmiques, les albums de bandes dessinées révèlent comment les actants du champ dont ils sont issus conçoivent le cinéma.

« Nés » dans le contexte de la culture de masse de la fin du XIX^e siècle et reposant tous deux sur la séquentialisation d'images fixes, bande dessinée et cinéma ont connu de nombreux points de convergence au cours de leur histoire et de celle des discours qui leur ont été consacrés. Tantôt



Réflexivité (le clap devenu ciseaux de montage), citation (*Le Cuirassé Potemkine*) et transformation des photogrammes du film en une série de vignettes : la référence au cinéma s'affiche en couverture d'un numéro thématique du magazine hebdomadaire de BD *Pilote* (n° 599, 24 avril 1971). Les journaux de bandes dessinées prenant fréquemment le cinéma pour objet, il est intéressant d'observer comment il y est « mis en planches ». Voir les deux parutions récentes suivantes : *Fluide Glacial*, « Série Or », n° 50, « Arrête ton cinéma ! », 2010 ; *Pilote. Le Journal qui fait son cinéma*, « La BD, nouvelle star du 7^e art », juin 2010.

concurrents, tantôt complices, ils se sont référés l'un à l'autre sous différentes formes et avec des intentions diverses – la BD renvoyant le plus souvent au « 7^e art » dans le but de s'octroyer une part de la légitimité culturelle dont celui-ci bénéficie. À travers une série d'études inédites dédiées à des productions européennes et étasuniennes – par commodité, nous avons écarté l'industrie des mangas, véritable « continent » possédant ses caractéristiques propres dont l'examen exigerait un ouvrage à lui seul –, nous entendons définir et examiner quelques jalons d'une histoire comparée des deux médias autour de périodes clés (les pionniers, les *comics* de la période classique, la bande dessinée d'auteur des années 1960-1970, l'école franco-belge, le roman graphique américain...). Soucieuses d'examiner les objets sous observation dans leur dimension discursive et en fonction de leurs spécificités économiques, sémiotiques, historiques et autres, les études proposées ici constituent autant de préventions contre les assimilations erronées ou hâtives couramment avancées lorsqu'il est question de penser conjointement les deux médias. Au sein de cet entrelacs complexe d'« influences » mutuelles, nous observerons comment le cinéma innerve l'imaginaire et les récits véhiculés par la bande dessinée, qui lui emprunte personnages, intrigues, procédés, genres et motifs, et, parfois, cite plus ou moins explicitement (et avec des effets variables) certaines œuvres cinématographiques.

Il va de soi que les contributions du présent ouvrage ne peuvent couvrir de façon exhaustive le vaste spectre que « dessinent » les points de contact entre BD et cinéma. Afin d'élargir ces questions, nous proposons dans un essai liminaire un panorama raisonné d'un certain nombre de pistes d'investigation et d'axes méthodologiques qu'il serait à notre sens productif d'examiner plus avant. Partant de la situation actuelle à travers la prise en compte d'adaptations hollywoodiennes de *comic books* recourant à des effets spéciaux numériques, nous remontons ensuite le fil de cette histoire croisée en abordant avec différents types d'éclairage – histori(ographi)que, sociologique, sémiologique, esthétique, etc. – un certain nombre d'objets que nous avons jugés emblématiques, et qui nous semblent avoir été trop peu traités jusqu'ici. Ainsi est-il notamment question des bandes dessinées qui ambitionnent de raconter à leur lecteur l'histoire du cinéma, de l'influence du contexte de la cinéphilie sur l'émergence d'un discours de légitimation de la BD et de son étude, de la prépondérance octroyée au modèle cinématographique dans les réflexions théoriques menées à propos de la bande

dessinée, des rapports entre les images et le texte qui caractérisent (et distinguent à la fois) les deux médias (l'intertitre filmique, la bulle, les manifestations vocales du cinéma, le récitatif en BD) ainsi que des différents types de références au cinéma mobilisées par certaines productions bédéiques (citation, inscription dans un genre, emprunt de motifs, renvoi au dispositif cinématographique). Nous terminons cet essai sur la problématique des origines croisées du « cinéma » et de la « bande dessinée » (appellations qui recouvrent alors diverses pratiques), à une époque où ni l'un ni l'autre n'est encore considéré à proprement parler comme un « médium » autonome. À travers les divers aspects évoqués, nous entendons poser dans cet essai introductif quelques bases historiques utiles à la contextualisation des articles qui lui font suite, axés quant à eux sur des études de cas.

La première contribution, due aux chercheurs québécois Pierre CHEMARTIN et Nicolas DULAC, est consacrée au cinéma des débuts (1895-1910) et à la production d'images en série qui lui est contemporaine. Ces deux corpus sont envisagés à travers un motif qui les traverse tous les deux : il s'agit de la figure du garnement, sorte de double du lecteur/spectateur auquel ces images sont en priorité destinées. Les espiègleries aux conséquences burlesques de tels galopins organisent en effet nombre de saynètes proposées dans de courtes *bandes*, publiées dans la presse pour les unes, projetées sur écran pour les autres. Ainsi le mythique *Arroseur arrosé* des frères Lumière (1895), film inspiré d'un sujet de planche d'Épinal, est-il inscrit dans un ensemble de pratiques caractéristiques des modalités de la circulation des images au début du XX^e siècle, contexte dont les auteurs prennent ici la mesure. Pour expliquer l'exceptionnelle récurrence de ce motif, Chemartin et Dulac replacent ces productions dans leur contexte social (la conception de l'enfance et de l'éducation qui émerge à cette époque), culturel (l'inscription dans une tradition distincte de celle de la littérature victorienne) et économique (la mise en place d'une nouvelle stratégie commerciale par l'industrie naissante du cinéma et par les journaux à grand tirage). Cette entrée thématique permet de poser un regard inédit sur l'avènement simultané du *comic strip* et du cinématographe en envisageant ce phénomène à partir de principes méthodologiques éprouvés par les « nouveaux historiens » dans le champ des études du cinéma dit « des premiers temps ».

Comme il s'agissait en quelque sorte d'une mode, le recours au motif du garnement ne signale pas spécifiquement l'influence d'un médium sur l'autre. Il en va différemment de cas où la bande dessinée s'inspire de films, ouvertement ou tacitement. Aussi, comme l'ont montré plusieurs commentateurs, Hergé puisait abondamment dans le vivier cinématographique pour créer les aventures de Tintin. Ludovic SCHUURMAN s'attache plus précisément à l'album *L'Île Noire* (1938), qu'il analyse du point de vue de la représentation du temps en comparant le traitement de ce paramètre par Hergé (à travers des procédés de spatialisation tels que le choix du format et l'agencement des cases) avec certaines pratiques du cinéma classique. Il montre ensuite que le monde de la BD d'Hergé se situe au croisement d'un grand nombre de citations tirées du cinéma hollywoodien des années 1930, en particulier des films de Schoedsack et Cooper (*King Kong*, *The Son of Kong*, *The Most Dangerous Game*) et des *Trente-neuf marches* d'Hitchcock (1935). Schuurman pointe des similitudes trop flagrantes pour n'être que des coïncidences, ce qui montre combien le travail d'Hergé était perméable aux représentations audiovisuelles contemporaines de la parution de ses albums.

François DE LA BRETÈQUE s'intéresse quant à lui à un dessinateur plus tardi(f) : l'auteur de la série des *Adèle Blanc-sec* récemment adaptée au cinéma par Luc Besson est lui aussi pétri de références au cinéma, qu'il distille de façon tantôt exhibée (citations explicites), tantôt masquée (allusions). Pour aborder ce type de phénomènes intertextuels, il ne s'agit pas seulement de repérer les différentes occurrences, mais d'examiner comment celles-ci font sens dans l'œuvre dessinée, s'y organisent pour créer un plan de signification. Chez Jacques Tardi, ce sont principalement les genres populaires qui sont convoqués via la référence au cinéma : de la Bretèque voit dans le personnage d'Adèle, plongé dans un univers tout droit issu de celui des serials des années 1910, une sorte de réincarnation de l'héroïne Irma Vep de Feuillade. Par ailleurs, en suivant l'évolution de la série *Adèle Blanc-sec*, il propose une corrélation entre trois termes : les époques où se déroulent les événements des différents épisodes (la grande histoire mentionnée dans l'histoire racontée), certaines pratiques filmiques associées à ces périodes (en particulier la généralisation du montage alterné à la Griffith) et le style même de la bande dessinée, qui se voit en partie défini dans son rapport à un certain cinéma. Cet exemple montre que la référence cinématographique n'est pas anodine et peut même avoir une incidence sur la dimension « langagière » (narration,

modes de figuration) de la bande dessinée. Les albums de Tardi s'avèrent ainsi profondément marqués par un imaginaire cinématographique, ce qui n'est probablement pas sans lien (quand bien même le cinéaste s'en défend parfois) avec le travail antérieur d'illustrateur qu'il effectua pour les chroniques de cinéma signées Michel Boujut, parues originellement dans *Charlie-Hebdo* puis dans l'anthologie *Un strapontin pour deux*¹. Par exemple, l'un des dessins de cet ouvrage accompagne le compte rendu d'une biographie de Louise Brooks², et figure l'actrice avec son look de la fin des années 1920 resté si célèbre.

On retrouve là une figure très présente chez un autre auteur de BD, Guido Crepax, qui prête les traits du visage de Louise Brooks (en particulier la coiffure) à Valentina, héroïne de la série homonyme (1965-1996). Dans l'article qu'il consacre à cette « saga » intimiste particulièrement riche du point de vue de la construction de son personnage principal, Raphaël OESTERLÉ se penche sur le devenir de l'image filmique en tant qu'icône, et sur la façon dont elle est retravaillée dans une œuvre qui gravite entièrement autour des errances intérieures de l'héroïne. En examinant les planches de l'une des œuvres bédéiques les plus fréquemment rapprochées du cinéma, Oesterlé montre combien le dessinateur italien exploite les ressources spécifiques de son moyen d'expression en proposant des solutions formelles – narratives, mais surtout graphiques – qui, lorsqu'elles sont transposées littéralement au cinéma par Corrado Farina dans l'adaptation *Baba Yaga* en 1973, perdent de leur intérêt³. Même si Crepax n'essaie pas d'imiter le langage cinématographique, l'imaginaire cinématographique travaille en profondeur le récit de *Valentina*, complexifié par l'irruption de réminiscences ou de scènes oniriques et fantasmatiques. Oesterlé montre comment ce personnage se construit par l'intermédiaire de la référence à une figure – celle de la star Louise Brooks – devenue « image » par-delà les films dans lesquels l'actrice a joué. En effet, Valentina emprunte sciemment sa coupe de cheveux à la Louise Brooks de *Loulou* (*Die Büchse der Pandora*, Georg Wilhelm Pabst, 1929), film dont elle assiste à une projection dans un moment clé de son parcours de vie. Certes, John Striebel s'était préalablement inspiré des traits de l'actrice pour dessiner son héroïne *Dixie Dugan* créée à la fin des années 1920, mais la série de Crepax, dont le récit est traversé par les préoccupations de son époque (engagement politique, approche psychanalytique du personnage, mode de représentation réflexif), procède ici à une exploration identitaire vertigineuse qui connaît peu d'équivalents en BD⁴.

Le commentaire proposé par Oesterlé à propos des planches de Crepax souligne l'inadéquation des outils dérivés de l'analyse filmique pour appréhender la (ou du moins *une certaine*) bande dessinée. Matteo STEFANELLI montre que les discours théoriques sur la bande dessinée ont été profondément imprégnés par le modèle cinématographique, au point d'occulter nombre de spécificités du médium auquel ils se consacrent pour privilégier, au détriment de certains aspects (examinés par Stefanelli à travers l'analyse de quelques planches du dessinateur De Luca), ce qui peut être envisagé comme des « équivalences » avec le 7^e art. De tels rapprochements, souvent hâtifs et peu fondés méthodologiquement, importent moins pour leur valeur opératoire que sur un plan historiographique, c'est-à-dire en raison de leur prédominance au sein de formations discursives. Il est en effet intéressant de se pencher sur l'histoire des discours développés à propos de la BD, qui tend d'ailleurs – ce qui est assez regrettable – à se confondre avec l'histoire des tentatives de légitimation culturelle du médium. Dans ce cadre, la comparaison avec le cinéma, devenu « 7^e art » au début des années 1920, endosse une fonction évidente de légitimation. Néanmoins, ces liens entre bande dessinée et cinéma ne sont pas seulement des faits de discours, puisque ces derniers contribuent à créer un contexte culturel donné qui détermine en partie les pratiques : comme l'explique Stefanelli, la référence au cinéma est sans conteste intériorisée par les dessinateurs, du moins à partir des années 1920, lorsque les grandes séries de *comics* se soumettent à la « machine à genres » hollywoodienne tout en profitant de l'essor des productions filmiques qui lui sont affiliées.

On peut noter à propos de la présence sous-jacente du modèle cinématographique dans les *comics* une particularité de l'entame de l'une des plus célèbres séries d'action des années 1930, *Terry et les pirates* de Milton Caniff. À peine débarqué sur le sol chinois où se dérouleront les exotiques et trépidantes aventures du groupe de héros, le jeune Terry, décontenancé face à ce « décor » inconnu, s'exclame : « Pour un peu, on se croirait dans un studio de cinéma. On s'attend à voir surgir un metteur en scène⁵. » Cette réplique apparaît dans la deuxième bande quotidienne, parue le 23 octobre 1934, de cette série qui en comptera des centaines. Le texte de cette bulle ancre ainsi les histoires à venir dans un contexte explicitement emprunté au monde du cinéma. Par ailleurs, Milton Caniff et ses épigones seront à l'évidence influencés dans leur style par certaines pratiques cinématographiques de cadrage,

de découpage et d'organisation du récit. Il n'en demeure pas moins que les solutions graphiques et narratives auxquelles ils recourent demeurent indéfectiblement liées à leur moyen d'expression, défini par un mode de production (la presse quotidienne à grand tirage, qui implique au niveau textuel une structure à épisodes), un dispositif (celui de la lecture), un support (la planéité du dessin sur papier) et un « langage » (l'image dessinée fixe mise en série, dans des « séquences » dont la discontinuité intrinsèque les distingue fondamentalement de leurs homonymes dans le domaine filmique).

Pour prendre la mesure de l'influence du cinéma sur la BD, il suffit de penser aux nombreux albums dans lesquels le monde même du cinéma est figuré (studio, cinéaste, producteur, etc.). Michel PORRET aborde de telles BD à partir d'un corpus principalement composé de productions franco-belges classiques dont le récit donne lieu à un enchaînement narratif. Il met en évidence les implications d'un procédé qui consiste à faire progressivement glisser le monde « second » du film représenté *dans* la BD au niveau premier du récit *de* la BD, jusqu'à ce que celui-là se confonde avec celui-ci, abolissant illusoirement la frontière entre les deux médias, c'est-à-dire prenant à la lettre les « équivalences » que d'aucuns avancent – à l'instar de Francis Lacassin mentionné par Porret – lorsqu'ils abordent les deux médias dans une optique comparative. Plus généralement, Porret met en évidence nombre de procédés cinématographiques dont les scénaristes et dessinateurs de BD se sont emparés en les adaptant à leur médium en vue d'obtenir, sur le plan du référent, « l'effet cinématique » occasionné par les vues animées. Les impératifs de lisibilité (visuelle et narrative) propre à la « ligne claire » explique que les auteurs de BD lorgnent du côté du cinéma classique hollywoodien, qui a développé dès les années 1910 une « grammaire » visant à assurer la naturalisation de l'enchaînement causal des actions et l'invisibilité du médium (le discours s'efface derrière la représentation, régime qui permet précisément l'intrication des mondes à l'œuvre dans les BD analysées dans cet article). Ainsi la mise en abyme vers laquelle pourrait tendre ce système de poupées russes fonctionne *in fine*, dans ce type de BD, au bénéfice de la linéarisation de la lecture et d'un renforcement du réalisme de la représentation. À ce propos, Porret nous rappelle que le pouvoir illusionniste des mondes de la BD résulte également d'un travail sur la suggestion de la dimension sonore : voix et bruits sont certes virtuels, mais ils appartiennent à la « diégèse » (terme issu de la

théorie du cinéma, plus précisément de la filmologie dont les membres se sont en particulier intéressés à l'« impression de réalité » provoquée par le film)⁶, soit à ce monde que l'œuvre propose (en le visualisant partiellement) et que le spectateur complète mentalement pour mieux s'y immerger. Bien qu'appartenant à l'écrit, la bande dessinée n'est donc pas si éloignée du domaine de l'audiovisuel, avec lequel elle revendique parfois une filiation en figurant le tournage ou le visionnage d'un film.

Le cinéma auquel se réfèrent les planches discutées par Michel Porret correspond invariablement au régime dominant qui est celui de la fiction narrative. Or, comme le montrent Gianni HAVER et Michaël MEYER sur la base de documents peu connus, un certain type de *comic book* des années 1930-1940 s'était donné pour mission de rendre compte de l'actualité, rejoignant alors l'un des usages du médium cinématographique, voire le concurrençant sur ce terrain. La BD étant privée du caractère indiciaire de l'image photographique – le dessin ne peut faire office au même titre que la photo de *trace* des événements –, la référence au réel construite par les *comic books* d'information est souvent indirecte, médiatisée par le renvoi à un référent intermédiaire qui est déjà une image (photos de presse, actualités cinématographiques). Ces publications représentent certes un créneau spécifique et restreint (elles sont bien plus marginalisées encore dans le domaine des *comics* que ne l'est le documentaire dans le champ du cinéma), mais, comme l'expliquent Haver et Meyer, elles s'inscrivent dans un contexte historique où les interactions avec le cinéma sont constantes, les auteurs de ces planches dérivant leur pratique du film d'actualité (les « ciné-journaux » projetés dans les salles) dont ils pastichent à certains égards la rhétorique. Dans les *comic books* d'actualité, la référence à des personnages et à des faits réels s'appuie en outre sur une narrativisation des contenus et une héroïsation des protagonistes ; ces productions s'avèrent par conséquent moins éloignées qu'on ne pourrait le penser du pur divertissement incarné par les *comics* de super-héros et le cinéma hollywoodien – ce dernier pouvant d'ailleurs devenir en lui-même un sujet d'actualité –, d'autant qu'elles exploitent parfois une héroïsation préalablement posée dans un film. L'étude de ce secteur de l'édition des *comics* souvent négligé par les historiens de la BD permet d'explorer des liens inédits entre cinéma et *comic books*.

Lorsqu'il est question des points d'intersection entre cinéma et bande dessinée, le cas du *story-board* est souvent mentionné, cette étape

de la réalisation du film se présentant sous une forme parente de celle des planches de BD. Si, habituellement, ces deux types de dessin sont toutefois fort différents⁷, l'objet d'étude examiné par François ALBERA, l'adaptation cinématographique de la nouvelle *Construire un feu* de Jack London par le cinéaste français Claude Autant-Lara à la fin des années 1920, est à ce titre singulier puisqu'il ne reste aujourd'hui de ce film (dont toutes les copies ont disparu) plus rien d'autre que les traces des travaux préparatoires. Or ceux-ci se présentent comme une sorte de *story-board*, dont la nécessité de l'exécution se comprend ici en raison du système expérimental utilisé pour le film, le dispositif technique de l'Hypergonar, qui permettait de fragmenter en petites images un écran de format large, à l'instar d'une planche de BD divisée en vignettes. Comme le montre Albera, ces documents dessinés (conservés dans le fonds Autant-Lara de la Cinémathèque suisse) semblent s'autonomiser par rapport à leur fonction utilitaire pour acquérir une valeur propre ; de surcroît, ils racontent une histoire qui a justement donné lieu récemment à un album BD réalisé par Christophe Chabouté (*Construire un feu*, 2007). Ces adaptations déploient par conséquent autour du récit de London des déclinaisons visuelles dont l'examen comparé s'avère très instructif quant à la définition des propriétés des moyens d'expression concernés, et incite à une réflexion sur les limites de ceux-ci, parfois repoussées par l'usage de procédés singuliers.

De façon générale, le phénomène du transfert sémiotique induit par l'adaptation constitue un lieu privilégié de l'approche intermédiaire. Danielle CHAPERON prolonge la réflexion d'obédience narratologique qu'elle a proposée dans *Objectif bulles* à propos de l'adaptation du roman graphique *From Hell* scénarisé par Alan Moore. Elle s'attache ici à une autre œuvre du même auteur récemment portée à l'écran par la Warner, *V pour Vendetta*. Grâce à un examen comparatif précis des deux réalisations, elle met le doigt sur les implications narratives et idéologiques résultant des modifications apportées au récit de Moore pour sa mise en film commise par James Mc Teigue (2006) et scénarisée par les frères Wachowski. Elle en vient à parler de « maladaptation », tant les principes scénaristiques dont témoigne le film altèrent à son sens le discours de l'ambitieux roman graphique dont il est issu.

Le présent ouvrage se clôt en donnant la parole dans un entretien à l'un des principaux historiens francophones actuels de la bande dessinée, Thierry SMOLDEREN. Qu'il s'agisse du pan théorique de son travail ou

de sa pratique scénaristique, la notion d'« attraction », devenue centrale aujourd'hui dans les études sur le cinéma (relatives à la période des premiers temps mais aussi aux productions contemporaines)⁸, semble se situer au centre des préoccupations de cet auteur dont le discours tantôt synthétise, déplace ou relance certaines problématiques abordées au fil des études qui jalonnent cet opus.

Juin 2010

¹ TARDI et BOJUT, *Un strapontin pour deux*, Tournai, Casterman, 1995.

² *Ibidem*, p. 33.

³ À propos de l'association commune entre la série de Crepax et le cinéma, voir le court-métrage documentaire *Freud a fumetti* du même Farina (1970).

⁴ Hugo Pratt prolonge d'ailleurs le réseau intertextuel mis en place par Crepax en mettant en scène une certaine Louise Brooksowyc qui, dans *Fable de Venise*, recueille Corto Maltese après que ce dernier a chu d'un toit consécutivement à une série de cauchemars (HUGO PRATT, *Fable de Venise*, Tournai, Casterman, 1981, pp. 52-53).

⁵ Milton CANIFF, *Terry et les pirates, 22 octobre 1934 au 8 juin 1935*, « La Mine d'or perdue », Paris, Slatkine B.D., 1981, planche 1.

⁶ Voir Étienne SOURIAU, « Les grands caractères de l'univers filmique », in Étienne SOURIAU (dir.), *L'Univers filmique*, Paris, Flammarion, 1953, pp. 11-31. À propos de cette notion, voir notre article « La "diégèse" dans son acception filmologique. Origine, postérité et productivité d'un concept », *Cinémas*, vol. 19, n° 2-3, printemps 2009, pp. 217-245.

⁷ Voir à ce propos *infra* notre remarque dans « Prolégomènes... », note 190.

⁸ Voir Wanda STRAUVEN (dir.), *The Cinema of Attractions reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006.

Essai