Prolégomènes à une réflexion sur les formes et les enjeux d'un dialogue intermédial

Essai sur quelques rencontres entre la bande dessinée et le cinéma

ALAIN BOILLAT

Force est de constater qu'aujourd'hui les adaptations de *comic books* ont envahi nos écrans. Ce phénomène socio-économique est d'une telle ampleur qu'il nous a paru judicieux de l'aborder en premier lieu dans le présent essai liminaire. À Hollywood, Frank Miller est devenu l'exemple emblématique du créateur de passerelles entre les deux médias suite à la réalisation des films *Sin City* (2005) et *The Spirit* (2008), et à la coscénarisation de l'adaptation de son propre roman graphique *300* (Zack Snyder, 2006). Sa popularité a attiré l'attention du public et de la presse sur la productivité d'un dialogue entre bande dessinée et cinéma, et sur la possibilité pour un auteur de *comics*, lorsqu'il collabore à un film, de ne pas limiter sa contribution aux tâches de concepteur de décors ou de pourvoyeur de *story-board*. Il est à ce jour difficile de savoir si le cas de Miller fera école ou demeurera une exception. Toutefois, il est notable que ce phénomène ne se limite pas aux *comics* « de genre » caractérisés chez Miller par l'action et la violence, mais s'étend aussi aux productions bédéiques plus intimistes, voire underground – on pense par exemple aux adaptations du roman graphique de Daniel Clowes (*Ghost World*, Terry Zwigoff, 2001) ou de l'autobiographie d'Harvey Pekar, *American Splendor* (voir *infra*).

En France également, on a vu récemment, outre la production de films d'animation (dont le long-métrage *Persepolis* sorti 2007)[1] ou de grosses productions exploitant le patrimoine des héros de la BD franco-belge (Astérix et Obélix puis Michel Vaillant, Blueberry, Tanguy et Laverdure, Largo Winch)[2], certains dessinateurs reconnus et « auteurisés » s'approprier le médium film, comme l'a fait avant eux Enki Bilal – ce dernier

ayant exclusivement œuvré dans le genre de la science-fiction, où la « création d'univers » a toujours facilité l'ingérence des professionnels du milieu de la bande dessinée[3]. Ainsi, Riad Sattouf réalise *Les Beaux Gosses* en 2009 et, l'année suivante, Pascal Rabaté prend la casquette de cinéaste pour *Les Petits Ruisseaux* tandis que Sfar, dessinateur prolixe qui compte parmi les fers de lance de ce que d'aucuns ont proposé d'appeler la « nouvelle bande dessinée »[4], réalise *Gainsbourg (Vie héroïque)*. Si ces auteurs de bandes dessinées s'intéressent au cinéma, ce n'est pas prioritairement en raison des nouvelles technologies, qui apportent peu à leur univers « réaliste » – significativement, les moments rêvés de *Gainsbourg* donnent l'impression d'être réalisés à l'ancienne et d'être issus des dessins du futur chanteur dans lequel Sfar se projette totalement –, mais pour étendre à un autre médium leur activité de conteurs d'histoires.

Cette redéfinition des rapports entre bande dessinée et cinéma est indissociable d'un phénomène relativement récent de légitimation sociale, économique, culturelle et artistique du médium bédéique. Initié de façon décisive dans la seconde moitié des années 1960 – l'exposition « Bande dessinée et figuration narrative » dirigée en 1967 par Claude Moliterni au Musée des arts décoratifs de Paris constitue à cet égard une étape importante[5] –, ce processus s'est considérablement consolidé dans l'espace francophone ces quinze dernières années, comme en témoignent l'apparition d'éditeurs tels que l'Association, Amok ou Fréon, ainsi que, dans un second temps, l'ouverture de collections dédiées à la bande dessinée chez des éditeurs littéraires traditionnels (Gallimard, Denoël, Seuil, etc.). Il est vrai que ce constat doit être nuancé, puisque, comme l'affirme Thierry Groensteen dans *Un objet culturel non identifié*, la légitimation culturelle du « 9e art » est loin d'avoir totalement achevé sa phase d'institutionnalisation ; Groensteen souligne ce déficit de reconnaissance en affirmant dès la première page de son livre que, « contrairement au cinéma, la bande dessinée n'a pas vraiment forcé les portes de la "Grande Culture" »[6]. Certains symptômes d'une implantation de la bande dessinée peuvent néanmoins être perçus dans différentes formations discursives issues de l'espace de la production (discours, politiques et pratiques des éditeurs, des auteurs, des distributeurs et des organes promotionnels), de la réception (actualité radiophonique et télévisuelle, critiques, blogs, sites spécialisés, etc.) et des milieux institutionnels (recherche académique – certes encore balbutiante –, festivals, institutions chargées de la conservation du patrimoine, expositions, etc.)[7].

La considération acquise par la bande dessinée et son histoire mériterait d'être étudiée sur un plan épistémologique à partir de corpus précis et à différentes périodes clés définies notamment par la vogue structuraliste (la sémiologie de l'image des années 1960-1970), par les premières tentatives d'imposer des œuvres ambitieuses graphiquement et destinées principalement à un public adulte et par l'émergence d'éditeurs plus pointus et de publications ayant pour but la valorisation du patrimoine ainsi que la construction d'un discours historique sur celui-ci.

Un autre aspect qu'il serait pertinent de considérer est la question du mode de diffusion des images. À l'avenir, l'objet « bande dessinée » devra également être appréhendé à travers les mutations que connaît le support livre, puisque la vignette ou la planche se prête relativement bien à un visionnement sur l'écran d'un ordinateur, d'un téléphone portable ou d'une tablette tactile. Il s'agirait alors d'envisager les spécificités de la lecture induite par ces différents dispositifs et par les pratiques de visionnement qu'ils suscitent (redéfinition du rôle du cadre de la vignette et des rapports entre cette dernière et la planche, « tabularisation » de la lecture linéaire, rapport au texte, modification du parcours de l'œil sur le dessin, etc.), ainsi que l'influence exercée en retour par ces conditions de réception sur la création. Il faut noter toutefois qu'en Europe, où prédominent le support de l'album et les grands formats, le marché de la bande dessinée se caractérise aussi par l'édition d'ouvrages qui entrent dans la catégorie des « beaux livres » et qui, par conséquent, sont susceptibles de permettre une valorisation du support matériel papier que le fétichisme des collectionneurs porte à son paroxysme. D'ailleurs, en cette période de crise du livre, la vente des albums de BD est soumise actuellement dans l'édition française à une stratégie de surproduction.

L'essor récent des adaptations de *comic books*

À l'ère de l'image numérique, il n'est pas étonnant qu'Hollywood se soit lancé, après la télévision, dans l'exploitation de ce répertoire de figures aux pouvoirs extraordinaires que sont les super-héros de *comics*, pour la plupart nés d'un mode de production qui n'est pas sans parenté avec le cinéma dominant[8]. Le coup d'envoi est donné en 1996 par le film *X-Men* de Bryan Singer, réalisé sous l'impulsion décisive du producteur

Avi Arad, qui restructure cette année-là les Éditions Marvel en créant une branche (« Marvel West ») exclusivement consacrée à la promotion d'adaptations cinématographiques. Jusque-là, celles-ci étaient plutôt rares dans le paysage des grosses machines de l'industrie cinématographique, à l'exception des quatre épisodes consacrés au personnage de Superman (1978-1987) puis des films dédiés à Batman[9]. Significativement, ces deux super-héros « historiques » ont récemment fait leur retour sur grand écran dans des adaptations confiées à deux réalisateurs de premier plan, Bryan Singer et Christopher Nolan[10], ce qui est l'indice de la légitimité acquise aujourd'hui à Hollywood par ce type de produits – précisons que le dernier opus batmanien, *The Dark Night* (2008), est cinquième au classement des plus grands succès de tous les temps avec plus d'un milliard de recettes[11]. Ce regain d'intérêt pour les *comic books*, véritable phénomène de société du début du XXI^e^ siècle[12], est fortement redevable du succès colossal du *Spider-Man* de Sam Raimi (2002), d'autant que le film a donné suite non seulement à ses propres *sequels* (dont *Spider-Man 3*, qui surclasse le premier volet en termes de recettes), mais aussi à une pléthore d'adaptations de *comics* Marvel, qu'il s'agisse d'autres séries initiées dans les années 1960 par le scénariste Stan Lee comme *Les Quatre Fantastiques*, *Iron Man*, *Hulk* et *Daredevil*, ou de productions bédéiques plus récentes comme *Ghost Rider* (1972-1983), *Wolverine* (dès 1974), *Elektra* de Frank Miller (dès 1981), *La Ligue des gentlemen extraordinaires* (2001-2004) de Moore et O'Neill ou *HellBoy* de Mike Mignola (1994-2007)[13].

Le rachat de Marvel Entertainement par Disney survenu en août 2009 constitue un indice supplémentaire de l'intérêt manifesté par l'industrie cinématographique pour les éditeurs de *comics* de super-héros, et augure une intensification de l'exploitation de ces franchises. Quant à l'autre géant de l'édition de ce type de fascicules, DC Comics, il fait partie du conglomérat Time Warner qui, dans le contexte actuel, resserre les liens avec sa filiale. Par ailleurs, la vogue du cinéma en 3D étant propice à une exploitation de la composante « attractionnelle » du médium (maximisation de la production de stimuli chez le spectateur, autonomisation et valorisation de l'effet visuel « pur » par rapport à la dimension narrative)[14], il y a fort à parier que l'offre en adaptations de *comics* n'est pas près de tarir (on annonce déjà un *Ghost Rider II* et un prochain *Spider-Man* en 3D).

Il est à cet égard symptomatique que Steven Spielberg, dont la série des *Indiana Jones* renouait avec des motifs et un ton caractéristiques

des *comics* d'aventure (ou des serials qui en étaient issus) et qui nourrit depuis trente ans le projet d'« animer » Tintin au cinéma, ait attendu 2010 pour se lancer dans la production et la réalisation d'un premier volet adapté de l'album *Le Secret de la licorne* (intégrant également des passages issus du *Crabe aux pinces d'or*). Les aventures de Tintin ont donné lieu à deux films de cinéma et à un long-métrage d'animation qui furent réalisés à partir de scénarios originaux[15], et à plusieurs épisodes télévisuels adaptés des albums. Grâce au procédé du *motion capture* (capture du mouvement), le film de Spielberg sera en quelque sorte un hybride de ces deux types. Comme il l'a déclaré dans un entretien paru dans le hors-série du journal *Le Monde* intitulé « Tintin le retour », cette technologie nouvelle lui paraît être la garante d'une certaine fidélité à l'œuvre originale :

> Une des raisons qui m'a retenu de faire le film au début des années 1980 est que j'avais peur de mettre des costumes aux acteurs, de styliser des décors et de faire un film en décrivant un monde qui n'existe pour aucun d'entre nous. Mais avec la technologie du mocap, qui est une nouvelle forme artistique, Peter et moi avons la possibilité d'honorer l'art d'Hergé, son ton, sa palette de couleurs, ses personnages. Ce sont des artistes qui vont dessiner son art, tout comme Hergé dessinait ses planches[16].

Pour Spielberg, il n'est pas seulement question de se donner les moyens de créer un univers correspondant à des motifs visuels préexistants, mais de pouvoir travailler la dimension graphique de l'image de sorte à s'inspirer également du style d'Hergé.

En ce sens, les partis pris spielbergiens font écho au travail de Warren Beatty, qui ambitionna avec *Dick Tracy* (1990) de recréer à l'aide des effets spéciaux de son temps (en particulier l'art du maquillage) la galerie d'affreux gangsters grimaçants qui peuplent les *strips* de Chester Gould (fig. 1-2) apparus dans la presse au début des années 1930 ; ainsi décida-t-il par exemple de recourir exclusivement à une palette réduite aux sept couleurs saturées utilisées par Chester Gould. Par conséquent, de nombreux plans de *Dick Tracy* tendent à la monochromie, tandis que la bidimensionnalité de l'image est soulignée, les personnages se détachant, telles les silhouettes d'un théâtre d'ombres, sur un fond uniformément coloré (fig. 3-5). La référence aux *comics* passe donc dans ce film par une stylisation de la représentation, une altération ostensible du réel (difformité

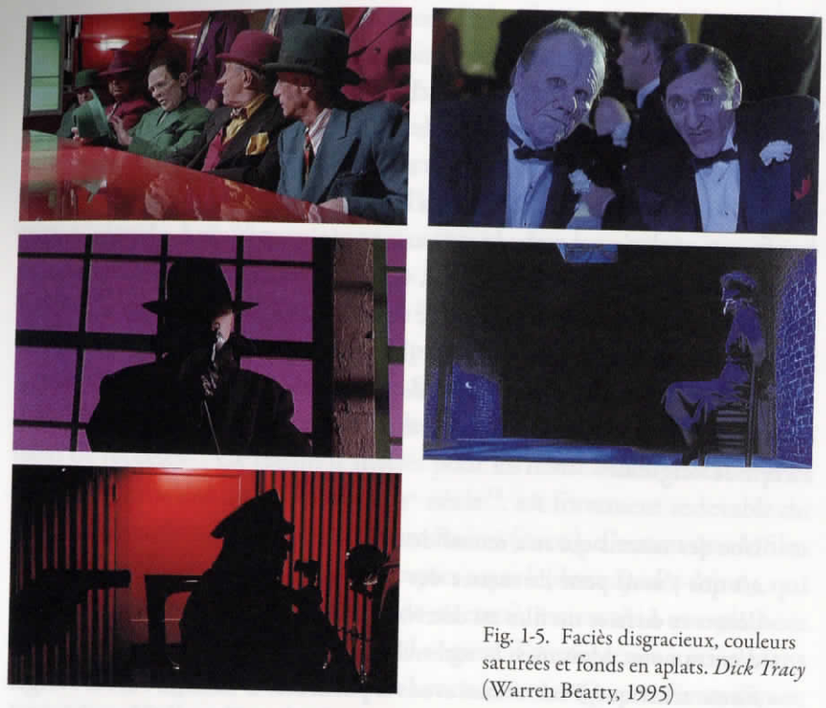


Fig. 1-5. Faciès disgracieux, couleurs saturées et fonds en aplats. *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1995)



Fig. 6. Chester Gould, *Dick Tracy*, 25 février 1937, © Chicago Tribune-N. Y. News Syndicate

des faciès, exubérance des gestes et postures, stylisation des décors, artificialité des éclairages et des couleurs) qui le distingue considérablement du genre du film policier (puis du film noir) avec lequel pourtant les histoires de Gould, contemporaines des premiers détectives *hard boiled* et criminels psychopathes du cinéma, entretenaient une forte parenté[17]. Les *strips* quotidiens de Chester Gould étaient édités en noir et blanc, et le dessinateur avait érigé les surfaces noires disposées en aplats agressifs en véritable trait de style (fig. 6) ; de même, les serials cinématographiques produits par Republic Pictures dès 1937 (dans la foulée de l'adaptation radiophonique de la NBC), dont le discours promotionnel exploitait le succès des *comics* tout en leur conférant une visibilité accrue – notamment par le biais d'affiches associant motifs dessinés et photographies de plateau (fig. 7)[18] –, étaient tournés en noir et blanc. Or ce sont les couleurs vives des pages dominicales des journaux illustrés ou des couvertures des *comics*, popularisées notamment par les rééditions, qui sont retenues par Warren Beatty pour retrouver au cinéma la liberté de ton qui est celle du dessin de Gould, souvent désinvolte dans son traitement de la perspective (la



Fig. 7. Affiche publicitaire pour l'un des épisodes cinématographiques de *Dick Tracy*. *The Complete Chester Gould's Dick Tracy. Dailies & Sundays*, vol. 4 (1936-1938), San Diego, 2008, p. 9, © IDW Publishing

représentation de l'espace y est totalement soumise au dynamisme de l'action). En raison de la dimension chorégraphique de sa mise en scène, du rôle prépondérant de la musique et du rythme, de la schématisation de l'intrigue et de l'effet « Technicolor » des couleurs, le film *Dick Tracy* produit par Disney renoue bien plus avec un genre cinématographique quant à lui dépourvu de toute convention réaliste : la comédie musicale. La présence de la chanteuse Madonna et les séquences chorégraphiées de music-hall sont d'ailleurs révélatrices de cette orientation (fig. 8). Les personnages de Warren Beatty sont des caricatures assumées : le film transpose ainsi, littéralement, l'une des grandes tendances de la littérature dessinée. Lorsque, à son tour, l'œuvre cinématographique est adaptée en bande dessinée – un album non signé, pur produit dérivé feignant de se confondre avec le film tout en s'inspirant visiblement des méthodes de découpage propres à Will Eisner –, le style réaliste utilisé pour le rendu des visages (voir le modelé et la précision du trait dans le dessin des protagonistes, à l'exception bien sûr de l'énigmatique « homme sans visage », fig. 9) souligne par contraste le schématisme des cases de Gould et la radicalité des choix de Warren Beatty, qui a tenté de contrer le « réalisme photographique » inhérent au médium qu'il utilisait.

Avant les outrances cartoonesques de *The Mask* (Chuck Russell, 1994) – où les effets numériques, décuplant la malléabilité du visage de Jim Carrey et le caractère dégingandé et convulsif de sa gestuelle, permettent de reproduire l'agitation spasmodique et viscérale des figures de



Fig. 8. Film noir et comédie musicale (*Dick Tracy*, Warren Beatty, 1995)



Fig. 9. *Dick Tracy. La B.D. !*, Paris, 1990, planche 38, cases 4-7, © Dargaud/Touchstone

Tex Avery – et les visages déformés des durs à cuir de *Sin City*, *Dick Tracy* exploite le potentiel irréalisant du référent à l'image dessinée. Le choix d'adapter Chester Gould n'est à cet égard pas anodin : on sait le crédit que certains cinéastes de la « modernité » comme Alain Resnais ou Raoul Ruiz accordent aux auteurs de *comics* des années 1930 comme Gould, Eisner ou Caniff (principalement ce dernier), auxquels ils se réfèrent volontiers en tant que source d'inspiration pour la création d'univers dont la facticité est assumée, et les modes d'agencement des images affranchis de toute contrainte[19]. Les discours de tels cinéastes – en particulier Alain Resnais[20] – contribuent à déterminer la façon dont les dessinateurs américains sont perçus en France par les cinéphiles, et à légitimer les *comic strips* sur le plan culturel.

Super-héros et idéologie : un signe des temps

Si les possibilités offertes par la technologie du numérique ne sont pas pour rien dans l'engouement d'Hollywood pour les super-héros, figures étroitement associées à la bande dessinée nord-américaine[21] dont la figuration « live » exige de véritables prouesses – il suffit de penser au rôle

des éléments et matières (eau, glace, feu, terre, sable, liquides en fusion, etc.) constamment réarticulés dans de nouveaux agencements narratifs par Stan Lee –, elles ne sauraient toutefois expliquer à elles seules la déferlante d'adaptations que connaissent nos écrans. Ainsi qu'en témoigne la structure narrative de la plupart des adaptations de *comics*, le potentiel attractionnel des exploits titanesques de ces personnages ne constitue pas l'unique intérêt des producteurs de cinéma, qui optent systématiquement pour une stratégie d'élargissement du public visé. Contrairement aux serials issus de la seconde moitié des années 1930 (*Flash Gordon*, *Brick Bradford*, *Buck Rogers*, *Secret Agent X-9*, *Superman*, etc.) puis des téléfilms des années 1950 – réalisations qui, en débutant chaque épisode par un rappel des événements précédemment contés et en l'achevant sur un *cliffhanger*, s'apparentent au fonctionnement des *strips* quotidiens[22] –, ces longs-métrages ne s'adressent pas spécifiquement aux fans de *comics* ou de films à épisodes (soit à un public majoritairement masculin et adolescent) mais, grâce à un renforcement de la psychologisation des personnages permettant d'approfondir le concept du « héros à problèmes » central chez Stan Lee (scénariste starifié par Hollywood qui, tel Hitchcock, apparaît en tant que figurant dans les films tirés de ses *comics*), ambitionnent de toucher un public diversifié. Ce parti pris implique bien souvent un abandon de la structure feuilletonesque et de la causalité lâche propres aux récits des *comics* (et plus généralement à la culture *pulp*, revalorisée et popularisée via le cinéma de Quentin Tarantino) au profit d'une mécanique narrative bien huilée (notamment grâce à l'alternance entre l'intrigue principale – le devoir du justicier – et la romance), de sorte que ces films ne se démarquent guère, sur le plan narratif, du cinéma dominant.

En termes de mode de production, ces adaptations de *comic books* sont avant tout des *blockbusters*, c'est-à-dire des produits soumis à la logique économique des conglomérats qu'ont formés les studios hollywoodiens à partir des années 1980. Comme l'a montré Thomas Schatz, cette politique s'est renforcée au début du XXI^e^ siècle grâce à la multiplication des divisions dédiées à d'autres secteurs du divertissement que le cinéma proprement dit[23]. Dans sa tentative de définir cette stratégie économique, Schatz mentionne significativement de prime abord la question de « l'exploitation ou l'expansion d'une franchise de divertissement déjà établie, qui peut exister préalablement sous un grand nombre de formes – une histoire pour enfant célèbre, un conte traditionnel, un *comic book* ou

un roman graphique [...] »[24]. Les traits qu'il énumère pour qualifier le récit de tels *blockbusters* actuels – focalisation sur un héros unique, masculin et adolescent, solitaire conduit à accomplir des exploits en luttant contre des antagonistes dans un monde peuplé de monstres « dont les aptitudes bizarres et fantastiques peuvent être mises en valeur grâce aux effets digitaux et exploités à travers des incarnations (sous licence) dans d'autres médias »[25]– correspondent en tous points aux adaptations de *comics* de super-héros. D'ailleurs, Schatz prend précisément l'exemple de la franchise *Spider-Man* pour illustrer son propos[26].

Dans de telles productions cinématographiques, le rapport de connivence instauré par les *comics* de Stan Lee avec le lectorat familier du mélange de grandiloquence, de désinvolture et de réflexivité qui les caractérisent – en particulier sur la page de titre aux mentions aussi outrancièrement tapageuses que les couleurs saturées des vignettes, ainsi que dans les références au courrier des lecteurs qui est parfois pris en compte dans l'intrigue – tend à disparaître au profit de la crédibilisation de l'univers nécessaire à l'immersion du spectateur. Seuls les deux épisodes des *Quatre Fantastiques* réalisés par Tim Story (ainsi que la première partie de *Spider-Man 2*) se permettent ponctuellement une posture située à la limite de la réflexivité en mettant en abyme, dans le monde du film, les fans des super-héros.

Le choix d'une forme narrative plus légitimée ne doit toutefois pas occulter les raisons idéologiques qui peuvent contribuer à expliquer l'essor des adaptations hollywoodiennes de *comics*. Pétri de patriotisme durant la Seconde Guerre mondiale – la période 1939-1945 aurait donné naissance à plus 700 super-héros[27] –, le monde manichéen de ces surhommes masqués semble constituer un vecteur idéal d'affirmation de la suprématie militaire et technologique des USA et du bien-fondé de ses valeurs, voire de son interventionnisme. Après les attentats du 11 septembre, le super-héros *made in USA* rassure, fût-il en proie, comme le Spider-Man fortement humanisé de Raimi, à quelques signes de faiblesse. En raison de son caractère provisoire, l'impuissance de Peter Parker – à comprendre également dans un sens sexuel, puisque le motif demeure intriqué à la romance – fait plutôt office d'appel au dépassement et à la re-virilisation du héros[28] ou, sur un plan collectif, à une régénérescence de l'après *ground zero*.

Le film *Iron Man* (John Favreau, 2008) présente en termes de sous-texte idéologique une séquence emblématique où Tony Stark (Robert



Fig. 10-11. Le super-héros, bras armé de la justice (*Iron Man*, John Favreau, 2008)

Downey Jr.), patron d'une entreprise d'armement qui expie par son action individuelle les méfaits d'investisseurs sans scrupule auxquels il a eu la naïveté de faire confiance, utilise son armure hypersophistiquée pour intervenir dans un pays fictif (nommé « Gulmira ») aux allures de Moyen-Orient afin de sauver une poignée de villageois poussés à l'exode par une armée de « seigneurs de la guerre ». Après avoir été informé des événements dramatiques de Gulmira par le journal télévisé alors qu'il s'affairait à régler l'arme encastrée dans son bras prothétique – on le comprend bien, il ne demeurera pas un « télé-spectateur » passif, mais agira en utilisant le « bras armé de la justice » (fig. 10-11) –, le milliardaire revêt sa nouvelle tenue et se rend, *manu militari*, dans le pays concerné. Le paysage dévasté qui était auparavant montré par le truchement de l'image cathodique dans un style pseudo-documentaire devient dès lors le décor du film, l'armure dorée du sauveur réintroduisant dans ce qui était préalablement une « image dans l'image » la composante *high tech* qui caractérisait l'appartement de l'homme d'affaires. Parmi les ruines et les cris, Stark dégomme, sans dommage collatéral aucun, tous les « méchants soldats » qui persécutent les réfugiés, ainsi que nous le montre un plan de « tir chirurgical » filmé en caméra subjective qui rappelle *RoboCop* de Paul Verhoeven (1987)[29]. Seul le chef de la horde est épargné par le justicier, qui le remet aux villageois en leur disant d'en faire ce qu'ils veulent, à l'instar des USA qui, après l'invasion, livrèrent Saddam Hussein aux Iraquiens pour qu'il soit jugé par les siens. L'intervention musclée du super-héros permet ainsi à un père condamné à une exécution sommaire de rejoindre sa famille, ce qui répond au commentaire de la journaliste de l'émission TV, qui mettait l'accent sur la dissémination douloureuse des familles pourchassées. Une fois cette action d'éclat entreprise, le super-héros s'en retourne par les airs, tandis que les exilés, filmés en plongée, le regard tourné vers le ciel,



Fig. 12-13. L'Ascension du Sauveur (*Iron Man*, John Favreau, 2008)

sont rassemblés en un demi-cercle et contemplent son départ dans l'éclat jaune des réacteurs, comme s'ils venaient de rencontrer le Messie avant son ascension (fig. 12-13).

Dans *Iron Man*, l'action du justicier – dont on ne sait trop si elle autorise également une lecture ironique – est abstraite et exempte de références à un conflit réel. Ce parti pris permet d'évincer tout enjeu politique qui demanderait de nuancer la situation au-delà de l'éternelle lutte du Bien contre le Mal, et satisfait au fantasme d'une guerre que les avancées technologiques auraient rendue « propre ». Si ce passage d'*Iron Man* est particulièrement explicite quant à la fonction escapiste et à l'idéologie réactionnaire des récits de super-héros, la plupart des adaptations contemporaines de tels *comics* souscrivent à des principes narratifs similaires.

L'idéologie véhiculée par le film de John Favreau résulte en fait d'une forme de fidélité à l'œuvre originale, puisque la représentation qu'il donne d'un peuple tyrannisé par des talibans d'opérette obéit à une conception duelle et monolithique du monde qui est similaire à celle que l'on trouve dans les *comic strips* d'*Iron Man* apparus en 1963. À vrai dire, le film se contente de transposer à l'ère du terrorisme islamique la série scénarisée par Stan Lee, qui se caractérisait par un anticommunisme farouche. Chez Lee, Tony Stark met constamment son génie d'inventeur au service de la défense nationale pour lutter contre les offensives des « Rouges » – le spectre de l'Union soviétique refait d'ailleurs explicitement surface à travers le personnage interprété par Mickey Rourke dans le second volet du film réalisé par le même cinéaste (*Iron Man 2*, 2010). Le premier épisode de la série des *comic books*, consacré à la naissance du super-héros – étape centrale constamment reprise dans les adaptations cinématographiques du genre –, occasionne lui aussi un déplacement du personnage hors des frontières américaines,



Fig. 14. « The Hand of the Mandarin », *Tales of Suspense*, n° 50, février 1964, planche 5, repris in Stan Lee, Don Heck, Jack Kirby, *Iron Man. L'intégrale*, Paris, 2008, © Marvel/ Panini Comics. L'alternance entre une situation de maîtrise (voir la position cruciforme du super-héros dans l'avant-dernière case, comme s'il soutenait la vignette elle-même) et de menace (les soldats en amorce) se résout ensuite par la victoire éclatante d'Iron Man.

ainsi que le précise le texte du récitatif : « Notre histoire commence vraiment à l'autre bout du monde, dans la jungle du Sud-Vietnam, menacée par Wong-Chu, le tyran de la guérilla communiste. » La case correspondant à ce commentaire nous montre les soldats en question sous forme de silhouettes noires se détachant sur un arrière-plan de jungle, ombres désincarnées et maléfiques. Dans la vignette suivante, cet ennemi est qualifié de « seigneur de la guerre », terme qui apparaît dans le commentaire des actualités que le Tony Stark du film regarde à la télévision. Dans l'un des épisodes de la bande dessinée, Iron Man est d'ailleurs parachuté en terre hostile, en pleine Chine communiste, parmi des soldats qu'il décime (fig. 14). L'intervention musclée du héros en terre étrangère face à des militaires est donc déjà présente dans le *comic book* ; les scénaristes du film n'ont eu qu'à « l'adapter » à la situation géopolitique contemporaine – la facilité avec laquelle ils ont pu le faire en est d'ailleurs presque inquiétante.

Déclinaison des supports : les *comics* comme produits dérivés

Depuis trois décennies, la franchise *Star Wars* associée aux deux trilogies filmiques (1977-1983/1999-2005) est en perpétuelle extension grâce à un arsenal de produits dérivés où, aux côtés des jeux vidéo, les *comic books* adaptés des romans et des films occupent une place clé sur le plan narratif et visuel[30]. Juste retour des choses puisqu'en réalisant le premier volet de la saga en 1977, Lucas revendiquait ouvertement l'influence du serial *Flash Gordon*, et cela dès les mentions écrites du générique qui, comme dans les épisodes des années 1930, glissent sur un plan incliné. Or, on le sait, le serial qui sortit sur grand écran dès 1937 était une adaptation des *comic strips* homonymes de l'un des dessinateurs les plus virtuoses et imaginatifs de l'époque, Alex Raymond. Ainsi Lucas ouvrait-il l'ère de ce que Laurent Jullier a nommé le « cinéma post-moderne »[31] en inscrivant précisément son récit dans la filiation des *comics* – sans parler de l'influence sur *Star Wars* de la série *Valérian* (1967-2010) de Pierre Christin et Jean-Claude Mézières, indéniable quoique occultée (probablement en raison de l'indifférence totale des lecteurs de *comics* étasuniens à l'égard du format de la BD franco-belge)[32]. Par ailleurs, le

film trouvera, l'année même de sa sortie (en 1977), une transposition en planches de *comic book* ; à partir du huitième épisode, les récits dessinés ne se contenteront plus de raconter de façon synthétique l'histoire contée dans le long-métrage, mais s'autonomiseront par rapport au récit filmique afin de combler les interstices narratifs situés entre les épisodes cinématographiques, de poursuivre le récit au-delà de ceux-ci ou de proposer des alternatives aux événements montrés sur grand écran (fig. 15)[33]. La saga cinématographique étant désormais close, la bande dessinée est devenue un vecteur essentiel d'expansion de la double trilogie filmique (elle-même traversée, d'un épisode à l'autre, par la tension entre redondance et renouvellement qui caractérise toutes ses déclinaisons) et de perpétuation de son univers. Il en va de même du cinéma d'animation vers



Fig. 15. Des aventures situées entre le film *Star Wars : Un nouvel espoir* (George Lucas, 1977) et *L'Empire contre-attaque* (Irving Kershner, 1981). Archie Goodwin et Al Williamson, *Classic Star Wars 1*, 1992, © Dark Horse Comics

lequel s'oriente l'exploitation de la franchise *Star Wars* par Lucasfilm, tant à la télévision que dans les salles.

La déclinaison intermédiale de récits issus de tels *blockbusters* est bien sûr majoritairement guidée par des motifs strictement mercantiles : il s'agit d'une stratégie commerciale permettant de maximiser la rentabilité d'un univers donné et de créer des phénomènes de promotion mutuelle, un produit rappelant au consommateur l'existence de l'autre. Cette stratégie ne date bien sûr pas de *Star Wars* : dans une vignette de l'un des épisodes de *Zig et Puce* de Saint-Ogan, l'un des héros s'exclame :

> Il y a longtemps que nous roulons à travers le monde ! On nous a mis à toutes les sauces... on a fait sur nous des albums, des comédies, des disques, nous avons servi de fétiches... que sais-je encore... ça a fait marcher le commerce...[34].

Ce que Saint-Ogan met ici dans la bouche de l'un de ses personnages vaut tout autant – la dimension réflexive en moins – pour Félix le chat, le bestiaire de Disney ou, plus tard, la série TV *Batman* (1966-1968) qui, selon Andreas Friedrich, constitua une véritable offensive en termes de *merchandising*[35]. Il est vrai que les *comics* de super-héros, dont les auteurs s'attachent à développer une complicité avec leur *fanship*, ont massivement exploité la déclinaison médiatique. Tel est en particulier le cas de la franchise *Superman* : non seulement, comme l'ont montré Gianni Haver et Michaël Meyer, les récits des *comics* ont bénéficié en retour de l'apport narratif des épisodes radiophoniques – c'est en effet sur les ondes que le héros costumé use pour la première fois de son pouvoir de voler ![36] –, mais les *strips* ont servi explicitement de promotion lors de la sortie, en 1942, du second film d'animation que la Paramount consacrait au personnage de Siegel et Shuster. L'une des histoires de la dix-neuvième livraison de *Superman* raconte comment Clark, sur les instances de Loïs, emmène cette dernière au cinéma pour assister à la projection d'un film dédié au super-héros (fig. 16). Clark accepte notamment en raison des rumeurs positives qu'il a entendues à propos du film : nous sommes clairement en présence d'un discours promotionnel visant, lui aussi, à colporter la rumeur selon laquelle le film est une réussite[37]. Dans ce *comic book*, le suspense est présent autant dans l'intrigue développée à l'écran que dans la salle, puisque Clark recourt à tous les stratagèmes afin que sa collègue manque le moment du film où l'identité du Clark de l'écran



Fig. 16. Jerry Siegel, Ed Dobrotka et Joe Shuster, *Superman*, n° 19, « Superman – Matinee Idol », novembre-décembre 1942

(en tous points identique à celui de la salle) est dévoilée. Il y a bien sûr une aporie dans le fait que tous les spectateurs de l'histoire apprennent l'identité de Clark durant la projection, mais, comme le suggère la page de titre de l'épisode, cette histoire est pensée sur un mode hypothétique. Les auteurs de bande dessinée se servent du cinéma (et le servent) en rappelant dans le giron de l'édition des fascicules illustrés cette figure de DC Comics au moment où le cinéma s'en empare.

Dans les années 1970-1980, le phénomène du produit dérivé – soit une forme de *dérive* de la production – s'intensifie dans des proportions nouvellement acquises par le marché des produits de divertissement destinés aux enfants, et par la stratégie commerciale d'exploitation d'une franchise amorcée par un film. Que les jeunes héros de *Poltergeist* (Tobe Hopper, 1981) lisent des *comics* tirés des films de Lucas ou que ceux de *E.T.* (Steven Spielberg, 1982) jouent avec des figurines *Star Wars* résulte à la fois d'un clin d'œil publicitaire et de la représentation réaliste du quotidien d'enfants appartenant à la classe moyenne de l'Amérique de l'époque. Ce qui est nouveau dans le phénomène du merchandising lié à la franchise *Star Wars* – phénomène courant dans le champ de la bande dessinée franco-belge (on pense en particulier aux *Schtroumpfs* de Peyo), et qui constitue selon Groensteen l'un des obstacles à la légitimation culturelle du médium en raison d'une association persistante de ce dernier au seul divertissement enfantin –[38], c'est que l'objet « film de cinéma » devient le centre autour duquel gravitent tous les autres produits, ainsi devenus périphériques. George Lucas avait en effet obtenu dès 1973 la possession de tous les droits liés à l'exploitation des produits dérivés du film à venir et de ses éventuelles suites[39], à une époque où les producteurs ne semblaient pas avoir conscience de la manne que ce type de produits pouvait représenter. Dans un tel cas, la bande dessinée est par conséquent reléguée à un rôle second mais néanmoins important dans la mesure où la conjonction de la narration et de la figuration iconique lui permet de renvoyer précisément à l'univers des films. On peut se demander toutefois si les *comic books* de *Star Wars* ont atteint aujourd'hui ce degré d'indépendance leur permettant de subsister en dépit de l'absence de nouvelles sorties en salles ou à la télévision ; peut-être le rôle nodal assumé par celles-ci est-il aujourd'hui endossé par les jeux vidéo[40].

Dans les pratiques narratives mises en œuvre par les auteurs de *comic books*, l'exploitation d'interactions avec des récits exogènes à la série concernée ne s'effectue pas seulement via certaines déclinaisons

proposées par d'autres médias (cinéma, télévision, radio) – où l'univers demeure dans ce cas la plupart du temps homogène –, mais aussi, à l'intérieur du champ de la presse dessinée, avec d'autres séries. Il n'est pas rare en effet que le scénariste Stan Lee fasse se rencontrer dans un même fascicule deux super-héros issus de deux séries différentes : ainsi, durant la deuxième année de parution des *Fantastic Four*, l'un des épisodes débute par le commentaire suivant : « Lecteurs, vous allez être les témoins des événements stupéfiants qui vont mener à la rencontre explosive entre les Fantastiques et... l'Incroyable Hulk »[41]. La série *Hulk*, écrasée par le succès des *Quatre Fantastiques*, allait disparaître momentanément du marché après le sixième épisode publié précisément une semaine avant ce fascicule-ci des *Fantastic Four*, le héros se contentant durant une année de figurer ponctuellement dans d'autres séries également dues à Lee et Kirby[42]. De tels phénomènes de croisements sont courants dans l'univers des *comics*, et ont même été systématisés à travers la pratique dite du « *crossover* », qui consiste à mêler dans une même série des personnages issus de *comics* publiés par des compagnies différentes (principalement DC Comics et Marvel Comics). Or l'influence de la logique commerciale des *comics* et des particularités narratives qui en découlent est perceptible dans le cinéma contemporain, en particulier dans deux productions qui se proposent de croiser l'univers d'*Alien* posé dans le film de Ridley Scott (1979) et celui de *Predator* inauguré dans le film de John McTiernan (1987) : *AVP : Alien vs. Predator* (Paul W.S. Anderson, 2004) et *AVPR : Alien vs. Predator Requiem* (Colin et Greg Strause, 2007). En fait, il s'agit là d'un type de récit qui fait retour au cinéma – où on le trouve déjà à l'époque des films d'horreur de la Universal (par exemple dans *Frankenstein Meets the Wolf Man*, Roy William Neill, 1943) – après un détour par les *comics*, puisque Dark Horse a débuté un *crossover* entre *Predator* et sa série régulière tirée de la franchise cinématographique *Alien* dès le début des années 1990. Une telle circulation des motifs montre combien la structure feuilletonesque des *comics* travaille en profondeur les récits des productions hollywoodiennes contemporaines.

Image numérique et enjeux esthétiques

De nos jours, la frontière entre le film d'animation et le cinéma traditionnel tend à devenir fort perméable : la technologie numérique permet de faire de l'image cinématographique une véritable « page blanche » (ou plutôt un écran bleu) sur laquelle tout devient possible, le cinéaste et son équipe pouvant créer de toutes pièces un monde, à l'instar des dessinateurs. Ce contexte nouveau renforce dès lors, au-delà du seul cinéma d'animation, les interactions entre le champ de la bande dessinée et celui du cinéma. La technologie numérique évacue la conception de l'image filmique en tant que trace et, partant, tend à faire penser que la genèse du film se réduit aux tâches effectuées ultérieurement au tournage. Or la création des décors et des effets spéciaux qui s'opèrent désormais à cette étape constitue précisément ce pour quoi les dessinateurs de bandes dessinées sont habituellement engagés au cinéma – principalement dans des genres comme le fantastique ou la science-fiction, où la demande en « créateurs de mondes » est forte[43].

Cette mutation des pratiques n'est pas sans conséquences esthétiques, la possibilité de greffer à l'envi des éléments supplémentaires induisant une densification de la composition et, comme l'a montré le théoricien des médias Lev Manovich, une spatialisation du « montage » (l'expression *panelling effect* utilisée pour qualifier des procédés tels que la fragmentation de l'image en plusieurs sous-parties renvoie d'ailleurs explicitement au terme de « panel », qui désigne en anglais une planche de BD). Dans *The Language of New Media*, Manovich signale en effet l'émergence, à l'ère de l'image numérique, d'un « montage spatial » qui exploite la coexistence simultanée de plusieurs images dans le cadre. Sans corréler ce point à la prolifération d'adaptations de *comic books* (elle n'en était en 2001 qu'à ses débuts), Manovich précise toutefois que l'usage des nouvelles technologies s'est accompagné du primat accordé à une forme de narration qui, au cours du XX^e^ siècle, « a été reléguée à une forme mineure de la culture occidentale : les *comics* »[44]. Même s'il est beaucoup question actuellement de déployer l'espace dans une troisième dimension illusoirement suggérée, c'est donc bien une conception de l'image comme surface plane qui fait retour, resserrant ainsi les liens, à l'étape de la conception du film, entre cinéma et bande dessinée. On pourrait même dire que, paradoxalement, les récentes super-productions en 3D (*Up, Avatar, Alice in Wonderland, Clash of the Titans...*)[45], parce

qu'elles prennent soin d'éviter les formes trop explicites « d'attraction » visuelle (par exemple l'effet de jaillissement en direction du spectateur)[46] afin d'assurer l'illusion d'un univers diégétique autonome, tendent plutôt à renforcer l'impression de planéité en isolant les différents plans inscrits dans la profondeur de l'image, provoquant un effet à certains égards similaire à celui que produisait la superposition de plaques lors de projections de lanterne magique.

La sensibilité des lecteurs et spectateurs aux phénomènes intermédiaux s'est sans doute accrue à l'ère des nouveaux médias, les croisements entre diverses formes d'images séquentialisées accompagnées de verbal paraissant aller de soi. Néanmoins, ce que le cinéma emprunte à la BD – comme cela est le cas dans toute adaptation – consiste avant tout en un monde et en quelques éléments narratifs. Rares sont les films dont la facture se voit affectée par leur origine bédéique, la référence à cette dernière étant le plus souvent réduite aux premières images du générique. Non pas que le film doive nécessairement tenter d'imiter ce support sémiotique dont la discontinuité intrinsèque constitue une différence indépassable ; on pourrait toutefois s'attendre à ce que le détour par un autre médium qui articule lui aussi des signes verbo-iconiques (mais selon des modalités différentes) puisse conduire, au cinéma, à un certain renouvellement des formes.

Le film *Hulk* (2003) réalisé par Ang Lee fait exception au sein des adaptations hollywoodiennes de *comics* de super-héros (c'est peut-être pourquoi Hollywood semble l'avoir nié en réalisant en 2008 non pas une suite, mais une autre version censée s'y substituer, *The Incredible Hulk*) : non seulement la capture de mouvements renoue dans ses principes avec la chronophotographie qui joua un rôle décisif dans l'émergence des *comic strips* à la fin du XIX^e siècle, mais l'usage très particulier du *split screen* (où l'image fragmentée est parcourue en aplat, comme si la caméra glissait sur la surface d'une planche) est relativement inédit et doit probablement sa condition de possibilité à la familiarisation du public avec la lecture sur écrans d'ordinateur – l'interface de ces « Windows » ouvertes sur des mondes –[47], eux aussi subdivisés en différentes surfaces lorsque des documents ouverts se côtoient et se chevauchent[48]. Comme cela est souvent le cas dans le cinéma dominant, ces procédés sont toutefois majoritairement cantonnés à des séquences de transition.

Watchmen de Zack Snyder (2009) s'attaque quant à lui au roman graphique homonyme scénarisé par Alan Moore – œuvre qui développe



Fig. 17-18. Recyclage et détournement de l'imagerie du XX^e siècle : *Watchmen* (Zack Snyder, 2009)

magistralement à travers sa narration ambitieuse un discours réflexif sur la fonction sociale et idéologique des super-héros de *comics* en partant du postulat selon lequel ceux-ci auraient « réellement » existé dans l'Amérique des années 1940 puis des décennies suivantes[49]. Le film débute par une exploration des liens entre image fixe et image animée en exploitant le motif, déjà présent dans le *comic book*, de la photographie comme amorce de flash-backs[50]. Le passé glorieux de ces héros déchus dans un univers construit comme un possible de l'histoire des USA – mêlant donc faits historiques avérés et éléments de (science-)fiction – est notamment illustré dans cette partie inaugurale très chargée au niveau informationnel par une série d'images momentanément figées sous le regard de photographes en « tableaux vivants » (on ne sait plus dès lors si l'action est suspendue devant la caméra ou si le plan lui-même se fige) dont la composition reprend précisément certains modèles iconographiques (la Sainte Cène, les illustrations de faits divers dans la presse, les couvertures de *dime novels*) (fig. 17) ou des images qui ont marqué l'imaginaire du XX^e siècle. Ainsi des personnages sont-ils greffés dans de célèbres documents filmés cités ou reconstitués – à la *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994) –, tandis que certaines photographies sont « animées » et détournées : celle d'Alfred Eisenstaedt montrant un baiser lors de la parade de victoire des marines en 1945 est par exemple pastichée dans une version lesbienne (fig. 18) ; « La jeune fille à la fleur » prise par Marc Riboud lors de la manifestation anti-Vietnam du 21 octobre 1967, devenue symbole de la paix alors qu'ici, dans ce monde alternatif où le nationalisme américain donne lieu à des débordements fascistes, les soldats font feu sur les manifestants, dans un plan qui rappelle la séquence des escaliers d'Odessa du *Potemkine* d'Eisenstein ; celle de Neil Armstrong sur la lune, où un zoom révèle le reflet d'un super-héros aux pouvoirs ubiquitaires ; etc. Assumant

une attitude « post-moderne » de recyclage, le générique du film – partie liminaire dont l'esthétique se prolonge assez peu par la suite – brasse l'héritage de la culture populaire (ou de la culture popularisée en tant qu'imagerie) d'une façon comparable au travail de Moore et Gibbons, qui s'ingéniaient à détourner les stéréotypes des *comics* de super-héros. Il était même prévu de reprendre dans le film l'hybridité stylistique résultant dans le *comic book* de l'enchâssement d'un récit de second degré (des *strips* d'aventures de pirates lus par l'un des figurants de l'histoire) en introduisant dans le film « live » des extraits d'un film d'animation, *Les Contes du vaisseau noir*[51] ; ce court-métrage a été réalisé mais n'a pas été inséré dans le film qui, il est vrai, s'essouffle déjà en quelques boursouflures résultant d'une volonté de reprendre le plus fidèlement possible tous les éléments du récit complexe de Moore.

Frank Miller coréalise quant à lui en 2005 avec Robert Rodriguez l'adaptation de sa propre série BD *Sin City*[52], qu'il conçoit véritablement sur le modèle graphique et narratif de la bande dessinée, ouvrant ainsi un terrain d'expérimentation qu'il explorera également en « vampirisant » l'univers de Will Eisner dans *The Spirit* (2008), réalisé dans une veine burlesque qui renvoie aux cartoons. Les voix *over* qui se relaient dans le film *Sin City* sont autant d'échos au genre du film noir et permettent de reprendre littéralement le texte des récitatifs du roman graphique, tandis que l'image s'offre dans une facture fort similaire à celle des cases (composition, noir et blanc très contrasté sur lequel viennent se greffer ponctuellement quelques couleurs vives, images en négatif inversant subitement le rapport entre le fond et l'avant-plan, exhibition de la planéité de l'image par des effets de silhouettes, disparition des motifs dans un océan de noir, etc.). La transposition littérale des qualités graphiques du dessinateur conduit à une stylisation radicale de l'image filmique, qui s'affiche en tant que construction savamment travaillée. On retrouve une exhibition similaire du caractère factice de l'image dans l'adaptation du roman graphique *300* (Zack Snyder, 2006) du même Miller, mais elle porte dans ce cas plus spécifiquement sur la question de la figuration du mouvement : les variations de vitesse de défilement des images (arrêts momentanés, ralentis, accélérés) semblent décliner tout le spectre des possibilités comprises entre le fixe et l'animé, insufflant au film un rythme saccadé qui, avec ses moyens propres, renvoie à la discontinuité du signifiant des *comics*.

Les films d'Ang Lee, de Frank Miller ou de Zack Snyder dont nous avons brièvement discuté quelques caractéristiques constituent des

exceptions au sein des adaptations hollywoodiennes de *comics* – outre les films de super-héros cités précédemment, on peut mentionner *From Hell* (Albert et Allen Hughes, 2001), *Road to Perdition* (Sam Mendes, 2002), *V for Vendetta* (James Mc Teigue, 2005) ou *A History of Violence* (David Cronenberg, 2005) : dans leur grande majorité, ces films ne laissent rien transparaître sur le plan formel de leur origine bédéique et, dans le cas des adaptations des récits complexes de Moore, conduisent à un affadissement sur le plan narratif et idéologique[53]. Cependant, les *comics* d'action ou d'aventure ne sont pas les seuls à avoir fait l'objet d'un « transfert » au cinéma : la reconnaissance et la popularité des *comics* underground aux USA expliquent que des récits « du quotidien » comme le roman graphique *Ghost World* de Daniel Clowes[54] ou la série autobiographique *American Splendor* d'Harvey Pekar aient été, eux aussi, portés à l'écran.

American Splendor (Robert Pulcini et Shari Springer Berman, 2004), dans lequel Paul Giamatti incarne le personnage du scénariste à l'écran – ce dernier apparaît en outre en chair et en os dans des interludes devant un micro, contant sa vie et par-là une partie de l'histoire du mouvement initié par Robert Crumb –, regorge de trouvailles formelles permettant d'intégrer dans le film des renvois aux particularités du langage bédéique et de retravailler celles-ci au sein d'une représentation hybride dont les mises en abyme renouent avec la dimension « métanarrative » des *comic books*, où la présence affichée de l'auteur assure un nombrilisme assumé et une complicité constante avec le lecteur. Le film joue pareillement avec la frontière entre la représentation et le réel : l'image fixe dessinée se mêle à l'image ciné-photographique, le cadre d'un plan donné est subitement modifié pour s'inscrire dans l'espace d'une planche, du texte se greffe ponctuellement dans l'image sous forme de récitatif ou de bulles (fig. 19-21), etc. En termes de réception, le tiraillement entre une posture de lecteur de *comics* et d'audiospectateur provoque une mise en exergue des différences langagières entre les deux médias, dont le dépassement n'est possible que dans une forme singulièrement hétérogène. Comme le dit Richard Bégin, nous sommes confrontés, dans les conditions de visionnement de ce film, à une double présence (bédéique et cinématographique) « qui, bien que souvent discrète dans l'ensemble du film, n'en interroge pas moins ponctuellement au sein d'un même système symbolique – le film – les règles inhérentes à chacun des dispositifs médiatiques convoqués »[55]. La facture visuelle et

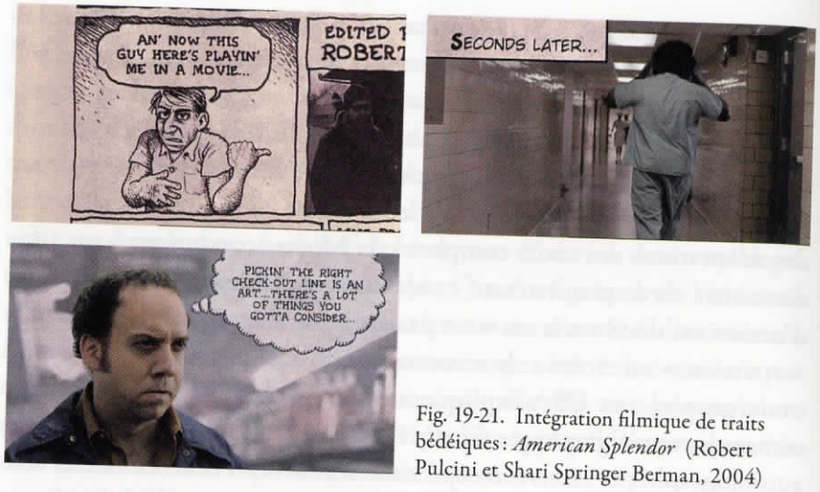


Fig. 19-21. Intégration filmique de traits bédéiques : *American Splendor* (Robert Pulcini et Shari Springer Berman, 2004)

l'organisation narrative d'*American Splendor* témoignent d'une volonté d'exploiter la représentation de l'intermédialité – mais aussi l'usage même de cette dernière – pour correspondre au ton des *comics*. Ce film constitue également l'une des rares « fictions » cinématographiques qui se confrontent à la représentation de l'histoire de la bande dessinée ; en général, comme nous le verrons ci-dessous, c'est le « 9e art » qui se met au service de l'histoire du « 7e ».

L'histoire du cinéma par la bande

Non seulement l'histoire du cinéma croise à divers titres celle de la BD, mais elle a elle-même fait l'objet de récits dessinés, notamment dans des numéros spéciaux de revues consacrés à la thématique du cinéma (voir l'illustration de la page 12), ou dans des publications à vocation éducative (*Tintin*, *Spirou*) qui s'inscrivent dans la tradition édifiante de « l'histoire en BD »[56]. On observe en effet une tendance, dans les pages de la bande dessinée franco-belge qui est très marquée par la cinéphilie française, à user de la référence au cinéma dans une optique historique, la fiction bédéique endossant ainsi une fonction didactique qui s'explique probablement en partie par le gain de légitimité culturelle associé à l'évocation du « 7e art ». La réciproque est rare : si le cinéma documentaire

compte un certain nombre de productions dédiées à des dessinateurs et au « 9e art » en général[57], les longs-métrages de fiction intègrent à notre connaissance fort peu l'histoire de la bande dessinée – outre le film *American Splendor* évoqué ci-dessus (qui passe par la petite porte du récit autobiographique), on peut mentionner *I Want to Go home* (Alain Resnais, 1989), qui, de façon incidente, porte un regard sur la réception et la légitimation des *comics* en France. Ce phénomène s'explique aisément par l'absence d'institutionnalisation de l'histoire de la BD, alors que la place de l'historiographie du cinéma est conséquente dans la vie culturelle française où elle s'est popularisée dans les revues spécialisées, les ciné-clubs et l'enseignement.

Habituellement, l'optique privilégiée par les scénaristes et dessinateurs qui s'intéressent à figurer le cinéma dans une perspective historique est celle d'une histoire panthéon et linéaire qui repose sur la mention de figures starifiées (acteurs et cinéastes) et de films considérés comme des jalons. Les « origines » du cinéma y sont fréquemment évoquées, probablement parce que cette période concerne aussi indirectement les débuts de la bande dessinée. D'ailleurs, la période de l'histoire du cinéma qui est privilégiée dans de telles BD historiques est celle du muet. On peut certes voir dans l'accent mis sur cette période une commodité liée à l'absence de nécessité de convertir les sons en textes, mais on peut également faire l'hypothèse selon laquelle les dessinateurs y trouvent en quelque sorte une origine commune antérieure à toute concurrence, les « débuts » de la BD franco-belge étant communément associés aux travaux d'Hergé vers 1928-1930. En outre, la BD dominante, principalement humoristique, partage de nombreuses similitudes avec le genre du burlesque dont les heures de gloire sont les années 1910 et 1920.

Spaghetti à Hollywood (Attanasio et Duval, Dargaud, 1982) est emblématique de ce privilège accordé en BD au muet puisque l'album s'achève précisément sur le tournage du mythique « premier parlant », *Le Chanteur de jazz* (Alan Crosland, 1927), le personnage de Spaghetti se grimant au cirage pour remplacer un certain « Bol Jalson » (l'acteur et chanteur de *black minstrel* Al Jolson) qui chante affreusement mal. La dernière double page de l'album (fig. 22) est consacrée au tournage en studio du *Chanteur de jazz*, dont la représentation est totalement fantaisiste puisque la caméra est silencieuse (elle n'est isolée dans aucune boîte) et le microphone tendu par un perchiste, alors que le système utilisé par la Warner pour ce film était celui du son-sur-disque nécessitant l'usage

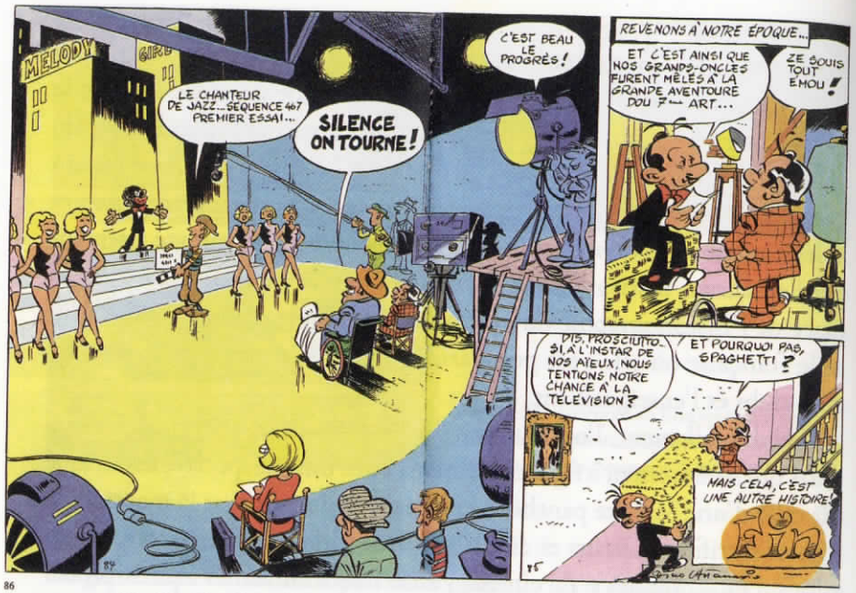


Fig. 22. Fin d'un album, débuts mythiques du parlant : Attanasio et Duval, *Spaghetti à Hollywood*, 1982, © Dargaud

d'un phonographe et de son pavillon. Mais peu importe le souci du détail historique : au début des années 1980, le film de Crosland n'avait pas encore été restauré et ses conditions techniques de réalisation n'étaient connues que des spécialistes. On peut même dire que cet anachronisme fait partie du discours tenu sur cette période, axé sur la mythification des évolutions majeures du médium : « C'est beau le progrès », s'exclame l'électricien qui manipule le projecteur. Cette phrase nous conduit au point d'ancrage de la vision téléologique : l'époque de la réalisation de la BD, où les personnages, qui ont découvert dans un grenier la lettre d'un ancêtre narrant ses aventures à Hollywood, mentionnent un autre fruit du progrès technique, la télévision, pensée comme l'invention nodale ayant succédé au parlant. Le procédé narratif du récit-cadre et d'un enchâssement comprenant les aïeux de Spaghetti et Prosciutto dans les années 1910 et 1920 permet d'extraire le cinéma de son contexte contemporain et d'en faire un objet d'histoire, avec certaines de ses figures clés (Jack Warner, Mary Pickford, Rudolph Valentino, etc.). L'album raconte comment Prosciutto se rend à Hollywood dans l'espoir d'y exploiter son talent d'artiste lyrique, et en est réduit à travailler comme accessoiriste puis à jouer dans des films burlesques, dans la logique de la série

(créée par Goscinny) où le héros multiplie jobs et désastres. Erich von Stroheim, qui apparaît sous le nom de « Herr Dietrich von Kreim », y est dépeint dans son légendaire souci de perfection et dans son emportement envers les techniciens ; en dépit de la caricature, il n'en demeure pas moins reconnu comme un génie. En fait, on peut dire que l'Europe est sauve face au Nouveau-Monde. L'une des raisons de la mise en évidence des deux premières décennies du cinéma réside d'ailleurs probablement dans une volonté inconsciente de remonter avant la totale hégémonie du cinéma hollywoodien.

Cette tendance est évidente dans l'album *100 ans de cinéma 1895-1995* (Glénat, 1995) dessiné par Bouchard et scénarisé par Zavatta et Sauteron à l'occasion du centenaire du cinématographe. Il est vrai que le contexte de cette commémoration était propice au chauvinisme, la France se revendiquant, en choisissant la date de 1895, comme la terre des inventeurs du cinéma (avec les frères Lumière), alors que la détermination de cette « naissance » (et la pertinence de la concevoir en tant que telle) a été nuancée et controversée[58], en particulier par les « Nouveaux historiens » issus du colloque de Brighton de 1978 consacré au cinéma des premiers temps[59], dont la perspective n'est absolument pas prise en compte par Zavatta et Sauteron. Contrairement à ce que l'on pourrait attendre à la lecture de son titre, cette publication de circonstance ne se contente pas de documenter par l'image l'histoire des pionniers, mais propose un récit de fiction prenant pour cadre les grands moments de l'histoire du cinéma – ou inversement se servant comme d'un fil rouge du parcours d'un personnage imaginaire qui est opérateur pour les frères Lumière puis chez Pathé, et dont l'amie tourne pour la Star Film et manque de mourir dans l'incendie du bazar de la Charité. L'intrigue amoureuse entre le technicien et une actrice ambitieuse dont le père est un forain – profession qui renvoie au contexte de l'exploitation des débuts, peu décrit ici – se déroule sur fond d'espionnage industriel. La quatrième de couverture de l'album annonce la couleur :

> Jusqu'en 1914, le cinéma de l'Est Parisien domina le monde. Concurrence sans pitié, incendies, espionnage, le cinéma naît de la violence et soulève les passions. [...] [Les personnages] nous font revivre cette fabuleuse épopée où les Français se heurtent aux tout puissants Américains Thomas Edison et Georges Eastman. Cette aventure hors du commun, qui a bouleversé notre civilisation, constitue une page essentielle de notre patrimoine.

En dépit du titre qui comprend la mention « 1895-1995 », l'histoire s'arrête avec l'ordre de mobilisation générale de 1914, soit précisément là où se situe, selon cet énoncé, le déclin de l'industrie française du cinéma. Seul un épilogue didactique de cinq planches intitulé « Les métiers du cinéma » concerne la période contemporaine, mais n'entretient plus aucun lien avec la fiction (si ce n'est que les informations sont transmises au petits-fils du personnage principal de l'histoire). Le discours sur l'époque contemporaine prolonge la vision dominante dans l'album selon laquelle l'histoire du médium est avant tout une histoire des techniques (conçues en France) : le jeune homme se rend au Futuroscope de Poitiers où son guide lui présente le gigantesque écran plat du Kinemax, l'écran circulaire, le cinéma dynamique, l'image hémisphérique, etc.

Quant au cinéma des premiers temps auquel est consacrée la fiction des quarante pages précédentes, il est vu à travers tous les poncifs attachés



Fig. 23. *L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat* (1895). Zavatta, Sauteron et Bouchard, *100 ans de cinéma 1895-1995*, Grenoble, 1995, planche 3, cases 4-8, © Glénat

à cette période. Edison est figuré comme un potentat qui s'écrie (au téléphone, cela va de soi) « C'est moi l'inventeur du cinéma ! » (écrit en lettres majuscules)[60] avant d'envoyer ses sbires ruiner l'entreprise de ses concurrents. L'album se veut le vecteur d'une histoire traditionnelle et officielle qui ne s'embarrasse nullement des récents acquis de l'histoire du cinéma. La séance du 28 décembre 1895, dont le programme est réduit à la seule bande de *L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat* (fig. 23), fait évidemment office de matrice du récit et est orchestrée selon la doxa voulant que le public ait été effrayé par l'apparition du train. L'étroite case montrant l'œil d'un spectateur, dont le format introduit une rupture dans la mise en page, suggère l'immédiateté du surgissement de la locomotive en provenance de l'arrière-plan et renvoie à la rupture plus profonde que la projection est supposée avoir induite en termes de régime de vision. Alors qu'une bulle de pensée exprime d'abord la circonspection de la fille du forain et signifie – de façon totalement anachronique ! – le caractère obsolète de la « simple » lanterne magique (« Pfff... ces vieilles lanternes magiques me déprime » dit-elle en regardant Antoine Lumière installer l'appareil), la reproduction du mouvement est montrée comme une révélation. « Mais ça bouge ! », s'exclame, ébahi, le futur héros de l'histoire.

C'est que, de façon tout à fait compréhensible, les bandes dessinées qui évoquent les débuts du cinématographe font en général une véritable « fixation » sur la fixité de l'image, et corrélativement sur le principe de l'animation dont elles sont elles-mêmes dépourvues. Lorsqu'ils montrent le journaliste qui a assisté à la projection du boulevard des Capucines appelant sa rédaction au téléphone, Zavatta et Sauteron en profitent pour introduire des répliques qui résument sommairement l'histoire du « pré-cinéma ». Ils font notamment dire à leur protagoniste les phrases suivantes : « Daguerre réalise la première photographie en 1839. Toujours un Français, oui... Hélas, l'image est fixe. » La conception sous-jacente à cet énoncé est celle d'une évolution constante de l'image fixe vers son animation, chaque découverte étant considérée comme une étape en vue de cet aboutissement. Elle postule de faire fi du cadre de pensée qui était celui des intéressés, et s'avère particulièrement paradoxale lorsqu'elle innerve le récit d'une bande dessinée, puisque ce médium basé sur l'image fixe continue d'exister parallèlement au cinéma. D'ailleurs, comme l'a montré Harry Morgan, l'histoire du médium dans lequel s'expriment Bouchard, Zavatta et Sauteron est généralement elle aussi appréhendée de façon téléologique :

> L'histoire de la bande dessinée, telle qu'elle est comprise couramment, adopte donc une perspective évolutionniste et repose sur la double idée d'une *invention* de cette forme de récit à un moment quelconque de l'histoire et d'un *progrès* du médium. Une telle conception évolutionniste est rejetée par tous les historiens de l'art. Elle se fonde sur une analogie, malheureusement complètement injustifiée, avec l'autre grande forme narrative moderne, le cinéma (lui aussi a été *inventé*, lui aussi a connu des *progrès*, passage au sonore et au parlant, à la couleur, au scope, au relief, etc.)[61].

L'analogie avec le cinéma que réfute ici Morgan est propre à tous les discours de légitimation du médium bédéique. Étant communément envisagée selon un modèle similaire à l'histoire du cinéma, l'histoire de la bande dessinée peut être visée à travers celle-ci. Toutefois, Morgan semble penser que, dans le cas du cinéma (contrairement aux objets des historiens de l'art), la conception « évolutionniste » s'avère adéquate en raison de la périodisation induite par les perfectionnements technologiques. Il y a là une méconnaissance des débats sur l'archéologie du cinéma et l'histoire du cinéma des premiers temps qui témoigne à notre sens de la nécessité d'intégrer conjointement bande dessinée et cinéma dans une réflexion comparative sur les conditions épistémologiques de l'« avènement » des médias[62].

Presque quarante ans avant les dessins de Bouchard commémorant le centenaire du cinéma, la page de couverture d'un numéro du *Journal de Tintin* titrait « Ils ont inventé le cinéma », et représentait dans un dessin unique le hors-champ de la célèbre vue Lumière *L'Arroseur arrosé* en nous montrant à l'arrière-plan les opérateurs en train de cinématographier la scène saisie dans l'instant prégnant de l'éclaboussure, alors que l'auteur de la facétie (un moustachu qui n'a rien d'un garnement !) s'apprête à s'éclipser (fig. 24). En citant la plus célèbre des « mises en scène » Lumière, ce numéro fait référence, peut-être involontairement, à l'histoire de la bande dessinée, puisque ce motif a connu plusieurs déclinaisons sous forme d'images d'Épinal antérieures à la bande Lumière. Cette image unique offre un angle de vue inédit sur une saynète fréquemment représentée en une série d'images, et témoigne du potentiel burlesque de ce motif. Le pluriel du titre ne doit pas tromper : le pronom « ils » renvoie aux frères Lumière, et non aux nombreux inventeurs ayant œuvré parallèlement ou conjointement au développement des différentes composantes nécessaires à la projection cinématographique.

Dans ce récit biographique, seuls les « héros » Antoine et Louis Lumière sont mentionnés nommément parmi les pionniers, alors que « les yankees imitent la géniale invention sous des noms divers »[63]. Le discours, qui correspond aux opinions dominantes sur le cinéma des premiers temps au milieu des années 1950 (il est notamment question de la théâtralité des vues produites à partir de 1900), ne diffère en fait pas de celui que tiendront les auteurs de *100 ans de cinéma 1895-1995*. Les spectateurs figurés dans les vignettes durant la séance au Grand Café sont tout aussi perplexes (« si c'est pour de simples projections qu'on nous dérange ! »), puis surpris (« mais... mais... ça bouge !... Est-ce que j'ai la berlue ? !... »), enfin, pour le climax, enthousiastes (« Inouï ! ! : Saisissant de réalisme ! »)[64]. Le film dont une image est représentée en situation de projection ne correspond à aucune des bandes célèbres de cette séance inaugurale : on y voit des chevaux tirer une calèche (*L'Arroseur arrosé* n'apparaît qu'ultérieurement, en lien avec d'autres séances). L'histoire développée sur quatre planches détaille comment les deux frères en viennent à concevoir leur invention. Ayant acquis à Paris un kinétoscope, Antoine suggère à son frère de l'améliorer (fig. 25-26). Or, dès la case suivante, ce n'est pas à partir de l'appareil d'Edison que les deux frères émettent des réflexions – cet appareil, qualifié de « jouet », disparaît dans l'ellipse –, mais en observant le mouvement giratoire d'un zootrope. Le texte de la réplique attribuée à Louis reconduit la confusion courante entre persistance rétinienne (effectivement à l'œuvre dans le cas de certains jouets optiques comme le thaumatrope) et fréquence critique de scintillement (qui annule la perception de la discontinuité du défilement photogrammatique, permettant ainsi qu'une image puisse se substituer à la précédente après l'obturation), ce qui renforce la filiation entre le zootrope et leur future invention[65]. Cette dernière se résume en fait au seul système d'entraînement de la pellicule, ainsi que le montre très justement cette brève bande dessinée, qui néanmoins occulte tous les autres apports (Plateau, Marey, Reynaud, Edison, etc.) qui furent indispensables à la fabrication du cinématographe[66]. La formule du titre (« Ils ont inventé le cinéma ») paraît donc abusive, mais révélatrice d'une conception historiographique reposant sur l'élection de grands hommes. Qu'elles paraissent dans les années 1950 ou 1990, ces publications qui appartiennent au champ de la BD franco-belge envisagent donc le cinéma dans son évolution historique en obéissant à la vulgate et à la conception linéaire des historiens traditionnels du cinéma.



Fig. 24-26. Technocentrisme et francocentrisme : *Journal de Tintin*, n° 380, 2 février 1956



On retrouve une manière analogue de se référer à l'histoire du cinéma dans la BD *La Dernière des salles obscures* signée Lapière (scénario) et Gillon (dessin)[67]. Peut-être n'est-ce pas un hasard si le premier des deux tomes paraît en 1996, soit peu après la commémoration française de la « naissance » du cinéma. Toutefois, édité dans la collection « Aire libre » de Dupuis à vocation auteuriste où se côtoient certains des dessinateurs contemporains les plus importants de la BD francophone, ce récit est dépourvu de toute intention pédagogique : l'histoire du cinéma n'y est littéralement qu'une *toile de fond*, l'une des composantes de la grande histoire à laquelle les auteurs juxtaposent le récit de vie d'un producteur dont les mémoires sont lues par le personnage

principal, un jeune réalisateur. Or ce récit biographique narré à la première personne est calqué sur l'histoire du cinéma, dont le protagoniste, Raoul Rosenztroch, a vécu les principaux « moments » (au sens où les histoires du cinéma les isolent) : sa mère accouche de lui durant la projection de la pantomime lumineuse *Pauvre Pierrot* d'Émile Reynaud (fig. 27-28) qui hantera ses vieux jours comme si l'image s'était fixée sur la rétine du nouveau-né, puis, enfant, il admire le *Voyage dans la lune* (1902) de Méliès qui, la nuit tombée, lui fait faire des cauchemars. La naissance du personnage, située à Paris, est aussi celle du médium : le récit de Lapière prend à la lettre la conception anthropocentrique selon laquelle les évolutions supposées d'un moyen d'expression sont



Fig. 27-28. De la salle aux coulisses : origines mythiques. Paul Gillon et Denis Lapière, *La Dernière des salles obscures*, Marcinelle, 1996, planche 1, case 3 ; planche 2, case 8, © Dupuis

comparées à des « âges de la vie ». Cependant, il est à noter que l'origine conjointe du personnage, du cinéma et de l'album lui-même est associée au Théâtre optique de Reynaud, sur lequel certains historiens du « pré-cinéma » ont mis l'accent[68], et non à la projection du Grand Café des frères Lumière, ces derniers étant tout bonnement évincés au profit de Méliès et ses féeries. L'album semble donc retenir exclusivement les films inscrits dans la filiation du film de fiction : l'imaginaire du cinéma n'est rapporté qu'au cinéma de l'imaginaire, auquel s'apparente cette bande dessinée fictionnelle.

Devenu adulte, le héros de *La Dernière des salles obscures* se rend aux États-Unis, où il s'amourache d'une jeune actrice avec laquelle il se lie avant que Charlie Chaplin ne la séduise lors du tournage de *Laughing Gas* (*Charlot dentiste*, 1914) auquel ils prennent part ; le héros en veut à Chaplin, mais, après avoir assisté durant la guerre à une projection de *The Champion* (*Charlot boxeur*, 1915), il reconnaît son talent. Devenu producteur chez Pathé, Raoul scénarise un serial, *Le Spectre*, dont les images semblent tirées des *Vampires* de Louis Feuillade ; plus tard, il assistera à la projection du *Chien andalou* ; enfin, il participe au « courant » de la Nouvelle Vague en produisant *La Femme neuve* (un film fictif dont l'affiche précise cependant que l'image est due à un certain Raoul Coutard). Seule exception au francocentrisme de l'album (qui occulte l'essor d'Hollywood, et raconte comment les images du camp de Birkenau filmées à la Libération sont le fait de Philippe, un ami du héros) : Charlie Chaplin. Figure universelle, icône du burlesque à laquelle Claude-Jean Philippe avait consacré une BD dans la série « Portraits souvenirs »[69] parue en épisodes dans *Pilote* puis en album chez Dargaud[70], Chaplin apparaît invariablement dans les récits bédéiques qui abordent l'histoire du cinéma. Il faut dire qu'il est non seulement acteur et cinéaste (une double raison de l'auteuriser et de le starifier), mais surtout il est indissociablement lié à un personnage, celui de Charlot. Or ce dernier possède, pourrait-on dire, son « identité graphique » propre, à l'instar des héros dessinés. D'ailleurs, les illustrateurs n'ont pas manqué de s'emparer de sa silhouette devenue icône, et cela dès les années 1910[71].

Si les auteurs de BD se sont avant tout intéressés aux grandes figures de l'histoire technique du cinéma ou aux films et cinéastes célèbres, certains ouvrages plus récents ont proposé une optique moins canonique. L'album *Un homme est mort* de Kris et Davodeau opte pour une perspective historique renouvelée en racontant le tournage du documentaire



Fig. 29. Le tournage par Vautier d'un film aujourd'hui disparu. Kris et Étienne Davodeau, *Un homme est mort*, Paris, 2006, p. 31, cases 5-6, © Futuropolis

homonyme de René Vautier ainsi que les conditions de sa projection, caractérisées par une situation d'oralité particulièrement labile puisque le commentaire était proféré live (fig. 29)[72]. Ce film d'action politique tourné lors des funérailles d'un syndicaliste assassiné au cours d'une manifestation à Brest ayant aujourd'hui disparu, l'œuvre dessinée permet de garder (en la recréant) une trace de cette réalisation, de sa genèse et de sa circulation.

Parfois, l'œuvre bédéique prend comme centre de gravité la figure d'un cinéaste auquel elle rend hommage. Ainsi Davide Toffalo imagine une série d'interviews fictives avec le cinéaste Pier Paolo Pasolini, instaurant un dialogue personnel avec la vie et l'œuvre du réalisateur italien[73]. Dans son adaptation du scénario publié de *Théorème* du même cinéaste (*Teorema*, 1968), Baudoin introduit significativement dans ses dessins la silhouette du cinéaste, qui traverse son œuvre comme une figure tutélaire[74]. Une autre démarche, qui permet quant à elle de s'émanciper des contraintes de fidélité liées à l'adaptation, consiste à mêler librement des éléments de la biographie du cinéaste avec des motifs issus de ses œuvres.

C'est à une telle fictionnalisation partielle de la vie du dessinateur et pionnier du cinéma d'animation Winsor McCay que Thierry Smolderen et Jean-Philippe Bramanti ont consacré un récit dessiné en quatre tomes qui, à travers l'imaginaire même qu'il déploie, dépeint le contexte forain de l'exploitation cinématographique des débuts et ancre les réalisations de McCay dans leur contexte d'émergence – en particulier sa série *Little Nemo in Slumberland*, dont on retrouve les personnages dans le premier court-métrage d'animation de McCay en 1911[75]. La bande dessinée de Bramanti et Smolderen remplit à la fois le pacte d'un intérêt graphique (elle est dessinée dans un style empreint de picturalité sciemment opposé

à la virtuosité « géométrique » dont faisait preuve McCay), d'un récit captivant par son étrangeté et d'une véritable réflexion sur l'univers onirique de McCay et sur l'inspiration qu'il puisait dans les manifestations contemporaines de la « modernité ». Le scénariste n'y a pas projeté ses propres préoccupations extérieures au monde du dessinateur de la première décennie du XX^e siècle – ce qui est en partie le cas de l'album ultérieur de Vehlmann et Duchazeau sur George Méliès[76], qui recourt également dans certaines histoires à la formule du *biopic* imaginaire –, mais il a déployé un monde à partir de la sensibilité exprimée par McCay dans ses œuvres. Il faut dire que Thierry Smolderen, le scénariste de *McCay*, est également historien de la bande dessinée et enseignant[77]. C'est pourquoi *McCay* compte parmi les très rares BD qui ne déplacent pas l'histoire des images sur le 7^e art, mais qui inscrit ce dernier dans la filiation des *daily panels* de la presse illustrée du début du siècle. Car si, en général, seul le cinéma vaut pour la « grande histoire » dans les récits dessinés, c'est qu'il est de tradition de le considérer comme une pratique plus légitimée que la bande dessinée. Cette question, relative à la façon dont celle-ci est perçue dans l'espace public (ou dont les dessinateurs pensent – ou se résignent à penser – qu'elle l'est), impliquerait de considérer un grand nombre de facteurs. Nous nous contenterons ici de la discuter sur la base de quelques discours qui nous ont semblé significatifs dans la mesure où ils se construisent en interaction avec le champ du cinéma.

La légitimation de la bande dessinée et le champ du cinéma

La question de la spécificité du médium qui traverse les écrits sur le cinéma à partir de la fin des années 1910 en vue de la légitimation artistique de ce dernier – l'appellation « 7^e art » est lancée en 1919 par Canudo – sera également discutée dans le champ de la bande dessinée dans une intention similaire. Toutefois, on observe un décalage historique important, puisque ce type de discours – du moins dans l'espace francophone sur lequel nous concentrerons ici notre attention – ne fera son apparition à propos de la bande dessinée que dans les années 1960-1970, et continue de marquer aujourd'hui de façon sous-jacente la quasi-intégralité des écrits théoriques portant sur la BD. Ce que nous aimerions

mettre en évidence à travers quelques études de cas, c'est la place qu'ont occupée les discours sur le cinéma – et plus généralement la comparaison avec ce dernier – dans ce mouvement de légitimation du « 9^e art ».

La prise en compte théorique de la bande dessinée s'est inscrite dans la mouvance sémiologique, et, plus généralement, dans le cadre du structuralisme qui était favorable à une prise en compte conjointe, sous l'égide de l'analyse du récit, d'une grande diversité de médias indépendamment de leur reconnaissance culturelle. Roland Barthes, pourtant mieux disposé, en dépit de ses travaux réalisés dans le cadre de la filmologie, à aborder l'image fixe que l'image animée[78] – et qui s'est avéré méfiant à l'égard de l'image par rapport au langage verbal[79] –, s'enthousiasmait dans son célèbre texte pionnier de 1966, « Introduction à l'analyse structurale des récits », pour « la variété prodigieuse des genres » narratifs, mentionnant notamment (certes en fin de liste) « le vitrail, le cinéma, les *comics*, le fait divers, la conversation »[80]. Il faudra dix ans pour que la revue *Communications* où Barthes avait publié son texte fasse paraître un numéro entièrement consacré à « la bande dessinée et son discours », soit précisément à une époque où le champ de la sémiologie commence à décliner au profit d'autres approches. Parmi les contributeurs de ce numéro, on trouve Umberto Eco, l'un des sémiologues qui s'est le plus fréquemment penché sur le « langage » bédéique[81] (il fut d'ailleurs l'un des animateurs du Comics Club italien) et qui, récemment, a placé l'imaginaire de la bande dessinée au centre de l'une de ses œuvres littéraires, le « roman illustré » *La Mystérieuse Flamme de la reine Loana*[82]. Un article qu'il publia dans *Communications*, « Le mythe de Superman »[83], est en fait une version augmentée d'un texte paru douze ans plus tôt dans les pages de *Giff-Wiff*[84], revue fondée en 1962 par le Club des bandes dessinées, qui représente en France le premier mouvement collectif de valorisation de la BD.

Bédéphilie, cinéphilie : Giff-Wiff

Les évolutions qu'ont connues les activités de ce Club et de ses avatars ultérieurs[85] – en particulier l'édition du « bulletin » *Giff-Wiff* (1962-1967, 21 numéros au total) – sont essentielles pour appréhender diachroniquement le processus de légitimation de la BD en France. Il ne nous est pas possible d'aborder ici dans le détail cette revue dont l'un des

objectifs était de construire un savoir historique sur la bande dessinée et de favoriser, dans un mouvement nostalgique et militant, la réédition de *comics* américains (en particulier ceux des années 1930) en coopération avec certains éditeurs. Il faut noter cependant la place qu'occupent parmi les fondateurs puis les membres du Club des personnalités entretenant des liens étroits avec le cinéma. Dans le premier numéro de *Giff-Wiff* (juillet 1962), fascicule de facture encore rudimentaire (8 pages dactylographiées, document noir/blanc ronéotypé), les « dirigeants du Club des bandes dessinées » sont mentionnés[86] : le président est Francis Lacassin, futur spécialiste de la littérature populaire et auteur d'ouvrages sur le cinéma, qui est présenté dans *Giff-Wiff* comme rédacteur de la revue *Cinéma* et réalisateur du court-métrage *Satan. Mon prochain* (1961, avec Raymond Bellour)[87] ; le vice-président est le cinéaste Alain Resnais, qui vient de réaliser *L'Année dernière à Marienbad* où, par-delà l'imaginaire robbe-grilletien, semble percer par moments le fantastique de *Mandrake* ; le secrétaire général, Alain Doremieux, écrit pour *Hitchcock Magazine* ; quant au trésorier de l'association, il s'agit de Jacques Champreux, acteur de cinéma qui deviendra, dès l'année suivante et parallèlement à son travail de comédien, scénariste de films ou de productions télévisuelles perpétuant l'esprit des serials (ainsi travaille-t-il sur le long-métrage *Judex* de Franju en 1963). Si cette revue, dirigée par Rémo Forlani (auteur du commentaire de *Toute la mémoire du monde* de Resnais, puis travaillant en tant que scénariste sur de nombreuses fictions, dont *Tintin et les oranges bleues* de Philippe Condroyer, 1964), n'est pas exempte des caractéristiques du fanzine pour collectionneurs (chaque numéro se clôt par une rubrique « bourse d'échange »), elle a l'ambition de développer un discours érudit sur le « 9e art » (appellation proposée en 1964 par Claude Beylie, critique de... cinéma !)[88]. Ainsi que l'indique l'organigramme du Club inséré en pleine page dans la septième livraison[89], Alain Resnais est spécifiquement associé au secteur « documentation » ; s'il a relativement peu écrit dans la revue[90], il a sans aucun doute participé, via la mise à disposition de sa collection privée et sa connaissance de la bande dessinée des trois décennies précédentes, à l'illustration du bulletin (sous la direction graphique de Jean-Claude Forest), qui se fait conséquente dès le numéro double 3-4 de décembre 1962. *Giff-Wiff*, en tant que bulletin du Club, permet de se faire une idée précise de la vie associative de ce dernier, notamment à travers les comptes rendus d'assemblées générales dans lesquels les objectifs du

Club apparaissent clairement ; l'une des missions qu'il se donne consiste ainsi en une « défense des bandes dessinées aussi bien contre les préjugés et censures que contre les éditeurs qui ne respectent pas leur intégrité et leur esthétique » et « une démonstration que la bande dessinée est un art adulte, un moyen d'expression égal au cinéma ou à la littérature »[91]. Le constat d'un « âge adulte » de la BD – dont les implications seront importantes sur les développements du médium dans les années 1970-1980[92] – est donc notamment le fruit d'un espace culturel fortement marqué par la cinéphilie, dont les réflexes fétichistes sont transposés sur la bédéphilie naissante. Dans un numéro de 1964, un certain Roland Lacourbe profite de la sortie d'un ouvrage de Lacassin sur le cinéaste Clouzot pour rapprocher les films de ce dernier de la bande dessinée, après avoir fait, dans son introduction, le constat général selon lequel « il est souvent question dans ces pages des similitudes constantes existant entre la bande dessinée et le 7e Art »[93].

Il nous paraît important de souligner que les premiers discours relatifs au « 9e art » ont été élaborés à partir de comparaisons entre les deux médias.

Barthélemy Amengual et Pif le Chien

L'incidence des « gens de cinéma » sur la théorisation de la BD, évidente dans *Giff-Wiff*, remonte avant les années 1960 si l'on considère l'un des pionniers évoqué par Thierry Groensteen :

> Après la parution, en 1845, de l'*Essai de physiognomonie*, ouvrage dans lequel Töpffer pose les fondements d'une théorie de la bande dessinée, il faudra laisser s'écouler cent dix ans (!), soit jusqu'en 1955, pour qu'un deuxième livre en langue française paraisse sur le sujet, en l'espèce *Le Petit Monde de Pif le Chien* par Barthélemy Amengual[94].

Selon Groensteen, l'ouvrage de Barthélemy Amengual (fig. 30) édité par Travail et Culture d'Algérie – organisme français issu de la Résistance (fondé en 1944 à Paris) qui promeut la culture pour tous, publiant les conférences données par Amengual dans le cadre du ciné-club d'Alger – constituerait la première publication française sur la bande dessinée[95]. Ce constat est symptomatique de l'importance du rôle joué

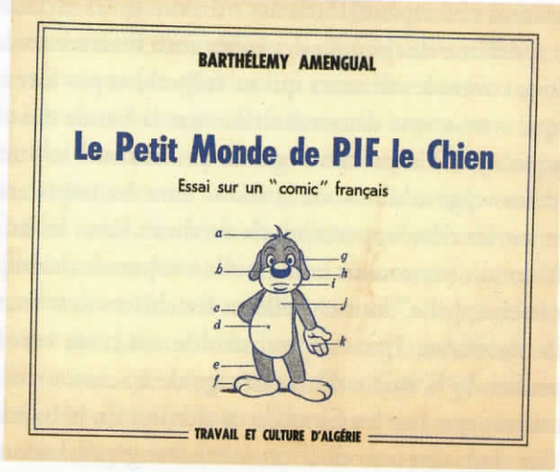


Fig. 30. Barthélemy Amengual, *Le Petit Monde de Pif le Chien*, Alger, 1955, © Travail et Culture d'Algérie

par les acteurs issus du milieu du cinéma (ici en l'occurrence de la critique) dans la prise en compte théorique de la bande dessinée, puisque son auteur, déjà engagé à l'époque dans la diffusion de la culture cinématographique, deviendra au cours des années 1960 un critique de cinéma renommé suite à la parution d'essais sur Eisenstein, Chaplin, Clair, Pabst et Poudovkine. Il existe certes quelques publications antérieures à 1955 (dont une de Georges Sadoul, l'un des futurs historiens « classiques » du cinéma[96]), mais la particularité du *Petit Monde de Pif le Chien*, issu d'un contexte strictement laïc (et même marqué par la pensée marxiste), est de rompre avec le discours « bédéphobe » tenu par les pédagogues et censeurs de l'époque[97]. L'utilisation du terme « comic » dans le sous-titre de l'ouvrage se démarque d'ailleurs de l'anti-américanisme ambiant relatif aux *comics*, et la présence de plus de 140 illustrations (cases ou *strips*)[98] témoigne de l'intérêt de l'auteur pour les productions proprement dites.

Amengual entend aborder la bande dessinée dans une perspective de valorisation du médium d'une part[99], de l'objet d'étude d'autre part (soit la série *Pif* de José Cabrero Arnal, qui débute en 1948 dans *L'Humanité* et se poursuit dans *Vaillant*)[100]. Il avouera lui-même avoir « un peu trop insisté sur le *sérieux* de l'affaire » afin d'anticiper d'éventuelles critiques à l'égard de son objet d'étude[101]. Contrairement à l'essai de Töpffer qui relève en quelque sorte d'une poétique de la littérature dessinée, l'ouvrage

d'Amengual s'inscrit dans une perspective strictement analytique que l'on pourrait qualifier, à certains égards, de « pré-sémiologique »[102] ; l'illustration de couverture, où les parties du corps du personnage de Pif sont distinguées par des lettres – démarche qui n'est pas sans rappeler le modèle physiognomonique traité dans l'essai töpfferien –, annonce une entreprise de décryptage de la figure bédéique qui n'est pas si éloignée des « mythologies » barthésiennes (« l'addition des *comics*, jour après jour, les totalise en *mythe* », précise Amengual)[103]. Or on imagine bien que cette entreprise de valorisation de *Pif* passe notamment par la mention d'œuvres cinématographiques célèbres : les films de Jacques Tati, René Clair, Jacques Feyder ou, surtout, de Charlie Chaplin – dont le personnage de Charlot est évoqué en tant que pendant tragique de Pif[104] – sont fréquemment convoqués à titre de comparaison. Le cinéma (comme la littérature) constitue l'un des horizons à l'aune duquel les *strips* sont envisagés. En cela, Barthélemy Amengual, précisant « qu'il semble bien qu'un tel examen [des techniques du comique dans *Pif*] ne soit guère possible en dehors d'une confrontation étroite avec le langage du film »[105], anticipe la démarche qui consiste à attribuer une fonction modélisante à la réflexion sur le cinéma pour penser la bande dessinée.

Ladite démarche sera dominante dans les années 1960 et 1970, jusqu'aux excès les plus réducteurs : le court-métrage documentaire *Freud a fumetti* (Corrado Farina, 1970) est un témoin de cet état d'esprit, notamment lorsque les planches de Crepax sont filmées dans des plans dont le rythme du montage (du film, non bien sûr de la BD !) est comparé à un extrait de film d'Eisenstein, comme si la lecture des vignettes de *Valentina* était soumise à des contraintes temporelles similaires à celles qui prévalent lors de la projection cinématographique[106]. Toutefois, Amengual ne souscrit jamais au paradigme passablement naïf de l'analogie jusqu'au-boutiste avec le cinéma qui, dans une certaine mesure, répète le rapprochement métaphorique avec la musique qui domina les discours sur le caractère artistique du cinéma dans les années 1920[107]. La comparaison relève en fait, comme il le dit, de la *confrontation*, et sert chez lui l'identification de traits spécifiques à la bande dessinée qui est l'objet de ses observations, à l'instar de la schématisation des lieux du « monde de Pif »[108] ou de l'exploitation par le dessinateur de la discontinuité du *strip*[109]. Un commentaire placé en note est selon nous révélateur de la conscience aiguë des spécificités du médium bédéique dont l'auteur fait preuve :

> On peut admirer que la discontinuité spatio-temporelle de l'univers enfantin se rencontre ici avec la structure discontinue de chaque « bande » de *comic*, en monades de quatre carrés, en sketches de quatre actes. Car les thèmes, leur développement dramatique, l'usage qu'ils font de la surprise et de l'interruption sont le plus souvent parfaitement adéquats à ce morcellement et cette limitation. D'où l'on croit pouvoir avancer que Pif opposerait des difficultés parfois insurmontables à sa transcription cinématographique en forme de dessin animé. Son univers serait, par contre, fort proche de celui des *Vacances de Monsieur Hulot*[110].

Amengual saisit ici combien cette bande dessinée joue sur le minimalisme, la systématicité et la discontinuité d'un *strip* en quatre vignettes pour provoquer l'étonnement et le rire, l'impact de *Pif* étant dû à un double mouvement fréquent dans ce type de forme courte : d'une part une certaine autonomisation de l'image unique, d'autre part une gestion des ellipses entre les cases qui crée une tension entre chaque « acte » et la courbe dramatique résultant de la lecture linéaire (fig. 31). C'est pourquoi Amengual se permet de prédire que le flux continu d'un film d'animation (auquel la série donnera lieu dans une production télévisuelle à la fin des années 1980) ruinerait précisément ce qui fait l'intérêt des *strips*. Il s'oppose ainsi à l'assimilation commune de la bande dessinée au film d'animation en soulignant le caractère infondé des postulats d'une telle conception. Si « équivalents » il y a entre bande dessinée et cinéma, ils sont plutôt à chercher selon Amengual du côté de « l'univers », c'est-à-dire du ton et du style : le film de Tati sorti deux ans avant la parution de l'ouvrage peut quant à lui faire office de comparant.

Après avoir évoqué la possibilité d'une influence des images d'Épinal sur les pionniers du cinéma[111], Amengual propose une analyse à portée plus générale :

> [...] il reste incontestable que le cinéma à son tour a profondément influencé et enrichi l'art des « comics » et, croyons-nous, le film normal photographique davantage que le dessin animé. L'impression de mouvement, notamment, est un facteur que tout œil, cinématographiquement éduqué – et quels yeux, aujourd'hui, peu ou prou, ne le sont ? – apporte spontanément aux bandes dessinées sitôt qu'elles l'y invitent, disposition sur laquelle tout *comic* donc, peut faire fonds.



Fig. 31. Arnal, *Pif le Chien*, cité in Barthélemy Amengual, *Le Petit Monde de Pif le Chien*, Alger, 1955, p. 102, © Travail et Culture d'Algérie

Le rapprochement entre bande dessinée et cinéma – notons au passage la volonté d'Amengual de court-circuiter à nouveau le topos de l'analogie avec le film d'animation – ne porte donc pas tant sur le fonctionnement interne du langage bédéique que sur l'acte de lecture : le lecteur projette des mouvements virtuels dans la vignette sur la base de ses habitudes perceptives de spectateur de cinéma. Cette hypothèse valable au milieu des années 1950 l'est d'autant plus aujourd'hui à l'ère de l'omniprésence de l'audiovisuel : les dessinateurs de BD peuvent capitaliser sur cette compétence de lecture (notamment lorsqu'ils figurent des situations stéréotypées propres à des genres cinématographiques), de même qu'inversement certains films peuvent inciter le spectateur à activer l'intertexte bédéique (ou vidéoludique). L'absence d'essentialisme constitue l'une des richesses de l'apport du *Petit Monde de Pif le Chien* puisque, pour Amengual, la « cinématographicité » ne réside pas dans les séquences d'images elles-mêmes, mais dans le regard que l'on porte sur elles. Il revient d'ailleurs sur cette question à la toute fin de l'ouvrage :

> J'aimerais pouvoir croire que je suis parvenu à vous communiquer de mon attachement pour Pif. Peut-être, par la même occasion, aurais-je accessoirement suggéré quel type d'attention, de sympathie et d'activité exige – selon moi – *une lecture cinématographique véritable. Je pense en effet avoir « lu » Pif comme j'aurais vu un film*, d'une vue tout à la fois active et passive, critique et subjuguée[112].

Cette considération conclusive d'ordre méthodologique tisse un pont entre l'étude de *Pif* et la posture adoptée par Amengual dans son œuvre critique à venir. On le voit, l'intérêt de ce pionnier français de l'étude de la bande dessinée n'est pas étranger au rapport qu'il entretient avec le cinéma. Si nous tenions à évoquer son travail, c'est que l'intrication

de la bande dessinée et du cinéma que l'on y décèle nous paraît révélatrice d'une démarche menée par une frange importante des défenseurs, historiens et commentateurs éclairés du « 9e art » dans l'espace francophone. Même à l'intérieur du champ de la bande dessinée, le cinéma est constamment évoqué, que cela soit à titre de comparant, de modèle, de repoussoir, ou via l'emprunt à des théories d'abord conçues à son propos. Ce constat n'est pas surprenant, puisque le cinéma a été théorisé plus tôt ; il est difficile d'évoquer, dans la seconde moitié du XXe siècle, la question du hors-champ, du découpage, de la profondeur de champ, etc. sans en passer par des discours préexistants issus de la critique ou de la théorie du cinéma.

La bande dessinée prisonnière du modèle cinématographique

L'inverse est par contre très rare : la sémiologie a certes favorisé la perspective intermédiale en subsumant les deux médias dans la catégorie de l'analyse de l'image ou de l'analyse structurale des récits, mais les théories du cinéma n'ont guère trouvé intérêt à se nourrir des acquis de l'étude de la bande dessinée, discipline plus jeune qu'elle a par ailleurs en partie instiguée. Christian Metz, théoricien qui œuvre à partir du milieu des années 1960 jusqu'à la fin des années 1970 à bâtir une sémiologie du cinéma sur la base de la linguistique structurale, mentionne d'ailleurs fort peu la bande dessinée (il lui préfère même l'exemple du roman-photo, probablement en raison de sa parenté plus forte avec l'image « indicielle » du cinéma)[113]. Même si, pour lui, « passer d'une image à deux images, c'est passer de l'image au langage »[114], la mise en séquence d'images fixes et dessinées n'est envisagée qu'en des termes soustractifs au sein de l'étude des « matières de l'expression » du cinéma[115], son intérêt résidant précisément dans la détermination des éléments spécifiques au langage cinématographique.

Une « grammaire du cinéma » d'un genre singulier, *Moviemaking illustrated* (1973)[116], pourrait a priori laisser penser que la théorie du cinéma s'est également appuyée sur une réflexion développée dans le champ de la BD. En effet, toutes les illustrations de ce manuel de cinéma sont exclusivement composées de cases issues de bandes dessinées. En dépit de cette particularité, la bande dessinée n'y joue pourtant pas un rôle de modèle, ni même de comparant : en fait, les vignettes et *strips* y sont complètement instrumentalisés au service d'un message didactique portant exclusivement sur le cinéma. Partant du principe énoncé dans l'introduction selon lequel « une planche de *comic book* est fortement analogue à un plan de film », les auteurs recourent avant tout à des séquences d'images dessinées (principalement extraites de *comics* Marvel) par commodité, le support papier étant à l'époque plus aisé à citer que le photogramme d'un film. Cet usage est la négation complète des spécificités langagières du médium bédéique – même s'il permet d'afficher des préoccupations communes entre les deux médias, notamment en termes de figuration des corps – puisque, dans ce manuel, le lecteur est censé s'imaginer non pas ce que les cases représentent (la diégèse à laquelle elles donnent lieu), mais le film virtuel auquel elles sont censées renvoyer. Ainsi, lorsqu'il est question de mouvements d'appareil, le lecteur est incité à projeter dans les images non pas le mouvement des personnages, mais celui d'une caméra imaginaire. Tous les partis pris présidant au dessin des séries d'images sont occultés, comme si la dimension respective des vignettes, le temps diégétique suggéré par les intervalles entre les cases et le choix des instants figurés ne jouaient aucun rôle. En fait, de façon complètement paradoxale, la bande dessinée est censée renvoyer ici à la continuité du réel. Les auteurs nous expliquent par exemple à l'aide de l'un des *strips* cités (fig. 32) que le caméraman doit réserver une amorce en début de plan puis continuer de filmer après l'action de sorte à permettre ensuite au monteur de délimiter avec exactitude les bornes du plan. Dans ce cas, le *strip* n'est plus un plan, mais un rush : il figure une portion d'espace-temps extraite du continuum réel, comme si chaque case correspondait à un photogramme. Rarement la conception des « analogies » entre les deux médias aura donné lieu à un discours aussi simpliste. Il ne faut toutefois pas se leurrer : cette façon d'envisager la BD est relativement courante, et tient à la déficience de celle-ci en termes de légitimité, qui induit à son tour une méconnaissance de ses spécificités[117]. D'ailleurs, les auteurs de *Moviemaking illustrated* ressentent le besoin de préciser dans leur introduction avec une condescendance involontaire que « bien que les *comics* soient considérés par beaucoup comme un médium peu sérieux, les techniques visuelles et sonores dont ils témoignent sont relativement complexes ». Bien sûr, une autre lecture de ce manuel est possible qui, détournant l'intention de ses auteurs, peut d'une part confronter les *strips* aux commentaires exclusivement rapportés au langage cinématographique afin de saisir les



Fig. 32. James Morrow et Murray Suid, *Moviemaking illustrated. The Comicbook filmbook*, Rochelle Park (New Jersey), 1973, © Hayden Book

différences fondamentales qui distinguent les deux médias, d'autre part envisager sur quelles bases se fondent les analogies opérées, puisque les auteurs proposent sans le vouloir un discours sur les liens entre bande dessinée et cinéma.

Complexe d'infériorité et phénomène complexe de légitimation

Au vu de ce que nous avons dit du rôle endossé par le cinéma dans le processus de légitimation du « 9e art », il n'est pas étonnant que les auteurs de BD eux-mêmes expriment parfois leur désir de se détacher de tels rapprochements récurrents. La « nouvelle bande dessinée » se démarque en effet nettement, dans les discours tenus par ses auteurs et ses partisans, du médium cinématographique, associé exclusivement au grand spectacle hollywoodien. La comparaison intermédiale conserve sa fonction de légitimation, mais elle fonctionne désormais dans le sens inverse : le « cinéma de papier » fait office de repoussoir[118]. Il n'en demeure pas moins que l'œuvre de l'un des plus remarquables représentants de ce courant, celle de Blutch, est traversée par un imaginaire cinématographique que le dessinateur se réapproprie de façon extrêmement personnelle[119].

On trouve fréquemment dans les planches de la bande dessinée d'auteur la problématisation de la déficience en légitimité culturelle de

la BD par rapport au cinéma. Un seul exemple : à l'occasion de l'édition de 1988 du salon international de la bande dessinée d'Angoulême, trois planches signées Alf et Dan multiplient les enchâssements fantasmatiques où un auteur de BD, durant son trajet en train jusqu'à Angoulême, rêve (qu'il rêve) de faire du cinéma dans un (double) cauchemar où son alter ego réalisateur lui rappelle l'indignité de sa profession (fig. 33)[120] ; au final, un producteur de cinéma n'ayant trouvé au festival aucun auteur de BD véritable mais uniquement des « aspirants cinéastes » engage le héros, qui joue dans un film dans lequel, cette fois, il peut affirmer sa volonté d'être un auteur de bande dessinée. En fait, sa revendication est paradoxale – mais révélatrice de ce que nous avons dit de la légitimation dans le champ de la BD –, puisqu'elle trouve ses conditions de possibilité au sein même du cinéma.

Texte et image : l'écrit et le parlant

Alors que bande dessinée et cinéma donnent généralement lieu à une même coprésence du verbe et de l'image, l'une des différences fondamentales entre ces deux moyens d'expression réside dans le mode de manifestation du langage verbal, une composante facultative mais néanmoins omniprésente dans les productions dominantes[121]. Il nous semble important d'évoquer ce croisement à travers quelques-unes de ses implications théoriques.

L'écrit en BD et les intertitres du muet

À la présence de l'écrit intégré aux *strips* sous forme de bulles (texte inscrit dans la case et attribué aux personnages) ou de récitatifs imputés à une instance non visualisée répond, au cinéma (du moins une fois passé le générique du film)[122], le phénomène sonore de la parole, qui s'est imposé grâce au « son sur film » durant la période 1927-1930 (dans les pays qui nous concernent ici). Cette distinction ne doit néanmoins pas occulter certaines passerelles ou convergences. Tout d'abord, le cinéma a connu plus de trois décennies de « mutité » durant lesquelles les films[123], prolongeant à cet égard une mixité des matières de l'expression



Fig. 33. Alf et Dan, « Bande et ciné », *Angoulême 15*, Angoulême, SIBD, 1988

déjà à l'œuvre dans certaines séries narratives de plaques pour lanterne magique, étaient le lieu d'une juxtaposition du texte écrit et de l'image. Les intertitres qui se généralisent au début des années 1910 interrompent le déroulement de l'action visuelle – créant une discontinuité qui, toute proportion gardée, s'apparente à l'une des caractéristiques sémiotiques de la BD, de même que les récitatifs prisés par certains auteurs comme Edgar P. Jacobs se détachent au sein de la case par la délimitation d'un encadré, voire occupent l'intégralité d'une vignette. Dans son récent roman graphique consacré à la biographie du chimiste allemand Fritz Haber, David Vandermeulen[124] exhibe cette parenté entre les deux médias en insérant des cases qui se présentent dans une facture en tous points similaire à celle des intertitres du muet (parfois aux sous-titres). Ce renvoi à un état antérieur du cinéma s'inscrit, sur le plan stylistique, dans la reconstitution historique proposée par le récit de Vandermeulen, qui, dans un dessin imitant dans sa matière une pellicule noir/blanc teintée, couvre une période s'étendant des années 1890 au début des années 1930. Traditionnellement, l'emplacement et les dimensions des encarts de texte participe en BD pleinement à la composition graphique de la planche en raison d'une spatialisation des mentions écrites dont les possibilités sont réduites au cinéma en raison de la permanence – reproduite ici par Vandermeulen – du format de l'image.

Les tentatives de certains cinéastes pour inscrire du texte dans le plan grâce au procédé de la surimpression – pratique dont on trouve notamment des exemples ponctuels dans certains films allemands des années 1920[125] – consonnent indubitablement avec l'insertion, couramment pratiquée par les dessinateurs de BD, du texte dans la vignette (et ce d'autant plus lorsque le contour de la bulle s'efface). D'ailleurs, ainsi que l'a signalé l'historien du cinéma Rick Altman, certains procédés imaginés à l'époque du muet pour associer plus clairement le texte aux personnages censés le prononcer dérivaient explicitement du principe adopté dans les *comics*, à une époque où il n'est en outre pas rare que les films d'animation inscrivent du texte dans des bulles ou, jouant sur le caractère conventionnel de ce procédé, fassent de celles-ci des objets du monde habité par les personnages (voir par exemple *Alice's Balloon Race*, Walt Disney, 1925) : à partir de 1911, certains films (non dessinés) produits par la firme Nestor Film Co et basés sur des personnages de *comics* comprenaient l'insertion de ballons pour les dialogues. En 1917, un certain Charles F. Pidgin déposa un brevet pour une invention de ce type conçue pour la « sonorisation virtuelle » de tous les films[126]. Ces pratiques n'eurent aucun avenir commercial, mais elles témoignent de la proximité existant entre ces deux médias lorsqu'ils étaient confrontés à la nécessité d'assurer la coprésence du texte et de l'image.

La bulle et le cinéma parlant

À l'époque du cinéma parlant, l'insertion de la bulle n'a plus de raison d'être : on y recourt encore parfois dans certains films d'animation, mais son contenu se résume à des interjections intégrées à une panoplie de conventions burlesques. Lorsqu'on l'utilise néanmoins dans des films « live » – *Who Wants to Kill Jessie (Kdo chce zabit Jessii ?*, Vaclav Vorlicek, 1966), *I Want to Go Home* (Alain Resnais, 1988) ou *American Splendor* (voir *supra*) –, la bulle a pour fonction de signaler la référence à la BD[127]. Le médium bédéique se résume alors au ballon – conception réductrice s'il en est –, soit à une caractéristique sur laquelle certains historiens ont fait reposer la « naissance » de la bande dessinée (argument aujourd'hui contesté ou nuancé).

Scénaristes et théoriciens du cinéma distinguent trois types d'occurrences vocales : les voix *in* (associées de façon fusionnelle au locuteur

dont on perçoit les mouvements des lèvres), *off* (locuteur hors-champ ou dont le visage est dissimulé) et *over* (énonciateur situé hors du monde du film, le commentant sans que les personnages ne puissent l'entendre)[128]. Cette tripartition est également opératoire dans le cas de la bande dessinée (du moins celle qui comprend du texte), même si la voix y demeure bien sûr virtuelle – elle est d'ailleurs probablement d'autant mieux actualisée par le lecteur depuis que ce dernier est en outre spectateur de cinéma parlant (et plus généralement consommateur de produits audiovisuels). Ainsi, des questions similaires se posent dans une BD et un film : l'identification du personnage par la « voix » (dont les traits sont notamment signifiés dans les cases par des particularités typographiques et onomatopéiques – la voix d'Haddock n'est pas celle de Tintin), le passage d'un type de voix à un autre, le jeu sur les conventions induites par cette tripartition, etc. Hergé ne s'y est pas trompé, qui joue fréquemment du « surgissement » d'une voix *off* à laquelle l'un des personnages de l'image se réfère et que seul le passage à la case ou à la page suivante permet d'associer à l'un des protagonistes du monde de l'histoire : ainsi, dans *Vol 714 pour Sydney* (1968), une bulle de pensée rapportée à Tintin précise « Cette voix !?! » ; le reporter détourne alors la tête et découvre que la personne qui parlait précédemment n'est autre que Rastapopoulos, dont le lecteur n'a, lui non plus, pas encore vu le visage de face avant d'être ainsi appelé à passer au *strip* suivant[129]. Indubitablement influencé par les *Mabuse* de Fritz Lang, Hergé met souvent en scène, à l'instar de Jacobs, des personnages maléfiques et omnipotents qui relèvent de ce que Michel Chion a appelé au cinéma des « acousmêtres » (le *Testament du Dr Mabuse*, 1933, est un modèle du genre)[130] : ces malfrats tirent les ficelles depuis les coulisses, mais leur énonciation vocale n'est pas assignable à un lieu donné. Conversations téléphoniques, messages transmis par ondes hertziennes, lecture d'une lettre anonyme sont des situations fréquentes dans la BD d'aventure depuis les *Dick Tracy* des années trente, et leur mise en scène suggère en général la présence d'une voix. *Vol 714 pour Sydney* est d'ailleurs emblématique de l'exploitation du potentiel d'une voix virtuelle intégrée à l'histoire sous la forme d'une présence-absence, puisque s'y succèdent contact télépathique, transmission radiophonique (p. 59) et émission télévisuelle (pp. 60-62).

Le statut des bulles est donc fort variable, ce qui permet de les adapter à la situation narrative, et de proposer certains équivalents à l'usage de la

voix au cinéma. Rappelons toutefois que la bande dessinée francophone (et plus largement européenne) fut longtemps marquée par des impératifs pédagogiques liés à son contexte de production (les illustrés pour enfants) qui demandaient de privilégier un texte séparé de la case et obéissant aux normes de l'écrit, alors que la bulle favorise un langage plus quotidien. Des séries célèbres comme *Bécassine* de Caumery et Pinchon conservent durant des décennies le principe du texte accompagnant une image qui n'est pas précisément délimitée par une case. Ce rejet du texte hors de l'univers visualisé n'interdit cependant pas que la parole soit attribuée à un personnage. Ainsi, pour prendre un exemple appartenant aux premières œuvres de la littérature en séquences d'images, on peut noter que les autographies töpfferiennes comprennent occasionnellement des parties de textes rédigées en discours direct. Dans les planches 37-40 de *L'Histoire de M. Jabot* (1833), le quiproquo autour du terme « flamme » atteint son paroxysme lorsque Jabot, la chemise en feu, s'écrie « Je brûle, je brûle ! » et que la marquise, qui se trouve dans la pièce adjacente, s'imagine qu'il se « consume » d'amour pour elle. Cette utilisation d'une voix virtuelle pour mettre en relation deux espaces contigus (et donc deux cases, puisque le bord de celles-ci correspond à la cloison qui sépare les deux chambres) témoigne d'une volonté de l'auteur genevois de prendre en compte les sons en tant que facteur de linéarisation entre les dessins. Rick Altman a montré que les sons virtuels du cinéma muet ont dû jouer un rôle similaire en motivant l'alternance entre deux espaces, le montage résultant de la nécessité de visualiser une source sonore *off*[131].

En outre, le commentaire indépendant du dessin n'exclut pas non plus que la parole puisse contribuer à « animer » les personnages. Dans *Les Pieds-Nickelés* de Forton qui paraissent à partir de 1908, la gouaille des trois héros anarchisants, que l'on perçoit dans le discours direct, contribue largement à « dessiner » leur profil. Ce n'est pas pour rien si Ferdinand lit à haute voix dans *Pierrot le fou* (1965) un passage de cette BD : le ton irrévérencieux de la prose de Forton s'accorde parfaitement aux aventures tout aussi picaresques du couple interprété par Belmondo et Karina.

Dans l'aire francophone, on peut dire que l'on doit à Alain Saint-Ogan et à sa série *Zig et Puce* la popularisation du recours aux bulles. Originellement publiées à partir de 1925 dans le *Dimanche Illustré*, les planches de *Zig et Puce* côtoyaient des bandes américaines plus anciennes comme *Winnie Winkle*, ce qui incita probablement l'auteur à utiliser tout de suite ce procédé, qu'il combine avec de rares commentaires

sous forme « d'intertitres ». La généralisation de la bulle introduit tout un attirail d'éléments permettant de connoter l'oralité : les symboles, les variations sur le lettrage (qui s'épaissit par exemple lorsqu'un personnage crie), les signes de ponctuation, les onomatopées, les variations dans le tracé du contour de la bulle, etc. Il est probablement vain d'essayer d'établir une typologie exhaustive des cas rencontrés, tant les dessinateurs (surtout de BD humoristiques) ont fait preuve d'inventivité pour décliner ces possibilités[132]. L'influence de Saint-Ogan sur Hergé est indéniable ; le succès phénoménal rencontré par l'œuvre de ce dernier constituera un pas décisif dans l'institutionnalisation du ballon dans la BD franco-belge. La première bulle apparaît chez Georges Rémi en février 1928 dans une case des *Aventures de Totor, C.P. des Hannetons*[133]. Son texte est quasiment prophétique : « Eurêka !!! » s'exclame Totor, à l'instar, peut-on se plaire à croire, de son créateur (même s'il « n'invente » bien sûr rien du tout). À cette date, le succès du *Chanteur de jazz*, premier film « parlant » mythique (bien qu'il soit très majoritairement « chantant »), est sur toutes les bouches (mais ne sera projeté en France qu'au début de l'année 1929). La congruence entre l'usage de la bulle par Hergé et la phase de généralisation du cinéma parlant n'est pas le fruit du hasard ; elle témoigne d'une migration intermédiale des formes. Hergé s'est exprimé sur la question de la parole en ces termes :

> Je considère mes histoires comme des films. Donc, pas de narration, pas de description. Toute l'importance, je la donne à l'image, mais il s'agit naturellement de films sonores et parlants à 100 %. Les paroles sortent graphiquement de la bouche des personnages[134].

La distinction entre sonore et parlant ainsi que la précision « 100 % » (on parlait de *100% talking pictures*) sont caractéristiques des discours issus des premières années du cinéma parlant, contexte dont s'est passablement inspiré l'auteur belge[135]. Pour Hergé, la bande dessinée telle qu'il l'entend se caractérise essentiellement par la bulle. Ainsi déclare-t-il par exemple à Numa Sadoul que sa série des *Totor* « n'était pas encore *de la véritable bande dessinée* » mais « une histoire écrite et *illustrée* avec, de temps en temps, un timide point d'exclamation ou d'interrogation »[136]. C'est pourquoi il tient dès *Tintin* à réduire au maximum les manifestations du narrateur, afin de laisser la parole au personnage, de naturaliser la « voix narrative » en l'effaçant au profit du monde représenté – la « ligne claire » n'est pas seulement à comprendre dans un sens graphique, mais renvoie également à la « transparence » des opérations de production du récit. Ce primat de l'oralité explique les protestations d'Hergé auprès des éditeurs de *Cœurs Vaillants* qui, lors de la publication de *Tintin au pays des Soviets* – album dans lequel même Milou était doué de parole ! –, jugèrent nécessaire d'adjoindre des légendes à chaque case[137].

L'illusion est bien sûr très différente dans la bande dessinée à bulles de celle obtenue au cinéma grâce au synchronisme « voco-labial », mais le texte, spatialement très proche du personnage (et souvent posé sur le papier dans une écriture manuscrite qui l'humanise et le rapproche du dessin) enjoint également à une immersion dans l'univers bédéique. On connaît l'anecdote souvent citée de l'enfant qui se serait plaint auprès d'Hergé du fait que, dans l'adaptation en dessin animé du *Temple du soleil*, le capitaine Haddock « n'avait pas la même voix que dans les albums »[138]. La présence de la voix, comme celle du mouvement, demeure certes virtuelle, nécessitant que le lecteur actualise mentalement ce qui est suggéré ; toutefois, la dimension « vocale » joue un rôle clé dans de nombreuses bandes dessinées, dont les procédés de figuration narrative peuvent à cet égard être abordés en lien avec certaines pratiques sonores du cinéma.

Quand la BD se réfère au cinéma : quelques modalités d'un dialogue

Les nombreux exemples de planches que nous avons mentionnés jusqu'ici témoignent de la richesse et de la diversité des procédés dont use la bande dessinée pour « mettre en case » les références au cinéma. Il suffit à notre lecteur de revenir sur certaines illustrations figurant ci-dessus en se demandant quels choix les dessinateurs ont faits (en termes de découpage, de cadrage, de moyens et de style de figuration) lorsqu'ils prennent comme objet le cinéma pour se convaincre de la pertinence d'une telle étude. Cependant, l'examen de ces phénomènes d'intertextualité conduit souvent l'analyste à proposer un inventaire de citations – démarche qui, au vu de la masse des discours exégétiques existant sur l'œuvre hergéenne, a notamment été appliquée aux *Aventures de Tintin*[139], et par conséquent à offrir un catalogue qui s'avère parfois peu productif au-delà du plaisir

procuré par la reconnaissance de la source. L'étude de telles pratiques citationnelles peut néanmoins s'inscrire dans une perspective de critique génétique, ou permettre de dégager des éléments importants quant à la structure de l'œuvre ou à la démarche artistique du dessinateur. Nous proposons ici, en fonction de certains types que nous avons dégagés des diverses rencontres entre BD et cinéma, quelques critères qui nous paraissent utiles pour appréhender ces phénomènes. Nous avons choisi de laisser de côté la question de l'adaptation, qui mériterait une étude en soi. Il faut cependant mentionner un phénomène récent où le lien instauré par la bande dessinée avec le cinéma n'est pas direct – comme il l'est par exemple dans *M*, la BD tirée du film de Fritz Lang[140], ou dans le film *V pour Vendetta*, adaptation du roman graphique scénarisé par Moore que Danielle Chaperon examine *infra* dans une optique comparative –, mais s'opère de façon détournée : il s'agit de cas où le récit bédéique s'inspire prioritairement d'une œuvre littéraire qui a préalablement fait l'objet d'une adaptation cinématographique. Les auteurs de BD affirment alors l'intention de revenir au roman sans nécessairement en passer par le film. Même s'ils jouent nécessairement avec le réseau intertextuel ainsi constitué, ces auteurs disposent d'une grande autonomie visuelle et narrative par rapport au film. Il n'est donc pas étonnant que ce type de démarche semble connaître un certain essor ces dernières années[141], soit à une époque où la bande dessinée n'a plus à craindre la comparaison avec le cinéma. Il est vrai qu'au vu du succès du secteur de la BD, les éditeurs font désormais feu de tout bois, exploitant nombre de récits préexistants (et souvent légitimés sur le plan littéraire) dont ils proposent des adaptations parfois réalisées à la diable afin de satisfaire une demande exponentielle[142]. Lorsque de telles adaptations occasionnent certains rapprochements avec le cinéma, elles soulèvent des enjeux plus généralement liés à la comparaison entre les deux médias. Nous proposons d'examiner ici quelques types de pratiques citationnelles.

La citation d'un film par la bande dessinée

Le cas le plus concret est celui de la reprise, plus ou moins explicite (notamment via des indices verbaux de reconnaissance), littérale ou libre, d'un photogramme, d'un plan ou d'un passage de film dans la bande dessinée. Les auteurs de BD exploitent une culture visuelle dont

ils peuvent faire des usages très divers en adoptant une posture qui peut être celle du pastiche ou de la parodie (voir les nombreuses références au cinéma chez Gotlib). On distinguera à cet égard une citation censée être reconnue par le lecteur (clin d'œil qui peut parfois servir l'intrigue) d'une source d'inspiration qui n'est pas affichée – même si, en dernière instance, l'identification dépend uniquement du destinataire du message (on peut toutefois s'essayer à déterminer à quel(s) type(s) de lecteurs s'adresse la bande dessinée). Comme nous l'avons montré ailleurs, l'insertion d'une référence à une production discursive caractérisée par l'image mouvante informe nécessairement les modes de suggestion du mouvement dans l'image fixe séquentialisée – il nous est d'ailleurs apparu que les auteurs de BD avaient tendance à se référer fréquemment à des formes déjà « fixées » de l'image filmique comme les affiches[143] (en particulier à une époque où le matériel promotionnel faisait office d'unique document de travail pour le dessinateur qui n'avait pas forcément l'occasion de revoir le film) ou, plus généralement, à utiliser l'imaginaire cinématographique comme une réserve d'icônes immuables en quelque sorte figées dans la mémoire collective comme elles le sont matériellement sur la planche[144].

En effet, la « greffe » filmique ne va pas de soi, mais soulève de nombreuses interrogations : sur combien de cases la citation s'étend-elle ? Comment le dessinateur se positionne-t-il par rapport à l'œuvre citée (ironie, hommage, détournement, etc.) et, subséquemment, par rapport au lecteur qui est censé identifier la pratique citationnelle ? Quels instants prégnants sont prélevés sur le flux continu de l'action filmique ? Certaines caractéristiques formelles de la BD renvoient-elles à l'image cinématographique (à l'instar du format des vignettes) ? La citation littérale (facilitée aujourd'hui avec le visionnement à domicile, l'arrêt sur image et la capture d'écran) s'accompagne-t-elle d'un changement significatif en termes de composition de l'image, d'angle de « prise de vues » (et donc de point de vue sur la « scène ») ? La dimension auditive est-elle également « retranscrite » partiellement ? Quel est le degré d'explicitation de la citation, et quel stade de la réalisation ou de la diffusion d'un film (tournage, projection, présence de la pellicule ou d'autres supports, etc.) est représenté pour assurer la reconnaissance ? Comment cette situation est-elle figurée : s'agit-il d'une « image dans l'image » (susceptible de donner lieu à la mise en scène d'un destinataire diégétique), ou la case se substitue-t-elle entièrement à l'image filmique ? Comment le

système tabulaire de la planche « digère-t-il » la citation, et comment le récit bédéique s'en nourrit-il ?

On le voit à travers ces quelques questions : du collage proprement dit (les « photogrammes » du *Frankenstein* de James Whale insérés sous forme de photographies dans un épisode de *Torpedo*)[145] à la réinterprétation complète par le dessin (la séquence du massacre de Washita River dans *Little Big Man* d'Arthur Penn regardée à la télévision par un personnage de Pascal Croci)[146] en passant par la méthode intermédiaire de la photocopie retravaillée (les images issues du film d'animation de Blackton dans *McCay*)[147], le degré de réappropriation par le dessinateur – et corrélativement celui de l'hétérogénéité graphique de la BD – peut être fort variable. Il se peut d'ailleurs que le geste (pseudo) citationnel soit exhibé, mais que le film auquel on se réfère n'existe pas : on change dès lors de cas de figure, la bande dessinée renvoyant à un aspect du cinéma (figures du « langage » cinématographique, genres hollywoodiens, style d'un cinéaste, etc.) ou, plus généralement, au dispositif même qu'il suppose. Dans tous les cas, la pratique métadiscursive de la citation définit un lieu de confrontation des spécificités sémiotiques des deux moyens d'expression, une situation de dialogue qui conduit le lecteur à penser un médium par rapport à l'autre.

La référence à un genre : l'exemple du western

Il arrive fréquemment que la référence au cinéma ne porte pas (ou pas seulement) sur un film spécifique, mais plus généralement sur un genre – notion qui est en elle-même associée au mode de production du cinéma hollywoodien. L'un des premiers épisodes de *Spirou et Fantasio* dessiné par Franquin, *Les Chapeaux noirs*, se déroule dans le monde des studios, l'intrigue exploitant le caractère illusionniste de cet environnement, mais avec un ancrage spécifique dans le genre du western. Envoyés en Amérique en tant que reporters pour observer s'il existe « encore de nos jours des cow-boys comparables à ceux qui firent les temps héroïques du Wild West », Spirou et son acolyte projetteront leur imaginaire du genre sur une réalité complètement différente. En effet, un producteur de cinéma organise pour eux une visite guidée mouvementée dans une ville nommée Tombstone qui, en fait, est le lieu de tournage d'un film. Les deux Européens, conduits sur place dans une diligence (fig. 34)[148] qui

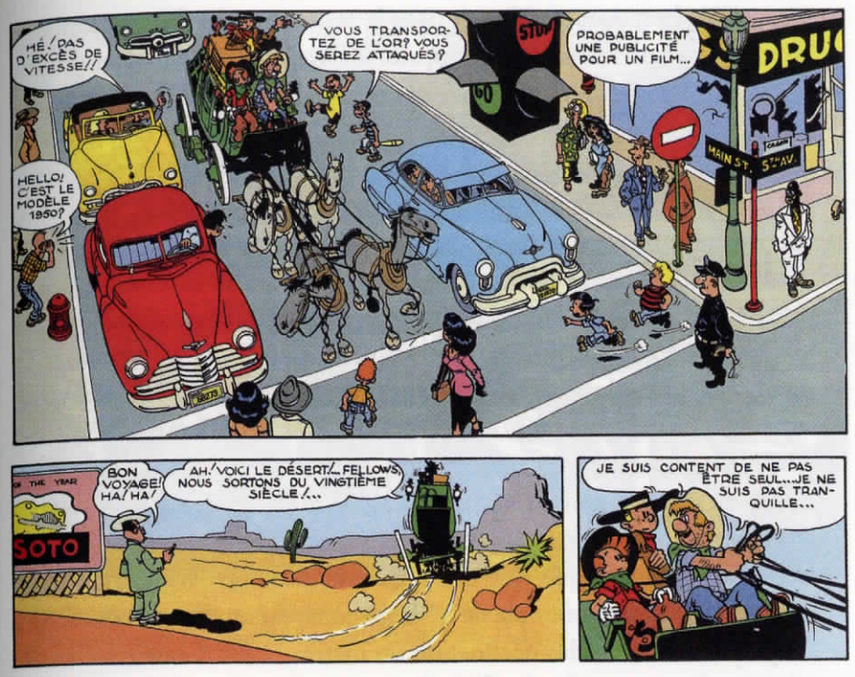


Fig. 34. Franquin, *Les Chapeaux noirs*, Marcinelle, 1950, © Dupuis

subit l'attaque factice de brigands, n'y voient que du feu (celui des colts qui se révéleront être des accessoires). Franquin dispose ainsi d'un prétexte commode pour représenter « naïvement » certains topoï du genre tout en introduisant une distance lui permettant de thématiser la fascination de l'Europe pour un univers qui est considéré par les autochtones comme folklorique et obsolète, désormais réduit à un pur monde de cinéma (pour autant qu'il fût naguère autre chose qu'une fiction). Car le genre cinématographique dont la bande dessinée (en particulier franco-belge) s'est le plus nourri est indéniablement celui du western, qui a connu et connaît aujourd'hui encore un immense succès. Il suffit pour s'en convaincre de penser à la série *Tex* créée à la fin des années 1940 par le scénariste Bonelli dont les livraisons régulières submergent aujourd'hui encore les kiosques d'Italie, ou aux célébrissimes *Lucky Luke* et *Blueberry* en France.

Cette exploitation paroxystique du western par la BD suppose un double anachronisme. D'une part, ces histoires sont d'un autre temps – et d'une autre nation : cette distance confère un certain exotisme

et autorise beaucoup de libertés dans le traitement des faits historiques, permettant aux auteurs de faire primer l'aventure et le divertissement sur toute fonction éducative. D'autre part, tandis que les représentations cinématographiques associées à ce genre passèrent complètement (ou presque)[149] de mode à la fin des années 1970, l'édition de western en bandes dessinées s'est poursuivie avec constance durant les trois décennies suivantes, ainsi qu'en témoigne le nombre de tomes publiés pour chaque série : 52 albums des *Tuniques bleues* sont sortis entre 1972 et 2010, 21 albums de *McCoy* entre 1974 et 1999, 18 albums de *La Jeunesse de Blueberry* entre 1975 et 2009 et 15 albums de *Durango* entre 1980 et 2008. En outre, plusieurs séries font leur apparition dans les années 1980-1990 (par exemple *Durango* et *Black Hills* de Swolfs), alors que le western cinématographique n'est plus à l'ordre du jour. Si, au cinéma, les archétypes du western doivent leur survie à une intégration à d'autres genres comme le film d'horreur ou la science-fiction[150], la bande dessinée les reconduit à l'identique avec une régularité presque déconcertante qui tient probablement pour partie à l'hégémonie du modèle de la série, qui implique une inlassable déclinaison du même – c'est d'ailleurs à la télévision qu'iront se nicher les films de western (par exemple dans les séries *Maverick* puis *Young Maverick*).

Ce fait est toutefois significatif en regard d'une histoire croisée des deux médias, puisque le western constitue pour les auteurs de BD une opportunité de puiser dans le vivier du cinéma classique, le genre même signifiant par synecdoque le cinéma hollywoodien tout entier – Jean-Louis Rieupeyrout et André Bazin disaient du western qu'il était « le cinéma américain par excellence »[151] – et, de fait, le cinéma tout court. Même si les traits du faciès du lieutenant Blueberry qui fait son apparition en 1963 dans *Fort Navajo* sont ceux de Jean-Paul Belmondo (fig. 35), acteur associé à la Nouvelle Vague via *À bout de souffle* (J.-L. Godard, 1959), les intrigues et aventures menées tambour battant grâce à un savant usage du montage alterné entre diverses pistes narratives sont issues du cinéma classique hollywoodien et de l'héritage griffithien, et, pour ce qui est des relations entre les personnages, des films de John Ford. Comme l'a noté Daniel Pizzoli dans sa monographie consacrée à Blueberry, cette série est à ses débuts fortement ancrée dans le classicisme, même si elle voit le jour à l'époque des succès de Leone[152]. Pizzoli établit d'ailleurs une périodisation des productions de Charlier et Giraud en fonction de leur rapport au western hollywoodien[153].



Fig. 35. Jean Giraud et Jean-Michel Charlier, *Fort Navajo*, 1963, planche reproduite dans Patrick Gaumer, *Les Années Pilote (1959-1989)*, Paris, Dargaud, 1996, p. 95, © Dargaud

L'entrée dans la série *Blueberry* – l'illustration (fig. 35) correspond à la partie inférieure de la toute première planche – repose certes en partie sur un détournement des types, puisque le lecteur entre dans la ville et le saloon avec un officier dont la tenue réglementaire rappelle tant de héros fordiens, alors que ce dernier n'est pas le protagoniste principal, mais celui qui nous guide à un Blueberry d'abord situé hors-champ (comme James Bond au début de *Dr. No* de Terence Young sorti l'année précédente), puis montré en habit civil assis à une table de poker où se combinent les vices de la fumée, de l'alcool et du jeu. Il y a bien là une actualisation du type, mais qui change finalement peu la donne : tel qu'il apparaît dans le premier cycle consacré aux guerres indiennes – stratège hors pair, connaisseur des Indiens et militaire pacificateur en butte à un supérieur borné et raciste –, Blueberry fait indubitablement écho au capitaine York interprété par John Wayne dans *Le Massacre de Fort-Apache* (*Fort Apache*, John Ford, 1948) et, à certains égards (en dépit du vieillissement du personnage fordien), au héros de *La Charge héroïque* (*She Wore a Yellow Ribbon*, 1949)[154]. Situé à l'époque des traités (dans les années 1870), l'intrigue de *Fort Navajo* et des épisodes suivants[155]

rappelle en outre l'un des films qui a considérablement modifié la représentation des Indiens au cinéma, *La Flèche brisée* (*Broken Arrow*, Delmer Daves, 1950), dont l'influence se fait ressentir sur une grande part de la bande dessinée de western « humaniste » francophone (notamment chez Derib) – ce modèle cinématographique sera ensuite incarné par *Danse avec les loups* de Kostner.

Il arrive également que certains albums de western s'inspirent ouvertement d'un film précis, comme le sixième épisode de *Blueberry* (*L'Homme à l'étoile d'argent*, 1969), qui présente plusieurs similitudes avec *Rio Bravo* (Howard Hawks, 1959)[156], ou certains tomes de la série *Lucky Luke*. Ainsi, dans *La Diligence* paru en 1968, Morris et Goscinny se réfèrent à *Stagecoach* (*La Chevauchée fantastique*, John Ford, 1939), prenant donc comme modèle un film réalisé près de trente ans auparavant[157] ; on retrouve un tel écart temporel entre l'œuvre bédéique et sa source avec *La Fiancée de Lucky Luke* (1985), album pour lequel le scénariste Vidal emprunte presque chaque élément de son intrigue à *Convoi de femmes* (*Westward the Women*, William A. Wellman, 1951)[158]. L'univers décrit dans de telles bandes dessinées est composé d'un mélange de traditions iconiques et narratives qui, déconnectées de l'histoire des USA proprement dite, constituent une série d'hommages réitérés à l'âge d'or d'Hollywood. Peut-être la « ligne claire » trouve-t-elle dans le montage « transparent » du cinéma classique une sorte de répondant à ses propres principes formels, les auteurs de BD se posant comme les continuateurs du cinéma des studios. En outre, le code de production auquel sont soumises les réalisations d'Hollywood dans les années 1940-1950 convient tout à fait à la BD franco-belge, qui est destinée à un public jeune (*Blueberry* paraît dans *Pilote*, « le grand magazine illustré des jeunes »). Pour la revue *Bang !*, Jean Giraud, auteur « schizophrène » qui signe sous les noms de Gir et de Moebius en attribuant un style graphique et des thématiques spécifiques à chacun de ses deux avatars, met en scène, dans un dessin épuré de type « Moebius » qui s'oppose au réalisme de la série *Blueberry*, une rencontre au milieu du désert entre lui-même et son héros de western auquel il explique, se référant au « rôle » que ce dernier a « joué » dans le film de Jan Kounen, qu'il « évolue à l'intérieur d'une sorte de grille comportementale bien circonscrite » lui interdisant la drogue et le sexe auquel il s'adonne pourtant dans le film[159]. La BD western de Jijé (Joseph Gillain) – dont la série *Jerry Spring* lancée en 1955 constitue l'une des pionnières du genre en France – et de ses

successeurs obéit en effet à un principe d'autocensure qui est aussi celui du cinéma classique, mais qui n'est plus de mise à l'époque de la très libre adaptation de *Blueberry* par Jan Kounen (après plusieurs tentatives avortées qu'initièrent des producteurs américains)[160]. On pourrait penser que la bande dessinée humoristique briserait ce carcan[161], mais elle ne fait au contraire le plus souvent que rappeler l'humour propre aux westerns classiques de Hawks ou de Ford, dimension que l'on a parfois tendance à oublier lorsqu'on aborde ces films.

Si Hollywood constitue le référent principal, y compris dans ses prolongements tardifs – la série *Buddy Longway* de Derib doit beaucoup au film *Jeremiah Johnson* (Sydney Pollack, 1972) –, il est vrai cependant que la percée du western spaghetti (et des films de Sam Peckinpah) a imposé un ton, un style visuel ostentatoire et un type de personnages (crasseux et dépravés) que Gotlib s'est plu à parodier[162] et qui n'a pas été sans influence sur certaines séries comme *Durango* de Swolfs, dont le héros n'est significativement plus un homme de loi, un trappeur ou un soldat, mais un chasseur de primes. Le premier tome de la série, *Les chiens meurent en hiver* (1981), est explicitement dérivé du *Grand Silence* (*Il Grande Silenzio*, Sergio Corbucci, 1968), dont les acteurs Jean-Louis Trintignant et Klaus Kinski prêtent leurs traits aux protagonistes dessinés. Par ailleurs, *Le Bon, la brute et le truand* (Sergio Leone, 1966) semble bien avoir (re)mis au goût du jour la guerre de Sécession en tant qu'arrière-plan historique : ce « décor » est en effet celui de la série humoristique *Les Tuniques bleues* de Cauvin et Salverius qui débute en 1972 (alternant sujets fantaisistes et épisodes souvent plus dramatiques pour lesquels les auteurs sont soucieux de respecter la « vérité » historique), puis de *La Jeunesse de Blueberry*. Le rapport à l'histoire des USA est en fait *médiatisé* par l'imaginaire cinématographique qui « fait écran » à l'exactitude historique et impose le mythe. En BD comme au cinéma, les westerns suivent l'adage proféré par l'éditorialiste d'un journal à la fin de *L'Homme qui tua Liberty Valance* (*The Man Who Shot Liberty Valance*, John Ford, 1962) après la confession du personnage interprété par James Stewart : « Ici c'est l'Ouest. Quand la légende dépasse la réalité, on imprime la légende[163] ! » Le fait même de thématiser cette question comme le fait Ford dans ce film constitue bien sûr une mise en abyme de cette mythification ; Jean Giraud fera de même dans les récents albums de *Blueberry* en utilisant la technique narrative du récit-cadre (à laquelle recourt Ford dans *L'Homme qui tua Liberty Valance*) où le

héros vieillissant, blessé par balle et alité, raconte son histoire à un journaliste venu de Boston pour l'interroger sur ses aventures[164].

En s'appuyant sur les mythes fondateurs de la société américaine (qu'elle les affiche parodiquement ou les exploite au premier degré), la bande dessinée européenne construit un imaginaire profondément innervé par les représentations cinématographiques qui offrent des situations narratives (duel, siège, rodéo, attaque d'Indiens, cambriolage de banque, déplacement de convois, etc.) et toute une batterie d'archétypes, qu'il s'agisse de personnages (le cow-boy, le sheriff, le joueur, le juge, le soldat confédéré, l'Indien, etc.) ou de lieux (la frontière, le fort, la mine d'or, la voie ferrée, la ville fantôme, le désert, la mesa...). La plupart des grands dessinateurs classiques se sont adonnés à ce genre, ne serait-ce que dans un seul épisode d'une série : ainsi la famille Fenouillard de Christophe se rend chez les Indiens, tout comme Tintin (*Tintin en Amérique*, 1930), tandis que le héros précédent d'Hergé, Totor, traverse lui aussi des intrigues inspirées du western[165]. L'on doit à Morris la série *Lucky Luke* (dès 1946), à Jijé *Jerry Spring* (1954-1978), à Giraud *Blueberry* (dès 1963), à Hermann *Comanche* (1969-1983), à Derib *Buddy Longway* (1974-1987) ou, plus récemment, à Boucq les pages des albums de *Bouncer*[166], à Jérôme Jouvray celles de *Lincoln*[167] et à Christophe Blain celles de *Gus*[168]. Le western continue aujourd'hui d'alimenter les intrigues de BD, qu'il s'agisse des albums standardisés et racoleurs édités par Delcourt[169] ou de production plus « auteuristes ». Ce rapprochement du cinéma et de la bande dessinée autour d'un genre n'est pas si étonnant si l'on pense que les récits de l'Ouest ont été véhiculés dès la fin du XIX^e^ siècle à travers une littérature et une imagerie populaires – les romans de James Fenimore Cooper ou les productions sérielles aux couvertures agressives (par exemple les romans français de Gustave Aimard), les peintures de Frederic Remington, les pièces de théâtre racontant la vie de héros comme Jesse James, les chansons (*country music*), etc. – dont les fascicules dessinés se sont inspirés (voire dérivent directement sous la forme d'adaptations), au même titre que le cinéma[170]. Par ailleurs, les *comics* américains se sont bien sûr emparés du genre avant la bande dessinée franco-belge des années 1950 : les *strips* de Fran Striker (*The Lone Ranger* dès 1938, série née en 1933 à la radio et qui connaît l'année même de son lancement sous forme de *comics* une adaptation homonyme au cinéma réalisée par John English et William Witney) et surtout de Fred Harman (*Bronc Peeler* en 1934 puis *Red Ryder* dès 1938, adapté également au cinéma par les mêmes cinéastes en 1940) ouvrent la voie du western en bande dessinée en imposant les codes d'un récit d'aventure qui prévalent encore aujourd'hui[171]. Il n'en demeure pas moins que, de nos jours, ce sont les planches de la BD européenne qui accueillent ce genre de la façon la plus vivace : les éditeurs franco-belges continuent d'en faire une catégorie stable de leurs catalogues, prolongeant ainsi le culte cinéphilique du cinéma classique qu'ils utilisent à des fins de légitimation, ainsi qu'en témoigne le vocabulaire utilisé pour décrire leurs produits. On peut prendre l'exemple de la quatrième de couverture d'une édition française d'un épisode de *Tex Willer* intitulé *Quatre tueurs* (et non quarante comme chez Fuller !) :

> Quatre tueurs, quatre albums d'un géant de la bande dessinée, Joe Kubert, qui [...] nous livre ici, sur un scénario de Claudio Nizzi et en 224 pages, un western graphique qui est un véritable film, un monument pour les aficionados, la première bande dessinée en cinémascope[172] !

L'album est purement et simplement associé à un film, dont il est censé hériter du caractère spectaculaire (le terme « cinémascope » est presque aussi éculé que celui de « western crépusculaire » dans les discours promotionnels de la BD du genre). Dans le dernier tome de la série, l'éditeur indiquera que Joe Kubert « rejoint les maîtres du western, Sergio Leone et John Ford », précision qui en dit long sur les référents de cette bande dessinée qui, au début du XXI^e^ siècle, se situe toujours explicitement, sur le mode de la revendication, à la convergence de la période classique d'Hollywood et du cinéma italien des années 1960-1970.

Ces quelques constats permettent de saisir les grandes lignes de cette histoire des emprunts de la BD au genre cinématographique du western ; toutefois, ces remarques mériteraient bien sûr d'être nuancées par l'évocation d'œuvres bédéiques singulières[173], ou de productions récentes qui s'orientent soit vers la réappropriation totalement personnelle des motifs dans le cadre d'une BD d'auteur (les épisodes de « Rancho Bravo » de Blutch, dessinateur dont le pseudonyme est d'ailleurs emprunté aux *Tuniques bleues*)[174], soit vers une dimension plus réaliste et historicisante, elle-même amorcée au cinéma à travers des films qui montrent, parallèlement aux faits, la constitution de la légende qui les a accompagnée et qui leur est quasi contemporaine[175]. Ainsi, à la première partie du *Dernier Samouraï* (*Last Samurai*, Edward Zwick, 2003) ou au film

L'Assassinat de Jesse James par le lâche Robert Ford (Andrew Dominik, 2007) répond dans le champ de la bande dessinée francophone l'histoire du spectacle Wild West Show contée dans l'album *1890* de Ripoli[176] ou une œuvre comme *Martha Jane Cannary*, qui propose un retour au réel en s'appuyant sur des ouvrages historiques et des textes autobiographiques de Calamity Jane (les lettres à sa fille)[177]. Cette optique historicisante continue toutefois de côtoyer des œuvres plus fantaisistes, de la parodie (*Blacktown* de Trondheim)[178] à l'expression la plus régressive et libidinale de Blain dans *Gus*.

La reprise de motifs filmiques

Parfois, un film est considéré par le dessinateur de BD qui s'en empare non comme l'indice d'un genre ni comme un ensemble d'images susceptibles d'être reproduites et retravaillées, mais comme un monde auquel il peut se contenter d'emprunter un élément discret (accessoire, décor, action). Pour être décryptées par le lecteur, ces références doivent s'appuyer sur des motifs connus, que les auteurs puisent le plus souvent dans le star system en imitant les figures de l'écran : Morris dessine ses chasseurs de prime Phil Defer et Elliot Belt à partir des « gueules » de Jack Palance et Eli Wallach[179], et introduit une apparition d'Hitchcock en barman qui renvoie non seulement au cinéma, mais à la pratique même du clin d'œil « auteuriste » dans ce médium[180] ; Enki Bilal prête les traits de Bruno Ganz au héros de la « trilogie Nikopol » ; François Ayroles « donne le rôle » d'un personnage muet à Buster Keaton dans *Incertain silence ;* Blutch joue à décliner les postures de Robert Mitchum, etc. À travers le faciès à reconnaître, c'est aussi autre chose qui est visé : une période de l'histoire du cinéma ou un genre (le burlesque de l'époque muette, le cinéma d'auteur européen, le western spaghetti...), voire un film donné (*Cape Fear*, J. Lee Thompson, 1962 pour Blutch). La référence à un visage d'acteur emporte avec elle tout un bagage intertextuel qui fait sens. Il en va ainsi de tous les motifs filmiques cités en BD : au final, c'est la connotation « cinéma » en tant que telle qui prévaut, et la mise en évidence d'un certain rapport au 7e art (il s'agit toujours d'un *certain* cinéma).

C'est pourquoi « le cinéma en tant que tel », conçu le plus souvent dans sa forme dominante que représente Hollywood, a offert un décor à de nombreuses bandes dessinées qui exploitent le mythe des coulisses de

« l'usine à rêve », notamment dans des séries qui, le temps d'un épisode (à l'instar de l'album *Spaghetti* évoqué ci-dessus), font « visiter » les studios de cinéma à leurs héros (et, ainsi, à leurs lecteurs). Dans la bande dessinée humoristique, l'argument narratif est invariablement le même : celui du jeu sur la réalité et l'illusion, qui occasionne des quiproquos utiles au comique de situation. Ainsi, dans *Bécassine au Studio*, la naïve héroïne ne comprend pas que sa maîtresse est en train d'être filmée, et qu'il ne lui faut pas intervenir[181]. Quant à Croquignol, Filochard et Ribouldingue, ils sont trop roublards pour être eux-mêmes leurrés : dans *Les Pieds Nickelés à Hollywood* (fig. 36), ils s'emparent d'un studio désaffecté, engagent des hippies comme figurants et, à l'instar du producteur de cinéma dans *Les Chapeaux noirs* de Franquin, grugent les clients d'un voyage organisé. Ils leur font en effet croire qu'ils font le tour du monde, alors qu'ils passent en fait d'un plateau de cinéma à l'autre dans une maquette d'avion grandeur nature, traversant les différents genres du cinéma qui sont autant de cartes postales pour touristes.

Le monde des studios n'apparaît pas seulement dans le genre comique. Certains films américains de l'ère « classique » ont d'ailleurs eux-mêmes exploité le « décor » offert par Hollywood, des *Ensorcelés* de Minnelli (*The Bad and the Beautiful*, 1952) à *The Player* d'Altman (1992)[182]. Une série bédéique notable s'inscrit dans la filiation de ce « genre » (qui, transposé dans un autre médium, perd évidemment de sa dimension réflexive) : il s'agit des trois albums du *Privé d'Hollywood* (1982-1990) scénarisés par Rivière et Bocquet, dont le héros a le trench-coat, l'allure et le style de Bogart dans le *Faucon maltais* (*The Maltese Falcon*, John Huston, 1941), mais qui se balade, avant la lettre, dans une ville de Los Angeles issue d'un roman noir à la James Ellroy[183]. Là aussi, Hollywood est avant tout un décor dont on sonde les coulisses, cette fois dans une atmosphère pleine d'ombres et de mystères. Une seule planche joue sur une ambiguïté entre « réel » et fiction qui est résolue rétroactivement (fig. 37) : le lecteur, après avoir tourné la page, peut croire que l'ellipse porte sur la ligne principale de l'intrigue ; or il comprend ensuite que les premières cases de la nouvelle planche nous montrent une action qui ne prend pas place dans le récit du *Privé d'Hollywood*, mais qui appartient à une situation de tournage, l'angle de vue adopté pour le dessin se désolidarisant alors de celui de la caméra pour dévoiler, dans une large case, l'ensemble du plateau. Nous comprenons rétroactivement que les pauses entre les prises, nécessaires dans la diégèse (notamment en raison

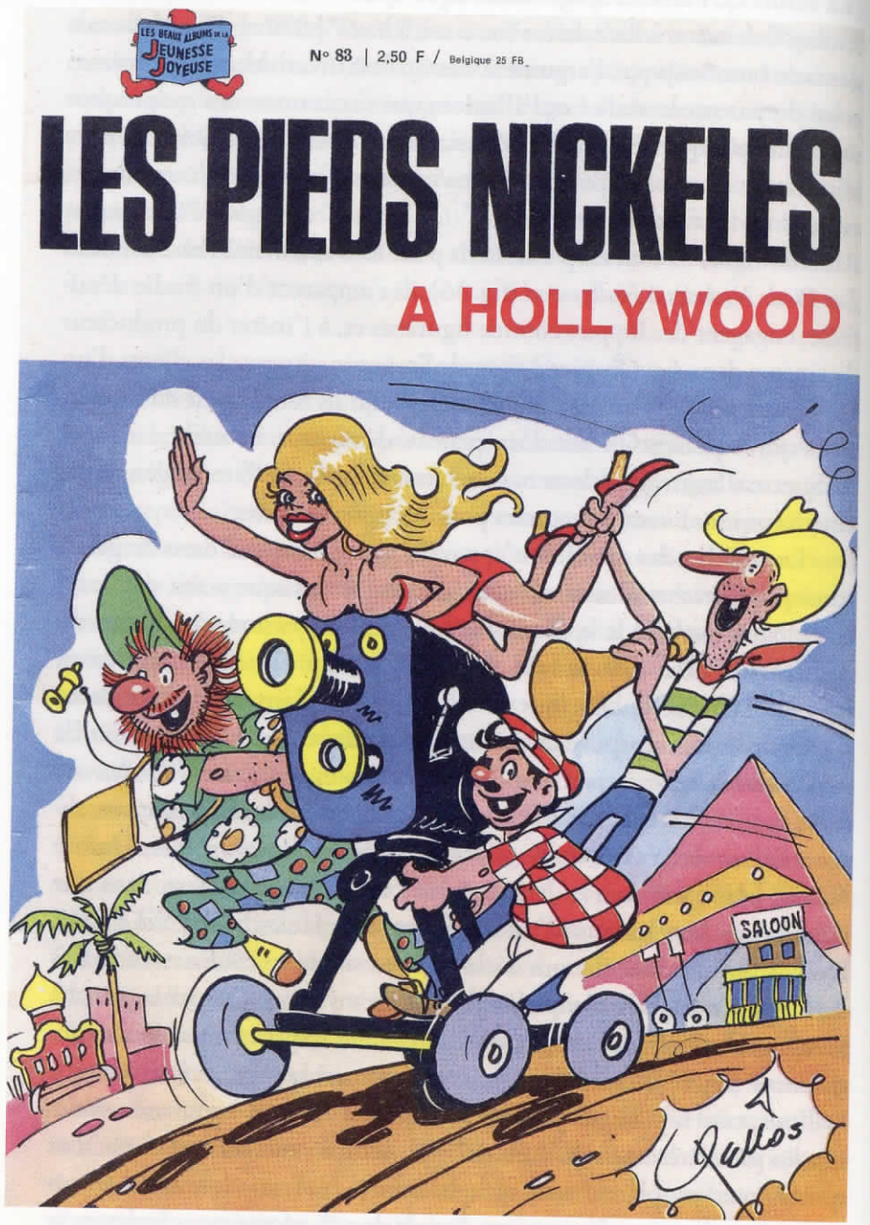


Fig. 36. Charles Ewald et Pellos, *Les Pieds Nickelés à Hollywood*, Paris, 1974, © Société Parisienne d'Édition

du champ/contre-champ des images 2 et 4), ont été élidées par les intercases, la BD usant de la naturalisation de sa discontinuité foncière pour gommer celle du tournage. Ce passage n'est pas sans préfigurer, dans une version encore sage et rationnelle, les errances labyrinthiques des héroïnes lynchiennes dans *Mulholland Drive* (2001) et *Inland Empire* (2006). On trouve des « équivalents » en bande dessinée de tels récits aléatoires guidés par la seule logique du fantasme : par exemple, dans son roman graphique *Comme un gant de velours pris dans la fonte*, Daniel Clowes met par moments son protagoniste dans la situation d'un spectateur de cinéma face à un écran, image objectivée de son inconscient auquel il peut ainsi physiquement se confronter[184].

Dispositif et « langage »

Certains albums de BD engagent une référence au cinéma sans toutefois mettre en œuvre une démarche citationnelle. Ce n'est dès lors plus (ou plus exclusivement) à un monde que l'auteur de BD se réfère – celui d'un film, d'un genre ou d'Hollywood –, mais au médium cinéma en tant que tel, dont la présence est suggérée soit à travers la figuration du processus de fabrication et de réception d'un film – situation de tournage représentée indépendamment de toute référence à un film existant, dispositif incluant spectateur, appareil de projection et image écranique –, soit par l'emprunt de procédés stylistiques ostensiblement transposés dans la bande dessinée. Exhiber un personnage en position de spectateur de cinéma ou mimer ouvertement certaines caractéristiques d'un autre langage iconique implique inévitablement de tendre un miroir au lecteur. C'est pourquoi les bandes dessinées qui procèdent à ce type de renvoi au cinéma s'inscrivent nécessairement dans une démarche réflexive dont l'un des représentants et pionniers est Gotlib, à qui l'on doit notamment le scénario des récits regroupés dans les deux albums significativement intitulés *Cinémastock*[185]. Réalisés à une époque où l'analyse filmique a acquis une légitimité dont l'étude de la BD est privée, les scénarios et dessins de Gotlib intègrent fréquemment des références amusées au langage cinématographique. Il ne s'agit pas tant pour lui de s'approprier cette référence – comme le font certains dessinateurs qui recourent à des cases « panoramiques » rappelant le format des productions hollywoodiennes, ou qui s'inspirent pour leur découpage de



Fig. 37. François Rivière, José-Louis Bocquet et Philippe Berthet, *Le Privé d'Hollywood*, Marcinelle, 2009, p. 86 (tome 2, *Amerika*, 1986), © Dupuis

l'analyse chronophotographique du mouvement (à l'instar de Carmine Infantino)[186] – que de la mettre à distance pour affirmer a contrario les spécificités de son propre médium.

Ce type de référence suppose souvent un va-et-vient entre reprise et détournement, intégration et mise à distance. Dans les deux albums de sa bande dessinée érotique intitulée simplement *Cinéma*, André Barbe déploie une série de dispositifs voyeuristes qui « empruntent » certains traits matériels au cinéma (en particulier via des effets de « zoom ») afin de suggérer fortement une continuité du représenté qui masque les effets étourdissants de trompe-l'œil qui y sont à l'œuvre[187]. Ces effets renvoient en fait à la nature bidimensionnelle de l'image et au potentiel inattendu de métamorphoses qu'autorise la schématisation d'un dessin en aplats faits de noir et de blanc, dont l'instabilité du représenté – on se croirait dans les univers en perpétuelle mutation des dessins animés de Georges Schwitzgebel – s'accorde à l'objet fuyant auquel s'applique

la « logique du fantasme » de Barbe. Dans de tels cas, le passage par le cinéma permet d'afficher les principes formels qui sous-tendent la bande dessinée. C'est pourquoi l'émergence, dans le sillage (ou dans l'esprit) de l'OUBAPO[188], d'auteurs de BD intéressés à l'usage de contraintes formelles dont l'application permet une réflexion sur le médium a parfois conduit, de façon paradoxale, à un retour de la référence au langage cinématographique. Ainsi, si Matt Madden réalise, pour la majorité des « exercices de style » qu'il propose à partir d'une même situation de base élémentaire, des pastiches de différents styles BD, certaines planches renvoient explicitement à des procédés cinématographiques (la caméra subjective, le très gros plan, le jeu d'acteur, etc.), voire à des films spécifiques (*Plan 99 from Outer Space, High Noon*)[189]. L'un de ces « exercices » s'intitule même « *story-board* », renvoyant à une pratique qui est souvent jugée (de façon quelque peu approximative) comme intermédiaire entre le cinéma et la bande dessinée[190].

À partir des années 1990, les productions réflexives ont connu un nouvel essor dans l'édition de bandes dessinées, ouvrant la voie à une multiplication des références au langage ou au dispositif cinématographique (ou télévisuel) susceptibles d'occasionner un déplacement de la mise en abyme sur un médium tiers mais parent. Ainsi, après avoir exploré dans sa série *Julius Corentin Acquefacques* (1990-2004) les « carences » de la représentation bédéique par rapport à la réalité comme s'il appliquait à son médium (et transposait dans l'univers de sa série) les constats de Rudolph Arnheim à propos du cinéma[191], Marc-Antoine Mathieu décline par exemple dans *Dieu en personne* diverses formes de mise en scène de la communication de masse actuelle[192]. Dans *Cyrrus* d'Andréas, l'image filmique, « fenêtre ouverte » sur un autre monde dont l'exploration occasionne une véritable réorganisation du récit bédéique, est en quelque sorte happée par les lois de la bande dessinée, puisque l'une des images du film projeté se fixe définitivement sur le mur supportant l'écran (fig. 38)[193]. Suite à l'injonction de l'intertitre représenté dans la première case de la planche qui appelle la suspension de toute action à l'intérieur de l'image filmique, les spectateurs de la diégèse bédéique se retournent et nous regardent, comme si, assis dans cette salle des années 1920, nous étions l'un d'eux – et peut-être le projectionniste lui-même, c'est-à-dire celui qui (se) projette (dans) ce monde. Cette adresse est indicielle de la posture réflexive d'Andréas, qui utilise la figuration du dispositif cinématographique comme une matrice à récits.



Fig. 38. Andréas, *Cyrrus/Mil*, Grenoble, 1993, planche 11, cases 1-4, © Delcourt

Les représentations de projections de cinéma ne sont pas rares en BD, y compris dans des productions plus classiques. Ainsi, un épisode de *Félix le chat* raconte comment les neveux du héros confondent l'image projetée et la réalité (fig. 39) et, tel le spectateur rural du film des premiers temps *Uncle Josh at the Movie Picture Show* (Edwin S. Porter, 1902), se jettent sur la toile qu'ils déchirent, interrompant la séance. Même si les *strips* de Sullivan ne présentent pas la complexité narrative de l'album d'Andréas, ils n'en sont pas pour autant dépourvus de réflexivité, puisque, au début des années 1930, le lecteur de ces *comics* sait que le personnage de Félix apparaît aussi dans des dessins animés – par exemple dans *Felix in Hollywood* (Otto Mesmer, 1923), où le célèbre chat rencontre Charlie Chaplin dans des studios de cinéma. Au même titre que l'épisode de *Superman* évoqué *supra*, Sullivan rappelle par la BD l'existence de ces produits dérivés que sont les films.

À notre époque où le lectorat est familier des nouvelles technologies dont la représentation en BD peut constituer un bon objet de réflexion sur le statut de l'image, il n'est pas surprenant que certains dispositifs de vision (et d'audition) aient fait irruption dans les univers des bandes dessinées, instaurant un rapport complexe au lecteur qui est incité à

convoquer, pour comprendre le discours construit par les images en série, une partie de ses connaissances d'usager desdits dispositifs[194]. En structurant son récit à travers des échanges de courriers électroniques entre des protagonistes qui ne sont pas montrés dans cette activité de communication, l'album *XXe ciel.com* est symptomatique de ce type de démarche[195] : Yslaire y propose, sans jamais renoncer au dessin, une réflexion sur la mémoire qui, ancrée à l'aube du troisième millénaire et faisant retour sur l'histoire du XX^e^ siècle, repose sur une double mise à distance de l'image, d'abord par la photographie – (auto)biographie et historiographie sont construites à partir de montages trompeurs –, ensuite grâce à l'informatique qui assure, dans le monde décrit, le stockage et la diffusion de ces images photographiques. À l'ère où l'intermédialité est devenue un véritable sujet de société qui touche à la communication, à l'enseignement, à la défense, à l'économie, etc., la cartographie des rapports entre bande dessinée et médias audiovisuels – au sein desquels le cinéma n'est qu'un sous-ensemble (dont la fonction « modalisante » demeure néanmoins centrale en raison des conceptualisations théoriques qu'il a suscitées) – s'en trouve grandement modifiée. La bande dessinée est affectée par ce contexte non seulement dans ce qu'elle représente et dans ses moyens de représentation, mais également en tant que médium proprement dit, puisque certains auteurs tendent

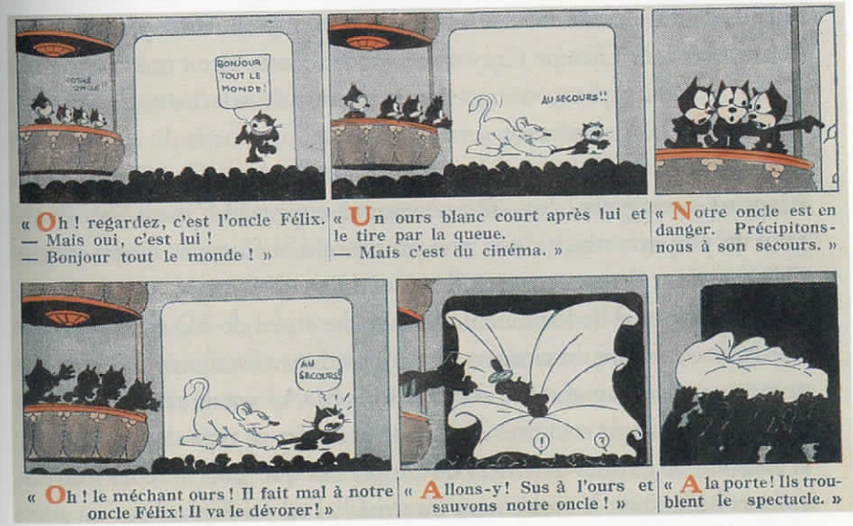


Fig. 39. Pat Sullivan, *Félix au cinéma*, Paris, 1932, © Hachette

aujourd'hui à faire éclater les limites du support en diversifiant leurs activités. L'expansion de l'activité des bédéastes à des productions gravitant autour de leur support de prédilection n'est pas récente, puisque certains d'entre eux ont par exemple travaillé en tant qu'affichistes, abandonnant l'art séquentiel pour l'image de grand format, unique et synthétique. D'ailleurs, cette activité dans le secteur de la publicité a souvent favorisé les liens entre les travaux d'auteurs de BD et le cinéma (rarement toutefois de façon productive, à moins qu'il ne se soit agi de commandes suscitées par un cinéaste bédéphile, comme cela fut le cas pour Alain Resnais, Federico Fellini ou Pedro Almodovar) : mêlant les mentions écrites à une image qui peut suggérer un récit sans trop révéler du film à venir, l'affiche de cinéma induit un travail assez similaire à celui de l'élaboration de la couverture d'albums de bande dessinée. De façon réciproque, il est également fréquent que les références au cinéma dans la BD passe par le modèle de l'affiche ou du matériel promotionnel d'un film – images figurées en tant que telles ou utilisées à titre de sources documentaires dans la phase préparatoire d'un récit dessiné. On peut dire de l'ouvrage *Souvenirs de films, du 9e art au 7e art* publié récemment qu'il *affiche* littéralement ce pont entre les deux médias : les 51 affiches dessinées dont il se compose ne résultent pas de travaux préexistants ayant été commandités par un distributeur, mais d'images réalisées librement par des auteurs contemporains en lien avec l'un de leurs films préférés[196]. Ces images se soustraient donc à la visée utilitariste de l'affiche tout en se soumettant à un référent filmique préalable. De son côté, le Groupe Crayon a proposé, pour une exposition qui a donné lieu à un petit ouvrage comprenant une sélection d'œuvres[197], une démarche permettant un total affranchissement du dessin d'affiche : chaque dessinateur du groupe (François Avril, Ted Benoît, Jean-Claude Götting, etc.) conçoit une image pour un film inexistant (mais, pour la plupart, résultant d'une pluralité d'influences cinématographiques) dont il invente par ailleurs certains éléments d'intrigue mentionnés en regard de l'affiche. L'histoire des styles de BD s'y lit à travers une histoire fictive du cinéma. Ces réalisations témoignent de l'importance accordée par nombre d'auteurs de BD à l'imaginaire cinématographique : il s'agit toutefois de ne pas assimiler ce type de travaux avec la création de bandes dessinées du simple fait que leurs auteurs sont *par ailleurs* bédéastes : le croisement intermédial est ici déplacé sur un autre mode d'expression, l'illustration.

Dans leur ouvrage *L'Aventure des images. De la bande dessinée au multimédia*, Schuiten et Peeters évoquent leurs activités en tant qu'affichistes, mais, surtout, ils proposent une réflexion sur certaines pratiques contemporaines, faisant notamment état des prolongements intermédiaux qu'ont connus leurs *Cités obscures*, série initiée avec *Les Murailles de Samaris* et *La Fièvre d'Urbicande* en 1983-1984 qui a la particularité de faire primer la création des diverses facettes *d'un monde* sur le développement de *récits*. Ces déclinaisons périphériques aux albums se sont ainsi notamment concrétisées sous la forme d'« expositions-spectacles » (la scénographie pour *Cités-Cinés*, le « Musée des Ombres » qui fut notamment monté à Sierre, etc.), d'une dramatique sonore et de présentations publiques intitulées *Voyages dans les Cités obscures*, « sorte de parodie de conférence style "Connaissance du monde" »[198] qui, sur un mode fictionnel, alliaient projection de diapositives et commentaire oral, renouant ainsi, pourrait-on dire, avec le contexte de l'oralité du cinéma des débuts. On le voit, ces pratiques s'inscrivent dans des modèles antérieurs qu'il nous paraît indispensable d'examiner sur un plan historique et théorique afin d'appréhender les productions actuelles, y compris celles qui relèvent du « multimédia ». Schuiten et Peeters introduisent d'ailleurs leur chapitre « Explorations transmédiatiques » par la phrase suivante : « Mixte par nature, la bande dessinée rencontra dès ses débuts d'autres médias[199]. » Au tournant du XXe siècle, la « bande dessinée » est en effet l'une des composantes d'un maillage intermédial où se côtoient nombre de pratiques artistiques, de dispositifs de vision et de modes d'expression qui, n'ayant pas encore subi d'articulation en « médias » autonomes, interagissent à divers égards. C'est sur ce bref retour aux « origines », dont la portée méthodologique nous semble essentielle, que nous clôturons cet essai, convaincu que le carrefour médiatique des années 1880-1910 représente l'une des ouvertures principales de la réflexion et de la recherche sur les liens entre « bande dessinée » et « cinéma ». Le contexte actuel de prolifération des images via leur numérisation ne nous rend que plus sensibles à l'hybridité des formes et des modes de consommation qui prévalaient à l'époque de la chronophotographie et des projections lumineuses, puis du cinéma dit « des premiers temps ».

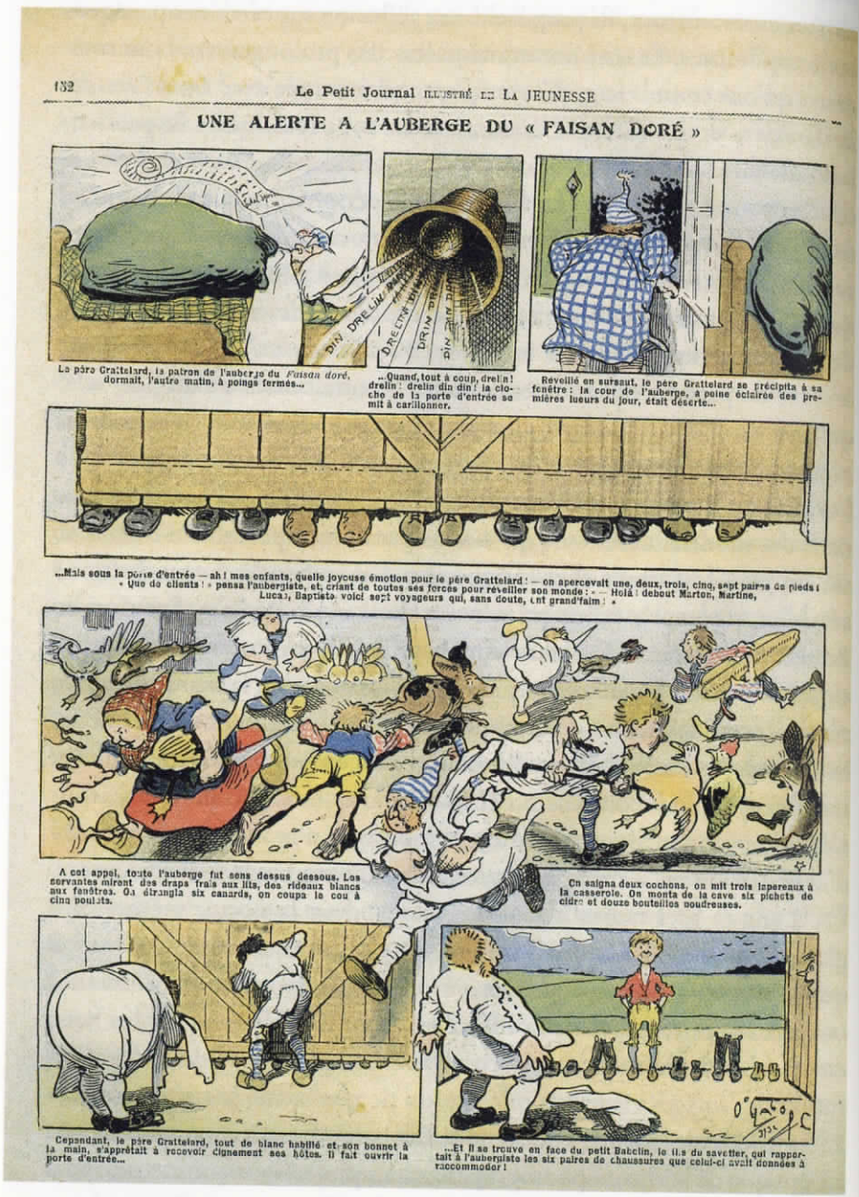


Fig. 40. O'Galop, « Une alerte à l'auberge du "Faisan doré" », *Le Petit Journal illustré de la jeunesse*, 10 mars 1907, p. 152

Des origines croisées à explorer

Il pourrait sembler paradoxal de clore notre essai sur les débuts des deux médias si ne s'ouvrait là un vaste champ d'étude dont il s'agit encore de dessiner les contours, dans une démarche initiée par l'historien de la « bande dessinée » David Kunzle[200], puis notamment par Thierry Smolderen[201], auquel nous consacrons un entretien à la fin du présent ouvrage. Un obstacle à l'étude historique de la BD a longtemps été l'inaccessibilité matérielle de tels corpus, l'absence de légitimité de ces productions ayant joué à la défaveur de leur conservation ou réédition. Aujourd'hui, le travail de valorisation du patrimoine effectué notamment par la CNBDI d'Angoulême a considérablement amélioré la situation[202]. Ce nouveau contexte doit également beaucoup à la réédition sérieuse d'œuvres phares, à l'exemple des *Peanuts* (en français chez Dargaud dès 2005).

À notre sens, l'objet « bande dessinée » des années 1880-1910 mériterait d'être plus systématiquement envisagé sur les bases méthodologiques développées (notamment par le théoricien québécois André Gaudreault)[203] en « archéologie » du cinéma et en histoire du cinéma des premiers temps, soit dans le cadre de recherches portant sur une période contemporaine de la diffusion, sous diverses formes, d'images séquentialisées. Si la caricature de presse a été passablement étudiée, on ne trouve guère de travaux académiques portant sur l'imagerie d'Épinal ou les publications illustrées (presse et livres) pour enfants. Or, comme nous avons tenté de le montrer sur la base d'un corpus d'images en série réalisées par Marius Rossillon, futur pionnier du cinéma d'animation qui signa sous son pseudonyme O'Galop les affiches Michelin et conçut le célèbre Bibendum associé à la marque, ce type d'images « enfantines » (mais non infantiles) se situent, en raison du primat accordé au divertissement et à la composante narrative, au cœur du maillage intermédial de la fin du XIX^e^ siècle[204]. Il suffit de citer un exemple parmi des milliers, celui d'une « planche » réalisée par Rossillon pour *Le Petit Journal illustré de la jeunesse* du 10 mars 1907 (fig. 40) : même si la série d'images est légendée et dépourvue de bulles, on observe un travail de découpage, des variations dans le format des vignettes et une dynamisation de l'action qui n'a rien à envier aux formes plus canoniques de la bande dessinée ultérieure. Le troisième *strip* dont s'échappe l'aubergiste affairé pour guider plus sûrement l'œil du lecteur vers la case suivante

présente d'ailleurs une composition multi-centrée et pluri-directionnelle qui n'est pas sans rappeler les « vues » ou « tableaux » du cinéma des premiers temps. André Chaperon a synthétisé les caractéristiques de ces films qui présentent un « grouillement d'actions simultanées non hiérarchisées »[205] sur la base d'une bande tirée d'une comptine pour enfant, *Tom, Tom, the Piper's Son* (Billy Bitzer, 1905), qui relate précisément l'une des actions figurées par O'Galop dans la grande case d'*Une alerte à l'auberge du « Faisan doré »* : la poursuite d'un cochon. De tels rapprochements thématiques, inséparables de leurs corrélats formels, sont encore à effectuer. Des points de convergence explicites existent certes sous la forme d'adaptations (le film *The Dream of a Rarebit Fiend*, Edwin S. Porter, 1906, est tiré des *Strips* homonymes et contemporains de Winsor McCay) ou de dérivés plus ou moins revendiqués (*The Fatal Sneeze, Hepworth*, 1907, probablement inspiré par la série *Little Sammy Sneeze* du même McCay, 1904-1907) ; le mythique « premier film de fiction » des frères Lumière, *L'Arroseur arrosé* (1895), ne s'inscrit-il pas justement dans un héritage « pré-bédéique », puisque cette histoire en images fut déclinée dès les années 1880 sur support papier, et popularisée en France par Christophe, l'auteur de l'album *La Famille Fenouillard*[206] ? Toutefois, au-delà de tels points de jonction évidents, il reste encore à aborder les croisements entre bande dessinée et cinéma en s'attachant, dans une optique historique et théorique, aux principes de composition de l'image, de continuité/discontinuité (et subséquemment d'« intervalle ») et de figuration du mouvement et de l'action[207]. Cette entreprise comparative s'avérerait productive pour mieux saisir les facettes du paysage médiatique du début du XX^e siècle.

À en croire la plupart des historiens, « bande dessinée » et « cinéma » seraient nés en même temps, à quelques mois près. Cette coïncidence est relativisée par les recherches archéologiques sur ces deux « médias » qui, précisément, n'ont pas encore acquis leur autonomie médiatique vers 1895-1896, mais qui se situent tous deux à la croisée de diverses pratiques et techniques. En effet, les jouets optiques, les gravures des ouvrages illustrés, l'imagerie d'Épinal, les plaques de lanterne magique, les spectacles d'ombres, la pratique du tableau vivant, les cartes postales, les dessins parus dans la presse pour enfants, les projections lumineuses, la chronophotographie, les vues du kinétoscope, etc. exercèrent une influence considérable sur le renouvellement épistémologique des représentations visuelles et de la vision qui survint durant la seconde

moitié du XIX^e siècle. C'est dans ce contexte que prennent racine les croisements entre la bande dessinée et le cinéma dont nous avons essayé d'esquisser l'histoire en rendant compte de la diversité des phénomènes qu'ils recouvrent.

Nous remercions le personnel de la Bibliothèque municipale de la ville de Lausanne, en particulier son directeur Frédéric Sardet et le conservateur de fonds Cuno Affolter, qui ont favorisé nos recherches dans le riche fonds de bandes dessinées que compte cet établissement.

---

1 *Persepolis* (Vincent Paronnaud et Marjane Satrapi, 2007) est réalisé d'après la bande dessinée homonyme de Satrapi, qui appartient à un genre récemment apparu dans le champ de la bande dessinée, l'autobiographie. Or ce genre est associé à un refus des récits d'aventure de la BD traditionnelle, à une ambition artistique soulignée et à une démarche auteuriste. Ces aspects ont valu aux dessinateurs de ce type d'ouvrages une certaine reconnaissance culturelle (voire littéraire) – une œuvre-phare de ce genre est *L'Ascension du Haut Mal* de David B. (L'Association, 1996-2003), dont on ressent indubitablement l'influence dans certaines planches de *Persepolis*.

2 *Astérix et Obélix contre César* (Claude Zidi, 1999), *Michel Vaillant* (Louis-Pascal Couvelaire, 2003), *Blueberry* (Jan Kounen, 2004), *Les Chevaliers du ciel* (Gérard Pirès, 2005), *Largo Winch* (Jérôme Salle, 2008), *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre* (Alain Chabat, 2002), *Astérix aux Jeux olympiques* (Frédéric Forestier et Thomas Langmann, 2008).

3 Voir en particulier le film *Immortel (ad vitam)* (2004), dont l'univers est issu de la « trilogie Nikopol » (*La Foire aux immortels*, *La Femme piège* et *Froid Équateur*, albums parus aux Humanoïdes Associés entre 1980 et 1993).

4 Hugues DAYEZ, *La Nouvelle Bande dessinée*, Bruxelles, Niffle, 2002.

5 Voir l'ouvrage de Pierre COUPERIE *et alii*, *Bande dessinée et figuration narrative*, Paris, Musée des arts décoratifs/Palais du Louvre, 1967. Pierre Couperie clôt ainsi son introduction : « Dessin animé, cinéma et bande dessinée sont nés simultanément, ne dérivent pas les uns des autres mais réalisent sous trois formes parentes la même tendance profonde qui parcourt tout le XIX^e siècle » (*ibidem*, p. 9.).

6 Thierry GROENSTEEN, *Un objet culturel non identifié*, Angoulême, Éditions de l'An 2, 2006, pp. 1-2. Précisons que Groensteen, qui analyse ici de façon fort pertinente les raisons de la carence en légitimité dont souffre la bande dessinée, développe également un discours de valorisation – ce qui se comprend au vu du rôle décisif qu'il a joué et joue encore sur un plan éditorial, théorique et institutionnel dans la reconnaissance du médium –, ne sortant donc pas du paradigme de la revendication qui le conduit, pour lutter contre la vision trop monolithique que le public se fait de la bande dessinée, à recourir à la caution de « grands auteurs » se détachant de la production courante et, partant, à avancer des critères d'évaluation « gustative » dont

précisément l'étude académique du cinéma peine à se défaire en France en raison de l'hégémonie (à cet égard préjudiciable) d'une pensée cinéphilique. Selon nous, la question de la légitimité n'est plus d'actualité – partons plutôt du principe que la bande dessinée est un « bon objet », au même titre que le cinéma, afin de ne pas reconduire vainement des discours autrefois proférés à propos de ce dernier.

7 Il est vrai cependant qu'à l'instar de la recherche en cinéma à l'époque de la filmologie (puis de l'esthétique et de la sémiologie), les études académiques consacrées à la bande dessinée tendent, par la force des choses (puisqu'elles ne sont pas érigées en discipline universitaire), à être menées à partir d'autres champs. Le colloque international « Cinema and *comics* » qui s'est tenu à Udine en mars 2008 (et la journée consacrée à la BD désormais intégrée à chaque édition de la *spring school* de Gradisca qui fait suite à ce colloque) est indiciel d'une réflexion menée à partir du champ du cinéma – perspective qui est également en partie celle du présent ouvrage.

8 Les *syndicates* constituent dans le domaine des *comics* l'équivalent des *majors* d'Hollywood en termes de standardisation de la production. Cette régulation s'est notamment manifestée par l'établissement, dans chacun des deux médias, d'un code d'autocensure (dès 1930 pour le cinéma, dès 1954 pour le secteur des *comics*) : « [les audiences organisées par la sous-commission sur la délinquance juvénile] donnèrent des revues de bandes dessinées et de ceux qui en faisaient commerce une image très peu flatteuse qui amena les plus gros éditeurs à décider de former au mois de septembre [1954] la *Comics Magazine Association of America* (CMAA), association professionnelle dont les membres devaient tous adhérer à un code d'autorégulation inspiré du code Hays en vigueur à Hollywood depuis les années 1930 » (Jean-Paul GABILLIET, *Des comics et des hommes. Histoire culturelle des comic books aux États-Unis*, Nantes, Éditions du Temps, 2005, p. 67). À propos de certaines stratégies développées dans ce contexte, voir *infra* l'article de Haver et Meyer.

9 La première aventure du Superman de Siegel et Shuster paraît dans *Action Comics* en été 1938, et le premier film « live » qui lui est consacré est réalisé en 1978 par Richard Donner. Ainsi que le souligne Andreas Friedrich, le film de Richard Donner procède d'une intention de proposer le premier film de super-héros à gros budget faisant montre d'un certain sérieux dans la conduite du récit (Andreas FRIEDRICH, « Der amerikanische Traum und sein Schatten », in Thomas KOEBNER et Fabienne LIPTAY (dir.), *Film-Konzepte*, n° 6, « Superhelden », avril 2007, p. 25). Quant à Batman, super-héros inventé par Bob Kane, il apparaît en 1939 dans les pages de *Detective Comics*, et sera remis au goût du jour sur les écrans de cinéma exactement un demi-siècle plus tard par Tim Burton, qui réalise lui-même les deux premiers épisodes (*Batman*, 1989 et *Batman Returns*, 1992) – films qui font figure pour les critiques de cinéma de premières réappropriations personnelles d'un univers de *comics* –, puis produit les deux volets suivants dont la réalisation est confiée à Joel Schumacher (*Batman Forever*, 1995 ; *Batman & Robin*, 1997).

10 *Superman Returns* (2006) de Singer, *Batman Begins* (2005) et *The Dark Night* (2008) de Nolan.

11 Source : http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/ (site consulté le 8 avril 2010). Les recettes de *Spider-Man* sont estimées à 821 mio, tandis que les numéros 2 et 3 de la série le sont respectivement à 783 et 890 mio. Précisons que certains films dont la sortie peut sembler relativement discrète en Europe sont à considérer comme de véritables *blockbusters*, notamment en raison de la part souvent conséquente du marché indigène. Ainsi *Iron Man* a rapporté 585 mio, *X-Men : The Last Stand* (Brett Ratner, 2006) 459 mio et *Superman Returns* 391 mio, tandis que les recettes du film *300* adapté du roman graphique de Miller se situent à 456 mio. Cette dimension socio-économique nous semble capitale pour saisir l'ampleur actuelle du phénomène d'adaptation de *comics* de super-héros.

12 Voir le numéro hors-série de 2005 « Spécial *Comics* » de *Mad Movies*, revue française spécialisée dans le cinéma fantastique. Pour une réception portant sur le phénomène plus général de l'adaptation cinématographique de BD, voir Thomas BAUDER, « BD-ciné. Trafic d'influences », *Bang !*, n° 2, printemps 2003, pp. 48-63.

13 Il s'agit des films suivants : *Fantastic Four* (Tim Story, 2005), *4 : Rise of the Silver Surfer* (*idem*, 2007), *Iron Man* (John Favreau, 2008), *Iron Man 2* (*idem*, 2010), *Hulk* (Ang Lee, 2003), *The Incredible Hulk* (Louis Leterrier, 2008), *Daredevil* (Marc Steven Johnson, 2003), *Ghost Rider* (*idem*, 2007), *X-Men Origins : Wolverine* (Gavin Hood, 2009), *Elektra* (Rob Bowman, 2005), *Hellboy* (Guillermo del Toro, 2004), *Hellboy II : The Golden Army* (*idem*, 2008), *The League of Extraordinary Gentlemen* (Stephen Norrington, 2003).

14 Sur la notion d'attraction au cinéma, voir notamment Tom GUNNING, « The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde », *Wide Angle*, vol. 8, n° 3/4, 1986 (repris dans une traduction française dans *1895*, n° 50, décembre 2006, pp. 55-66) ; Alain BOILLAT, *Du bonimenteur à la voix* over. *Voix-attraction et voix-narration au cinéma*, Lausanne, Antipodes, 2007, chapitre 4 ; André GAUDREAULT, *Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, Paris, CNRS Éditions, 2008.

15 *Tintin et le mystère de la toison d'or* (Jean-Jacques Vierne, 1961) ; *Tintin et les oranges bleues* (Philippe Condroyer, 1964) ; *Tintin et le lac aux requins* (Raymond Leblanc, 1972). Ce dernier a ensuite été « rétro-transféré » en album BD.

16 Steven SPIELBERG, « J'ai trouvé une âme sœur en Hergé », *Le Monde*, hors-série, décembre 2009/janvier 2010, p. 75.

17 Les *strips* de Chester Gould voient en effet le jour en 1931, lorsque sortent sur les écrans *Le Faucon maltais* d'après Dashiell Hammett (*The Maltese Falcon*, Roy del Ruth) et *L'Ennemi public* (*Public Ennemy*, William A. Wellman). Rappelons que Dashiell Hammett, parallèlement à ses engagements pour Hollywood, scénarise pour le King Feature Syndicate de Hearst les quatre premiers épisodes (janvier 1934-avril 1935) de la série *L'Agent secret X-9* dessinée par Alex Raymond et adaptée au cinéma dès 1937. En raison d'actions similaires à celle que l'on voit figurer sur les écrans à la même époque et au dynamisme suggéré tant par la composition des cases que par le découpage, ces *strips* sont traditionnellement rapprochés du cinéma – par exemple, Jean-Luc Fromental fait mention dans une réédition française récente du « sens absolument cinématographique du mouvement » de Raymond (« Préface » in Dashiell HAMMETT, Alex RAYMOND, *Agent secret X-9*, Paris, Denoël, 2003, p. 12). Plus généralement, le genre policier fut le lieu de nombreux échanges entre *comic strips* et cinéma, et cela jusqu'à l'album *Playback* de Ted Benoît et François Ayroles (Paris, Denoël, 2004), qui adaptent en BD le scénario jamais tourné que Raymond Chandler réalisa pour la Universal en 1947-1948, après la sortie de *La Dame du lac* (*The Lady in the Lake*).

18 À propos des premières adaptations des *strips* de Gould, on consultera Michael H. PRICE, « In Which Dick Tracy Storms Hollywood », in *The Complete Chester Gould's Dick Tracy. Dailies & Sundays*, vol. 4 (1936-1938), San Diego, IDW Publishing, 2008, ainsi que la rubrique « Dick Tracy » in Massimo MOSCATI, *I Predatori del sogno. I fumetti e il cinema*, Bari, Dedalo, 1986.

[19] Voir François THOMAS, « Entretien avec Alain Resnais : de la littérature de catacombes à la destruction de la planète », *CinémAction*, hors-série (« Cinéma et bande dessinée »), été 1990, pp. 237-241. Il s'agit certes ici d'un numéro thématique consacré à la BD, mais les références à ce médium sont récurrentes chez Resnais. Quant à Ruiz, il explique pourquoi, dans *Les Trois Couronnes du matelot* (1983), il a tenu à ne jamais répéter le même axe de prise de vues : « Eh bien, j'ai découvert très récemment la bande dessinée et surtout un certain maniérisme comme chez Milton Caniff. [...] Et pour Milton Caniff, il y a une espèce de sphère visuelle dans laquelle on a la possibilité de placer la caméra dans des milliers d'endroits et il y avait un effort de déchiffrement dans chaque cadrage. Et je me disais qu'il faudrait faire un film dans lequel l'effort de déchiffrement ferait partie de la fiction [...] » (*Cahiers du Cinéma*, n° 345, mars 1983, repris in Jacinto LAGEIRA (dir.), *Raoul Ruiz. Entretiens*, Paris, Éditions Hoëbeke, 1999, p. 21).

[20] Voir *infra* les remarques de Raphaël Oesterlé sur le film *Toute la mémoire du monde* (1956).

[21] Dans un ouvrage où il remet en cause plusieurs idées reçues sur la BD, dont le fait qu'elle serait uniquement caractérisée aux USA par ses super-héros, Benoît Mouchard doit convenir que « les super-héros [...] s'imposent dans l'inconscient collectif parmi les courants d'inspiration les plus représentatifs de la production nord-américaine » (Benoît MOUCHARD, *La Bande dessinée*, Paris, Éditions Le Cavalier Bleu, 2004, p. 41).

[22] Au cinéma, l'introduction d'ellipses abruptes et marquées grâce à certains procédés optiques comme les volets, qui impliquent d'ailleurs un « effet-planche » en raison de la fragmentation provisoire du cadre qu'ils occasionnent, n'est pas sans rappeler la narration désinvolte des *comics* (l'image chassée par la suivante correspond à peu près au changement de page ou de fascicule) ; si, dans *Star Wars*, les volets semblent plutôt être un emprunt à Kurosawa (*La Forteresse cachée*, 1958), leur utilisation particulièrement libre et ornementale dans *La Créature des marais* (*Swamp Thing*, Wes Craven, 1982) renvoie au style du *comic book* de Len Wein édité par DC Comics dont le film est adapté.

[23] Thomas SCHATZ, « New Hollywood, New Millenium », in Warren BUCKLAND (dir.), *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*, New York/London, Routledge, 2009, pp. 19-46.

[24] *Ibidem*, p. 32.

[25] *Ibidem*, p. 33.

[26] *Ibidem*, pp. 34-37.

[27] Jean-Paul GABILLIET, *op. cit.*, p. 60.

[28] À propos de la représentation de la masculinité dans *Spider-Man 2*, voir Charles-Antoine COURCOUX, « *You Have a Train to Catch !* Notes sur le spectacle d'une masculinité aux prises avec la modernité », *Décadrages*, n° 6 (« Train et cinéma »), automne 2005, pp. 55-58.

[29] Le film de Verhoeven connaîtra un grand nombre de dérivés sous forme de *comics* à partir de 1990 chez Marvel puis Dark Horse. Les aventures du policier d'acier seront notamment écrites par Frank Miller, qui en coscénarisera les deux *sequels* cinématographiques.

[30] À propos des *comics*, voir Laurent JULLIER, *Star Wars. Anatomie d'une saga*, Paris, Armand Colin, 2005, pp. 181-183 ; Alain BOILLAT, « Des films, un monde. Lectures de *Star Wars* », *Décadrages*, n° 8-9 (« Le monde de *Star Wars* »), automne 2006, pp. 32-39 ; à propos des produits dérivés sous forme de jouets et de leur fonction d'amplification narrative, voir Alain BOILLAT, « Du personnage à la figurine : les produits dérivés de *Star Wars* comme expansion d'un univers », *ibidem*, pp. 106-136.

[31] Laurent JULLIER, *L'Écran post-moderne. Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan, 1997.

[32] Notons que le travail de Mézières se définit lui-même, comme celui de beaucoup de collaborateurs de la revue *Pilote* des années 1960, par le mélange d'une conscience des spécificités de son art et d'un intérêt pour la référence au cinéma (voir Pierre CHRISTIN, « Jean-Claude Mézières, dessinateur », in *Mézières et Christin...*, Paris, Dargaud, 1983, p. 3). L'emprunt à Mézières (mais aussi à *L'Incal* de Moebius et Jodorowsky) de motifs par le cinéma est explicite en l'espèce de taxi volant et de la circulation urbaine d'une cité du futur (à la *Metropolis*) du quinzième épisode de la saga, *Les Cercles du pouvoir* (1994), que l'on retrouve à l'identique dans *Le Cinquième Élément* (Luc Besson, 1997). Mézières a dit avoir signé un contrat pour cent jours de travail sur le film de Besson (*Mézières*, « Les dossiers de DBD, Paris, BFB, 2001, p. 29). Or nous retrouvons des éléments similaires dans un épisode de *Star Wars* (*Episode I : The Phantom Menace*, 1999).

[33] Des versions alternatives des films sont contées dans la série « Star Wars : Infinities » également éditée par Dark Horse Comics. Quant aux prolongements de l'intrigue des films, on peut citer l'exemple récent de Welles HARTLEY, Doug WHEATLEY, *Star Wars : Dark Times I, L'Âge sombre*, Paris, Delcourt, 2007 [2006], dont l'histoire est située après les événements de l'épisode VI (*Revenge of the Sith*) : désormais passé au service de l'Empereur Palpatine, Anakin, alias Darth Vader, se remémore ses idéaux d'enfant avec lesquels contraste sa servitude actuelle, ce qui occasionne des flash-backs sous forme de citations du film *The Phantom Menace* (1999).

[34] Alain SAINT-OGAN, *Zig et Puce au XXI^e siècle*, Paris, Futuropolis, 1988 [1933-1934].

[35] Andreas FRIEDRICH, *op. cit.*, p. 35. Précisons que cette célèbre série télévisuelle est probablement née de « l'énorme succès remporté à la fin de 1965 par la projection intégrale, dans les principales villes des États-Unis, de Batman, film Columbia en 15 épisodes, réalisés par Lambert Hillyer en 1943 » (*Giff-Wiff*, n° 20, mai 1966, p. 59, article signé J.C.R., probablement Jean-Claude Romer).

[36] Gianni HAVER et Michaël MEYER, « Il *comic book* delle origini tra cinema, altri media e attualità », in Leonardo QUARESIMA, Laura Ester SANGALLI, Federico ZECCA (dir.), *Cinema and Comics. Affinities, differences*, Udine, Forum, 2009, pp. 278-279.

[37] « *I hear that Paramount did an outstanding job* », dit Clark Kent avant la séance.

[38] Thierry GROENSTEEN, *Un objet...*, *op. cit.*, pp. 58 et 71-73.

[39] Marcus HEARN, *Le Cinéma de George Lucas*, Paris, Éditions de la Martinière, 2005, p. 82.

[40] À propos des jeux vidéo de la franchise *Star Wars*, voir Dominic ARSENAULT et Bernard PERRON, « L'empire vidéoludique : comment les jeux vidéo ont conquis l'univers *Star Wars* », *Décadrages*, n° 8-9 (« Le monde de *Star Wars* »), automne 2006, pp. 98-105.

[41] Stan LEE, Jack KIRBY, *Fantastic Four*, « The Incredible Hulk », 12 mars 1963, repris en français in *Fantastic Four : l'intégrale (1963)*, Paris, Marvel France/Panini, 2005, pp. 50-73.

[42] Voir par exemple *Amazing Spider-Man*, « The Green Goblin », 14 juillet 1964, repris en français in *Spider-Man : l'intégrale (1964)*, Paris, Marvel France/Panini, 2004, pp. 139-160 (pp. 153-158 pour le passage cité).

[43] Moebius (Jean Giraud) travailla sur le premier projet de *Dune* développé par Jodorowski (avant qu'il ne soit confié à Lynch) puis pour *Tron* (1982) – film dont un *sequel* est prévu pour fin 2010 (*Tron Legacy* de Joseph Kisinski). Ron Cobb participa quant à lui à la réalisation de *Dark Star* (John Carpenter, 1971) puis, en collaboration avec Moebius (qui dessina les premières propositions de combinaisons spatiales), pour le design d'*Alien* (Ridley Scott, 1979). À propos de la collaboration respective de Moebius, Cobb et Giger aux dessins préparatoires et maquettes d'*Alien*, voir le numéro spécial 43bis de *Métal Hurlant* de 1979, entièrement consacré au film (il s'agit d'une édition française de l'ouvrage de Paul Scanlon et Michaël Gross, *The Book of Alien*). Le recours à des dessinateurs s'effectue aussi pour des univers fantaisistes présentant un important écart avec le monde de la quotidienneté ou de la contemporanéité ; ainsi Hermann travailla à un premier *story-board* pour le film *Pirates* de Polanski (voir Thierry Groensteen (dir.), *Hermann. Entretien*, Paris, Alain Littaye, 1982, p. 90).

[44] Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge/London, MIT Press, 2000, p. 323 (notre traduction).

[45] *Up* (Pete Docter, Bob Peterson, 2009), *Avatar* (James Cameron, 2009), *Alice au pays des merveilles (Alice in Wonderland,* Tim Burton, 2010), *Le Choc des Titans* (*Clash of the Titans*, Louis Leterrier, 2010).

[46] Ces films échappent ainsi à la critique qui avait été faite par les usagers des années 1950 à l'encontre du cinéma en 3D. En effet, dans son analyse de la presse corporative française, Guillaume Vernet a montré que l'une des raisons esthétiques de l'échec de ce type de productions était « l'effet de rapprochement ou de jaillissement qui propulse vers le spectateur les corps et objets en tous genres », mouvements qui, « en plus d'une certaine violence, provoquent d'importantes déformations » (Guillaume Vernet, « L'accueil en France des longs-métrages hollywoodiens en relief (1952-1955) », *1895*, n° 58, octobre 2009, p. 74). Le fait que l'un des plans qui impliquent dans *Clash of the Titans* un important déploiement spatial en direction du spectateur soit précisément celui d'un œil arraché et tendu à bout de bras est significatif : le regard ne peut provenir que de l'intérieur de la diégèse, à titre de réciproque du regard spectatoriel auquel on se permet ici de faire localement un « clin d'œil » à la toute fin d'une séquence.

[47] Le film renvoie ainsi à un usage des technologies caractérisé par une forte médiation (l'interface ne s'efface pas devant le représenté des médias qu'il intègre), ce qui renforce (tout en déplaçant) sa propre dimension réflexive (voir la notion de « *hypermediacy* » in Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation. Understanding Media*, Cambridge/London, MIT Press, 1999, en particulier pp. 31-34).

[48] Voir Alain Boillat, « Style et intermédialité dans *Hulk* : le *split screen*, la planche des *comics* et l'écran d'ordinateur », in Enrico Biasin, Giulio Bursi et Leonardo Quaresima, *Film style/Cinema and Contemporary Visual Arts*, Udine, Forum, 2007, pp. 385-393.

[49] En dépit de la singularité de sa vertigineuse mise en abyme et de la radicalité de ces partis formels et narratifs, *Watchmen* paraît originellement dans un contexte similaire aux *comic books* traditionnels de super-héros (il est édité en 12 fascicules par DC Comics entre 1986 et 1987), ce qui témoigne de la liberté (difficilement concevable dans une grosse production hollywoodienne) dont bénéficient certains auteurs de

comics aux USA, où ce médium demeure en partie associé à la contre-culture. Le dessinateur Dave Gibbons est quant à lui coutumier de ce type de productions, dont il ne se démarque aucunement du style. Une première version en six tomes au format de la BD franco-belge et dans une traduction de l'auteur de romans policiers Jean-Patrick Manchette paraît en français en 1987-1988 aux Éditions Zenda. En 2005, Panini Comics réédite au format *comic books* une version intégrale en un volume (d'après une version ayant bénéficié d'un léger lifting numérique dû à Gibbons).

[50] Alan Moore et Dave Gibbons, *Watchmen*, Paris, Panini Comics, 2005, chapitre II, planches 4 et 8. Notons qu'à ce premier flash-back effectué par le truchement du médium photographique s'ajoute un second qui s'opère grâce à une référence cinématographique : le *comic book* cite *La Comtesse aux pieds nus* (*The Barefoot Contessa*, Joseph L. Mankiewicz, 1954), dans lequel la séquence de l'enterrement sous la pluie, distribuée sur une large portion du récit, fonctionne comme plate-forme d'un récit-cadre où se relaient en monologue intérieur les différents narrateurs.

[51] *Tales of the Black Freighter* (Daniel Delpurgatorio et Mike Smith, 2009) est disponible en tant que supplément dans le DVD collector 3 disques de *Watchmen* édité par Paramount Pictures en 2009.

[52] Frank Miller, *Sin City*, Milwaukie Dark Horse, 1993-1998. Éditions françaises chez Vertige Graphic et Rackham (1994-2001).

[53] Ainsi que le montre *infra* Danielle Chaperon dans son article sur *V pour Vendetta*.

[54] Daniel Clowes, *Ghost World*, Paris, Vertige Graphic, 2002 [1993-1997]. Cette édition française du roman graphique, parue la même année que la sortie de l'adaptation cinématographique homonyme réalisée par Terry Zwigoff, comprend un dossier consacré au film dans lequel figurent notamment les dessins réalisés par Clowes pour le générique du film.

[55] Richard Bégin, « L'appareil symbolique intermédial : autour d'*American Splendor* », in Philippe Kaenel et Gilles Lugrin, *Bédé, ciné, pub et art. D'un média l'autre*, Paris, Infolio, 2007, p. 124.

[56] À ce propos, voir Michel Porret, « La bande dessinée éprouve l'histoire », in Michel Porret, *Objectif bulles*, Genève, Georg, 2009. L'opération consistant à « populariser l'Histoire par le Cinéma, et à glorifier le Cinéma par l'Histoire », comme le disait Roland Barthes – qualifiant cette démarche de « troc » et de « rouerie » – à propos du film *Si Versailles m'était conté* (Sacha Guitry, 1954), vaut aussi pour les bandes dessinées qui s'attaquent à l'histoire (du cinéma) (Roland Barthes, « Versailles et ses comptes », *Lettres Nouvelles*, mai 1954, repris in *Œuvres complètes*, tome 1 (1942-1961), Paris, Seuil, p. 482).

[57] Notons en particulier le film *Crumb* de Terry Zwigoff (1994).

[58] Pour une histoire du cinéma qui tient particulièrement compte de la diversité des intervenants contemporains des Lumière, voir Jacques Deslandes, *Histoire comparée du cinéma. Tome 1 : de la cinématique au cinématographe (1926-1896)*, Tournai, Casterman, 1966, en particulier la troisième partie (« La création du spectacle cinématographique »). Jean Mitry note dans l'introduction du dossier « Le cinéma des origines » qu'il dirige dans un numéro de la revue *Cinéma aujourd'hui* : « On peut donc dire que Louis Lumière est le *créateur* du cinéma. Il est inexact de dire qu'il en fut l'inventeur. Cette invention, qui ne se limite pas à celle de l'appareil, ne fut pas l'œuvre d'un seul mais d'une dizaine au moins de chercheurs qui, tous, apportèrent

d'une manière ou d'une autre leur contribution à la solution d'un problème que Louis Lumière devait résoudre d'une façon définitive en se basant sur l'acquis de ses prédécesseurs » (*Cinéma d'aujourd'hui*, n° 9, automne 1976, p. 9). Précisons que Mitry livre en annexe un texte de 1929 de Maurice Noverre qui nous montre que la controverse quant à la paternité du cinéma est loin de dater du centenaire, mais faisait déjà problème après le trentenaire.

[59] Pour une discussion des problèmes soulevés par la question d'une origine unique du cinéma, voir André GAUDREAULT et Philippe MARION, « Pour une nouvelle approche de la périodisation en histoire du cinéma », *Cinémas*, vol. 17, n° 2-3, 2007, pp. 215-232.

[60] ZAVATTA, SAUTERON et BOUCHARD, *100 ans de cinéma 1895-1995*, Grenoble, Glénat, 1995, page 19, case 5.

[61] Harry MORGAN, *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, Éditions de l'An 2, 2003, p. 73.

[62] Gaudreault et Marion ont initié une telle réflexion en abordant cursivement, à la suite de l'histoire du cinématographe, la « généalogie du neuvième art » (André GAUDREAULT et Philippe MARION, « Un média naît toujours deux fois », in André GAUDREAULT et François JOST (dir.), *Sociétés & représentations*, n° 9, « La Croisée des médias », Paris, CREDHESS, 2000, pp. 21-36).

[63] *Tintin*, n° 380, 2 février 1956, page 4, case 14.

[64] *Ibidem*, page 4, cases 1 et 2 (nous reproduisons également la ponctuation).

[65] Voir Jacques AUMONT, *L'Image*, Paris, Nathan, 1990, notamment p. 21.

[66] Voir à ce propos Vincent PINEL, *L'Invention du cinéma*, Paris, AFRHC, 1991, pp. 85-89 (ouvrage néanmoins exagérément centré sur le « mythe » des frères Lumière qui, seuls, auraient réussi à rassembler les connaissances éparses produites par d'autres).

[67] Paul GILLON et Denis LAPIÈRE, *La Dernière des salles obscures*, Marcinelle, Dupuis, 2005 (intégrale), originellement parue en 2 tomes (1996/1998).

[68] Voir en particulier Jacques DESLANDES, *op. cit.*, pp. 285-299.

[69] Certains albums de cette collection de biographies scénarisés par le célèbre présentateur du ciné-club du vendredi soir sur Antenne 2 (puis France 2) racontent la vie d'autres acteurs célèbres : Errol Flynn, les Marx Brother ou Humphrey Bogart. L'optique consiste également à narrer les coulisses d'Hollywood en organisant l'écriture de l'histoire en fonction de films clés.

[70] Claude JEAN-PHILIPPE, Patrick LESUEUR, *Saint Charlot et Mister Charles*, Paris, Dargaud, 1983.

[71] En France, la série des *Aventures acrobatiques de Charlot* sera successivement dessinée à partir de 1921 et jusqu'à 1963 par Thomen, Lacroix puis Forest.

[72] À propos de la mise en scène et de la narrativisation bédéiques du contexte de transmission du film, voir Roger ODIN, « Cinéma, oralité et espaces de communication. Approche sémio-pragmatique », in Germain LACASSE, Gwenn SCHEPPLER et Vincent BOUCHARD (dir.), *Pratiques orales du cinéma*, Paris, L'Harmattan (à paraître).

[73] Davide TOFFALO, *Pasolini, une rencontre*, Tournai, Casterman, 2004.

[74] BAUDOIN, *Theorème de Pier Paolo Pasolini*, Paris, Futuropolis, 1992.

[75] Thierry SMOLDEREN et Jean-Philippe BRAMANTI, *McCay*, Paris, Delcourt, 2000-2006.

[76] Fabien VEHLMANN, Frantz DUCHAZEAU, *Le Diable amoureux et autres films jamais tournés par Méliès*, Paris, Dargaud, 2009. Précisons que, contrairement à ce que pourrait laisser penser son titre, ce *one shot* ne s'appuie aucunement sur les textes disponibles dans Jacques MALTHÊTE (dir.), *158 scénarios de films disparus de George Méliès*, Paris, Les Amis de George Méliès, 1986.

[77] Voir notre entretien avec Thierry Smolderen dans le présent ouvrage.

[78] Significativement, le texte de Barthes sur *Ivan le terrible* d'Eisenstein (1942-1946) ne prend en compte que l'unité fixe du photogramme (Roland Barthes, « Le troisième sens. Notes sur quelques photogrammes de S.M. Eisenstein », in *L'Obvie et l'obtus. Essais critiques III*, Paris, Seuil, 1982 [1970], pp. 43-61).

[79] Le texte consacré à la « rhétorique de l'image » est sous-tendu par une volonté de maîtriser la polysémie de l'iconique en mettant l'accent sur le rapport instauré par ce dernier au verbal (Roland BARTHES, « Rhétorique de l'image », *Communications*, n° 4, 1964, pp. 40-51). En outre, le sémiologue note que « les syntagmes iconiques [...] sont infiniment plus difficiles à découper, raison pour laquelle sans doute ces systèmes sont presque universellement doublés par une parole articulée [...] » (« Eléments de sémiologie », *ibidem*, p. 118). C'est faire là bien peu de cas de toute une tradition d'« histoires sans paroles ».

[80] Roland BARTHES, « Introduction à l'analyse structurale des récits », *Communications*, n° 8, 1966, p. 1. Notons sous la plume du narratologue la présence du terme « *comics* », généralement utilisé pour qualifier la bande dessinée américaine qui, à l'époque, était passablement décriée. Dans son argumentaire, la place des médias cités en fin de liste est ambiguë : il s'agit de dire que *même* de tels moyens d'expression sont à considérer, soulignant combien ils ne le sont communément pas dans cette optique.

[81] Umberto ECO, « Lettura di Steve Canyon », in *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani, « Tascabili Bompiani », 1982 [1964], pp. 130-183. Voir en particulier la section « Linguaggio del fumetto », dans lequel Eco précise : « Nous avons isolé les éléments d'une iconographie qui, même lorsqu'elle est redevable de stéréotypes déjà proposés dans d'autres contextes (par exemple au cinéma), utilise des instruments graphiques propres au genre » (*ibidem*, p. 145).

[82] Umberto ECO, *La Mystérieuse Flamme de la reine Loana*, Paris, Grasset, 2005 [2004] ; voir en particulier le chapitre 7, où le protagoniste, amnésique, se souvient de son passé en retrouvant des albums de bande dessinée qui nourrirent son imaginaire d'adolescent.

[83] Umberto ECO, « Le mythe de Superman », *Communications*, n° 24 (« La bande dessinée et son discours »), 1976, pp. 24-40.

[84] Umberto ECO, « Le mythe de Superman et la dissolution du temps », *Giff-Wiff*, n° 11, septembre 1964, pp. 10-13.

[85] *Giff-Wiff*, « bulletin du club des bandes dessinées », deviendra le « bulletin trimestriel du centre d'étude des littératures d'expression graphique » dès le numéro 11 (septembre 1964). Du C.B.D. au CELEG, le changement d'appellation vaut à lui seul comme indice du gain de légitimité acquise par le médium et de l'ambition croissante des intervenants. À propos de ce club, voir Thierry GROENSTEEN, *Un objet...*, *op. cit.*, pp. 110-117.

[86] *Giff-Wiff*, n° 1, juillet 1962, p. 3.

[87] Notons qu'il sera ensuite l'auteur d'un ouvrage dédié à la légitimation du médium (Francis LACASSIN, *Pour un 9e art la bande dessinée*, Paris, UGE-10/18, 1971).

[88] Selon Thierry GROENSTEEN, *Un objet..., op. cit.*, p. 111.

[89] *Giff-Wiff*, n° 7, juillet 1963, p. 11.

[90] Les articles de Resnais sont en effet rares et brefs, et ne relèvent pas d'une optique analytique traditionnelle. On peut citer « Notes sur un voyage aux USA » et « Entretien avec Lee Falk à propos du style de Phil Davis » dans le numéro 12 (décembre 1964), un entretien avec Al Capp dans le numéro 23 (mars 1967), une dédicace signée à propos de Hogarth dans le numéro 13 et un télégramme dans le numéro 21 (qui témoignent du statut de « star » du cinéaste) ; en outre, dans « Dick Tracy et l'Amérique aux 143 visages » (*Giff-Wiff*, n° 21, août 1966, pp. 12-24), Resnais juxtapose, en monteur qu'il est, une série de vignettes de Chester Gould montrant chacune, dans des séries regroupées par catégories, le visage en plan rapproché d'un protagoniste, offrant ainsi une sorte de typologie visuelle de l'univers du dessinateur.

[91] Francis LACASSIN, « Compte rendu de l'Assemblée générale », *Giff-Wiff*, n° 7, juillet 1963, p. 6.

[92] Voir, dans le cadre particulier de la BD historique, Michel PORRET, « La bande dessinée éprouve l'histoire », *op. cit.*, pp. 31-32.

[93] Roland LACOURBE, « H.G. Clouzot et le langage dessiné », *Giff-Wiff*, n° 10, juin 1964, p. 25.

[94] Thierry GROENSTEEN, *Un objet..., op. cit.*, pp. 13-14.

[95] Barthélemy AMENGUAL, *Le Petit Monde de Pif le Chien*, Alger, Travail et Culture d'Algérie, 1955. Un exemplaire de cette publication fait partie du « Fonds Amengual » déposé à la Section d'Histoire et esthétique du cinéma de l'Université de Lausanne. Voir à ce propos l'article de François Albera, qui livre en annexe le chapitre VII de l'ouvrage d'Amengual, « Arts et techniques du "*comic*" » (François ALBERA, « Le fonds Barthélemy Amengual », *1895*, n° 48, février 2006, pp. 75-115). Précisons que *Le Petit Monde de Pif le Chien*, paru dans un contexte défavorable (la guerre d'Algérie), a connu une diffusion extrêmement limitée. Je remercie pour les informations sur ce contexte éditorial Sylvain Portmann, qui effectue une thèse de doctorat sur le fonds Amengual.

[96] Georges Sadoul, *Ce que lisent vos enfants*, Paris, Bureau d'Éditions, 1938.

[97] Précisons que l'ouvrage d'Amengual est exactement contemporain de la parution en français d'un extrait de *Seduction of the Innocent* du psychiatre d'origine allemande Fredric Wertham (Fredric WERTHAM, « Les *Crime comic books* et la jeunesse américaine », *Les Temps modernes*, n° 118, octobre 1955, pp. 468-536) qui, certes, porte sur un autre type de publications, mais qui contribue à polariser les discours autour d'une posture hostile à ce moyen d'expression.

[98] Dans une lettre adressée à Bernard Chardère, fondateur de la revue de cinéma *Positif*, Amengual répond à une remarque de ce dernier qui avait vu un paradoxe entre les critiques qu'il émet à propos du dessin et ses analyses : « C'est qu'il ne s'agit pas des mêmes bandes (et ton reproche est juste : il aurait fallu quelques "mauvaises" bandes en illustration). Je n'ai utilisé que les meilleures, les plus riches – celles qui portaient de l'eau à mes moulins. Mais l'aventure de Pif s'étale sur plus de 5000 dessins aujourd'hui et mon créateur (Carnal) l'a abandonné depuis au moins 2000 bandes

(lettre manuscrite du 24 août 1956, « Fonds Amengual », Section d'Histoire et esthétique du cinéma, Université de Lausanne).

[99] Les premières lignes de l'ouvrage sont les suivantes : « Avant d'aborder, pour le voyage d'exploration que je vous propose, au monde de Pif le Chien, je sens bien que quelques mots d'explication sont nécessaires. Et d'abord pour légitimer ce voyage lui-même, cette exploration. »

[100] En effet, Amengual n'a de cesse de lutter contre les préjugés en soulignant la dimension poétique et la complexité sous-jacente de *Pif le Chien*, qu'il n'examine pas seulement dans les connotations sociopolitiques des éléments représentés (en particulier à travers les ambiguïtés liées aux relations familiales et au statut de ce héros enfantin partiellement anthropomorphisé), mais également du point de vue des techniques de leur figuration. Cependant, jamais le nom du dessinateur Arnal n'est mentionné avant la conclusion (p. 113), où précisément il l'est parce qu'Amengual problématise le rapport qu'il entretient à son objet (« cette histoire en images devient, comme le dit Sartre des bons romans, "tout à fait semblable à un phénomène naturel : on oublie qu'elle a des auteurs [...]" », p. 114). La bande dessinée est étudiée comme objet culturel, non comme le résultat d'un travail dont il s'agirait de revendiquer le caractère artistique.

[101] Cette phrase est tirée de la lettre d'Amengual à Chardère (voir ci-dessus, note 98) ; le terme « sérieux » est souligné. Amengual précise que ses craintes étaient peut-être exagérées : « [...] j'avais quand même un éditeur et très particulier. Il me fallait prévoir sans cesse des justificatifs pour le conseil d'administration de TeC [Travail et Culture] et le paradoxe aura fait qu'il m'en ait fort peu demandé mais que j'ai été, souvent inconsciemment, occupé du souci de lui en fournir. Cela se ressent » (Lettre manuscrite du 24 août 1956, « Fonds Amengual », Section d'Histoire et esthétique du cinéma, Université de Lausanne).

[102] Il n'est à ce titre pas anodin que Roland Barthes ait écrit une lettre de félicitations à Amengual pour la sortie de son ouvrage (fonds de la Section d'Histoire et esthétique du cinéma).

[103] Barthélemy AMENGUAL, *op. cit.*, p. 114.

[104] *Ibidem*, p. 50.

[105] *Ibidem*, p. 104.

[106] À propos de l'application abusive du modèle cinématographique à la BD, voir *infra* l'article de Matteo Stefanelli.

[107] Voir Laurent GUIDO, *L'Âge du rythme*, Lausanne, Payot, 2007, chapitre 3.

[108] Barthélemy AMENGUAL, *op. cit.*, p. 54.

[109] *Ibidem*, pp. 55-57.

[110] *Ibidem*, p. 55, note 1.

[111] Amengual se réfère à Georges Sadoul, qui mentionne l'importance que les plaques de verre de lanternes magiques ont pu jouer dans le développement du montage au cinéma. On le voit, le même Sadoul – devenu aujourd'hui la tête de turc des historiens de la BD parce qu'il attaquait (pour des questions idéologiques) les *comics* des années 1930 destinés aux enfants – n'était pas insensible, en tant qu'historien du cinéma, à l'intermédialité constitutive de certaines procédures cinématographiques.

[112] Barthélemy AMENGUAL, *op. cit.*, p. 115 (*nous soulignons*).

[113] Dans le cinéma des années 1970, le roman-photo fait office de produit emblématique de la culture populaire ; dévalorisé, il se prête toutefois bien à des détournements, comme on en trouve, sur un mode potache et parodique, chez Nanni Moretti (*Pâté bourgeois*, 1973) et Raoul Ruiz (*Colloque de chien*, 1977). En raison du jeu sur l'image fixe qu'ils supposent, ces films entretiennent indirectement un lien avec la BD.

[114] Christian METZ, « Le cinéma : langue ou langage ? », *Communications*, n° 4, 1964, repris in *Essais sur la signification au cinéma*, tome I, Paris, Klincksieck, 1968, p. 73.

[115] Voir Christian METZ, *Langage et cinéma*, Paris, Albatros, 1977, pp. 170-171. Alors que la bande dessinée se caractérise par les traits /image obtenue à la main/, /multiple/ et /mobile/, cinéma et télévision présentent une « image obtenue mécaniquement, multiple, mobile, combinée avec trois sortes d'éléments sonores (paroles, musique, bruits) et avec des mentions écrites ». Notons que la combinaison de l'image et des mentions écrites – signe, dans l'optique metzienne, d'une certaine complexité du médium – est occultée lorsque le sémiologue mentionne le cas de la bande dessinée (comme l'a été la bande-son des films dans ses analyses antérieures).

[116] James MORROW et Murray SUID, *Moviemaking illustrated. The Comicbook filmbook*, Rochelle Park (New Jersey), Hayden Book, 1973. Voir à ce propos Olivier LUGON et Laurent GUIDO, « Introduction. Mises en chaîne, mises en boucle », in Laurent GUIDO et Olivier LUGON (dir.), *Fixe/animé. Croisements de la photographie et du cinéma au XX^e siècle*, Lausanne, L'Âge d'homme, 2010, pp. 366-368.

[117] Bien que favorable à l'utilisation de la bande dessinée dans un cadre catéchétique, Knockaert et Van der Plancke formulaient le constat selon lequel « la catéchèse nourrit généralement une méfiance à l'égard de la bande dessinée comme à l'égard du cinéma, puisque la bande dessinée, pour être vivante, doit nécessairement passer par la grammaire du cinéma » (André KNOCKAERT, Chantal VAN DER PLANCKE, *Bande dessinée biblique et catéchèses*, Bruxelles, Lumen Vitae, 1979, p. 36). Les réflexions issues des milieux de la théologie sont souvent fort révélatrices de la façon dont on conçoit le médium bédéique à une époque donnée, car l'église s'est toujours beaucoup préoccupée de ce moyen d'expression possédant un fort potentiel en termes d'édification morale des enfants ; lorsqu'il s'agit d'examiner une production, les frontières sont d'ailleurs souvent floues entre espace laïc et espace religieux (voir à ce propos notre article « Quand les vignettes prolongent les versets. La bande dessinée en quête du Jésus historique », in Michel PORRET (dir.), *Objectif bulles. Bande dessinée et histoire*, Genève, Georg, 2009, pp. 59-83).

[118] La comparaison avec un certain type de cinéma est avancée dès l'introduction de l'ouvrage *La Nouvelle Bande dessinée* : « Combien de dessinateurs ne louchent-ils pas vers le cinéma américain le plus spectaculaire pour concevoir les cadrages et les découpages de leurs planches ? Résultat : au lieu d'affirmer sa richesse, cette bande dessinée "cinématographique" révèle tristement ses manques : l'absence de son et de mouvement. Reste alors un "cinéma de papier" qui fait plutôt "cinéma du pauvre" » (Hugues DAYEZ, *op. cit.*, p. 7 ; voir également les entretiens p. 17 et p. 39).

[119] Voir en particulier BLUTCH, *Mitchum*, Paris, Cornélius, 2005 [1996-1999 pour une partie des planches]. En fin d'ouvrage, la mention du lieu d'impression est précédée des indications suivantes : « *Mitchum* de Blutch est le seizième long-métrage de la collection Pierre. Son tournage a été achevé en mai 2005 dans les studios Oudin, à Poitiers, pour le compte des Productions Cornélius [...]. Sortie en salle juin 2005. » La comparaison littérale entre BD et film est bien sûr ironique, elle n'en révèle pas moins l'importance accordée par l'auteur au cinéma en tant que source d'inspiration.

[120] ALF et DAN, « Bande et ciné », *Angoulême 15*, Angoulême, SIBD, 1988, pp. 11-13.

[121] À l'ère du parlant, certains films demeurent il est vrai totalement (ou presque) dépourvus de paroles – on peut penser à *Silent Movie* de Mel Brooks (1976), *La Guerre du feu* de Jean-Jacques Annaud (1981), *Le Dernier Combat* de Luc Besson (1983), *Sidewalk Stories* de Charles Lane (1989), *Juha* de Aki Kaurismäki (1999), etc., ainsi qu'à toute une partie du cinéma expérimental ; quant aux bandes dessinées, un certain nombre d'entre elles sont muettes, inscrites dans la filiation des « histoires sans parole » du XIX^e siècle (voir à ce propos Thierry GROENSTEEN, « Histoire de la bande dessinée muette », *Neuvième Art*, n° 2, janvier 1997, pp. 60-75, et n° 3, janvier 1998, pp. 92-105). Dans certains albums, l'absence de mentions verbales est une référence explicite au cinéma muet – voir par exemple François AYROLES, *Incertain Silence* (Paris, L'Association, 2001), où le personnage principal revêt les traits de Buster Keaton.

[122] Il arrive d'ailleurs que le générique même soit intégralement placé sous le régime de l'oralité (voir notre article « Au commencement était le Verbe : perpétuation de l'oralité du "muet" dans quelques incipit filmiques des premières années du parlant », *Cinémas*, vol. 20, n° 1, hiver 2009).

[123] « Mutité » toute relative si l'on prend en compte, à l'instar de tout un pan des recherches récentes sur cette période, la projection cinématographique dans son entièreté, qui pouvait inclure machine à bruits, musiciens, bonimenteur, etc. Voir Rick ALTMAN, « General Introduction : Cinema as Event », in Rick ALTMAN (dir.), *Sound Theory, Sound Practice*, New York, Londres, Routledge, 1992.

[124] David VANDERMEULEN, *Fritz Haber*, Paris, Delcourt, 2 tomes, 2005 et 2007.

[125] Par exemple dans *Dr. Mabuse* (Fritz Lang, 1922), *Der Golem* (Paul Wegener, 1920) ou *Dirnentragödie* (Bruno Rahn, 1927).

[126] Voir Rick ALTMAN, *Silent Film Sound*, New York, Columbia University Press, p. 168.

[127] Précisons que chez Resnais, les bulles ne comprennent pas de texte écrit, mais incluent des personnages parlants sous la forme d'un discours intérieur propre à des êtres tiraillés entre des aspirations contradictoires.

[128] À propos de ces catégories et de la porosité des frontières qui les séparent, voir Alain BOILLAT, *Du bonimenteur à la voix* over..., *op. cit.*, pp. 23-30.

[129] Le regard hors-champ de Tintin puis son apparition en amorce l'identifie comme sujet du regard après que nous avons adopté son « point d'écoute ». HERGÉ, *Vol 714 pour Sydney*, Tournai, Casterman, 1968, p. 19, cases 3-4.

[130] Michel CHION, *La Voix au cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma, 1982, chapitre 1.

[131] Rick ALTMAN, « Quelques idées reçues sur le son du cinéma muet qu'on ne saurait plus tenir », in Giusy PISANO et Valérie POZNER (dir.), *Le Muet a la parole. Cinéma et performance à l'aube du XX^e siècle*, Paris, AFRHC, 2005, pp. 81-100.

[132] Nous pensons par exemple à GENNAUX, *L'Homme aux phylactères*, Bruxelles, Lombard, 1987 (préface et quatrième de couverture par Franquin).

[133] Voir Philippe GODIN, *Hergé, chronologie d'une œuvre*, tome 1 (1907-1931), Bruxelles, Éditions Moulinsart, 2000, p. 169.

[134] *Les Amis d'Hergé*, n° 6, pp. 16-17.

[135] À propos des liens entre le travail d'Hergé et la période de transition entre le muet et le parlant, voir Gwenn SCHEPPLER, « Tintin et le spectre de Totor », *Cinémas*, vol. 20, n° 1, automne 2009, pp. 135-157.

[136] Numa SADOUL, *Tintin et moi. Entretiens avec Hergé*, Paris, Flammarion, 2000 [1975], p. 58.

[137] *Ibidem*, p. 119.

[138] *Ibidem*, p. 97.

[139] Voir par exemple les travaux de Garcia, notamment Bob GARCIA, *Hergé & le 7e art*, Paris, Éditions Mac Guffin, 2007.

[140] Jon J. MUTH, *M*, Paris, Emmanuel Proust Éditions, 2009 [2008].

[141] Voir par exemple Georges VAN LINTHOUT et RODOLPHE, *Sur les quais*, Tournai, Rivages/Casterman, 2008 (d'après Budd Schulberg) ; Jean-Yves MITTON, *Ben Hur*, Paris, Delcourt, 2008 (d'après Wallace) ; Pierre-Alain BERTOLA, *Des souris et des hommes*, Paris, Delcourt, 2009 (d'après Steinbeck). Le cas de l'album *Construire un feu* qu'examine *infra* François Albera est particulier dans la mesure où Chabouté propose son adaptation de London à une époque où le film de Claude Autant-Lara a disparu (CHABOUTÉ, *Construire un feu*, Issy-les-Moulineaux, Vents d'Ouest, 2007).

[142] Nous pensons notamment aux albums parus dans la collection « Ex libris » de Delcourt, qui passent à la moulinette les œuvres de Dumas, Dickens, Hugo, Twain, Kafka et bien d'autres.

[143] Voir *infra* l'article de François DE LA BRETÈQUE, qui repère l'insertion d'affiches de cinéma dans les décors urbains de Tardi.

[144] Alain BOILLAT, « Mettre un film en cases, figer le mouvement : les enjeux de la citation filmique dans la bande dessinée », in Leonardo QUARESIMA, Laura Ester SANGALLI, Federico ZECCA (dir.), *Cinema and Comics. Affinities, differences*, Udine, Forum, 2009, pp. 57-75.

[145] Jordi BERNET et Sanchez ABULI, *Torpedo 1936*, tome 3 (« Ni fleurs ni couronnes »), Comics USA, 1988, pp. 31-32, repris sous le titre « Frankenstein » in *Torpedo. Intégrale*, Issy-les-Moulineaux, Vents d'Ouest, 2006, pp. 117-118). À propos de la citation des images de Whale dans cette planche, voir notre article « Le statut paradoxal du référent de la fixité dans la bande dessinée », in Olivier LUGON et Laurent GUIDO (dir.), *Fixe/animé. Croisements de la photographie et du cinéma au XXe siècle*, Lausanne, L'Âge d'homme, 2010, pp. 425-427.

[146] Pascal CROCI, *Christ*, Paris, Éditions Emmanuel Proust, 2009, pp. 50-54. Le dessinateur transforme passablement le référent en accentuant la dimension génocidaire dans une double page et en introduisant certains motifs qui tissent des liens avec d'autres niveaux de son récit (martyrologie, christomorphisme, figure d'une victime féminine qui traverse les âges, etc.). Notons que le film d'Arthur Penn est également cité dans une vignette de la BD *Stars Interview*, où la personne interviewée (dont on comprend à la fin qu'elle se trouve certes à Hollywood, mais dans un asile psychiatrique) dit avoir participé en tant que figurant à toute une série de films – on retrouve là cette façon de passer en revue dans un récit bédéique certains jalons de l'histoire du cinéma que nous avons évoquée *supra* (A.C. BLODFIELD, *Stars Interview*, *Métal Hurlant*, n° 64bis, « Spécial Hollywood », juin 1981, pp. 76-81).

[147] Thierry SMOLDEREN et Jean-Philippe BRAMANTI, *op. cit.*, tome 4, pp. 17-18. Voir *infra* notre entretien avec Thierry Smolderen, ainsi que les illustrations de ce texte.

[148] FRANQUIN, *Les Chapeaux noirs* (1950), repris in *Spirou et Fantasio. L'intégrale, tome 1 (Les débuts d'un dessinateur)*, Marcinelle, Dupuis, 2006, pp. 177-192 (illustration : p. 180, case 1). À propos de ce récit, voir également *infra* l'article de Michel Porret, pp. 165-195.

[149] Il y a certes encore quelques films qui ressortissent au genre après la fin des années 1970, mais leur statut exceptionnel confirme le recul général du western. Parmi ces exceptions, on peut citer les réalisations de Clint Eatswood (*Le Cavalier solitaire/Pale Rider*, 1985 ; *Impitoyable/Unforgiven*, 1992), *Danse avec les loups* (*Dance With Wolwes*, 1990) et *Open Range* (2004) de Kevin Kostner, *Wyatt Earp* (1994) et *Silverado* (1995) de Lauwrence Kasdan, le remake *3:10 to Yuma* (James Mangold, 2007) ou, précisément, des adaptations de bandes dessinées (*Blueberry*, Jan Kounen, 2004 ; *Lucky Luke*, James Huth, 2009). Le troisième volet de *Retour vers le futur* (*Back to the Future Part III*, Robert Zemeckis, 1990), où le temps du vieil Ouest est visité comme une attraction foraine teintée de nostalgie, souligne paradoxalement plus l'obsolescence du genre qu'il ne suggère une possibilité de renouveau.

[150] Pour la science-fiction, on pense notamment au personnage de Han Solo dans *Star Wars* (George Lucas, 1977), à *Outland* de Peter Hyams (1981) – sorte de *High Noon* (*Le train sifflera trois fois*, Fred Zinnemann, 1952) déplacé dans une station spatiale – ou, dans une certaine mesure, au récent *Avatar* de James Cameron (2009). En ce qui concerne les liens entre un certain cinéma d'horreur et le genre du western, voir Alain BOILLAT, « Les fantômes de l'Amérique. Le spectre de l'Indien chez John Carpenter et dans le cinéma d'épouvante de la fin des années 70 », in Laurent GUIDO (dir.), *Les Peurs de Hollywood*, Lausanne, Antipodes, 2006, pp. 165-183. Pour un retour de cette hybridité générique (entre l'horreur et le western) dans le champ de la BD, on peut notamment évoquer l'exemple du « fumetto » *Je tuerai encore Billy the Kid* (*Ucciderò ancora Billy the Kid*, traduit en français chez Clair de Lune en 2007), scénarisé par Roberto Recchioni et dessiné par différents auteurs (Burchielli, Cucina, Dell'Edera), auquel nous consacrons une analyse (axée sur la question des motifs christiques) disponible sur http://www.unil.ch/usagesdejesus/page71017.html.

[151] Jean-Louis RIEUPEYROUT, *Le Western ou Le cinéma américain par excellence*, Paris, Cerf, 1953, préface d'André BAZIN (pp. 5-13) reprise in *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Cerf, 1994 [1958], pp. 217-227.

[152] Daniel PIZZOLI, *Il était une fois Blueberry*, Paris, Dargaud, 1995, p. 67.

[153] « Album de transition, *Général tête jaune* [1968] clôt provisoirement la période hollywoodienne de Gir. [...] Il faudra attendre le cycle de la fuite des Apaches pour retrouver un héritage hollywoodien dans *Blueberry*. [...] C'est en 1969 avec *La Mine de l'Allemand perdu* que la série s'oriente vers une conception italienne du western. [...] *Chihuahua Pearl* marque sans doute l'apogée de cette période italianisante » (*ibidem*, pp. 69-70).

[154] On pourrait dire de même de deux épisodes des *Tuniques bleues* qui se réfèrent respectivement à chacun des films de Ford mentionnés ici : *Les Déserteurs* (1974) et *Le Blanc-Bec* (1979).

[155] En particulier le cycle qui commence avec *Nez cassé* (1980), où Blueberry, injustement dégradé en tant qu'officier, est considéré comme un hors-la-loi et s'intègre provisoirement à la nation apache.

[156] Voir Paul HERMAN, *Épopée et mythes du western dans la bande dessinée*, Grenoble, Glénat, 1982, p. 15.

157 Morris et René Goscinny, *La Diligence*, Marcinelle, Dupuis, 1968.

158 Pour d'autres exemples de motifs empruntés au cinéma par les auteurs de *Lucky Luke*, voir Francis Lacassin, « Lucky Luke, un cow boy trop grand pour le cinémascope », *Giff Wiff*, nº 5-6, avril mai 1963, pp. 22-29.

159 Moebius, « Les Aventures de Blueberry », *Bang !*, nº 2, pp. 54-61.

160 À ce propos, voir l'entretien de J.-M. Charlier par Guy Delcourt in *L'univers de Gir*, Paris, Dargaud, 1986, pp. 85-88.

161 Ce carcan est néanmoins mis à mal par les deux albums des *Aventures d'Al Crane* d'Alexis et Lauzier (1976-1978) qui, jouant avec une censure qu'ils appliquent en partie tout en l'affichant (selon un usage de la réflexivité propre à Gotlib), font fi de la plupart des tabous mentionnés par Moebius dans les pages de *Bang !*

162 Gotlib, « Lucky Luke spaghetti », in *Rubrique-à-brac*, tome 5, Paris, Dargaud, 1974, pp. 4-6.

163 « *This is the West, sir. When the legend becomes fact, print the legend !* »

164 Ce récit enchâssé débute dans le tome 25 (la série est désormais intitulée *Mister Blueberry*) : Jean Giraud, *Ombres sur Tombstone*, Paris, Dargaud, 1998, planche 13. Précisons que l'histoire périphérique à celle de Blueberry dans le récit-cadre correspond à un autre film de Ford, *La Poursuite infernale* (*My Darling Clementine*, 1946), tandis que le récit enchâssé développé sur trois tomes a fait ultérieurement l'objet d'un album séparé, *Apache* (Paris, Dargaud, 2007).

165 « La bande dessinée d'Hergé [...] démontre une volonté de transposer le cinéma dans une forme culturelle plus ancienne (la caricature de presse) et plus installée dans le paysage belge. La référence permanente au western va aussi dans ce sens [...] : fascination pour la culture américaine et volonté de la "belgiser", de l'amadouer tout en lui rendant hommage » (Gwenn Scheppler, *op. cit.*, pp. 142-143).

166 Alexandro Jodorowsky et François Boucq, *Bouncer*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 6 tomes parus (2001-2008).

167 Olivier, Jérôme et Anne-Claire Jouvray, *Lincoln*, Genève, Paquet, 6 tomes parus (2002-2010).

168 Christophe Blain, *Gus*, Paris, Dargaud, 3 tomes parus (2007-2008).

169 Par exemple *Angela* de Vatine et Pecqueur (2006) ou *Après la pluie* (2008) de Meunier et Guérineau.

170 À propos de ces sources et de leur réception dans l'espace francophone, voir l'ouvrage richement documenté de Paul Bleton, qui livre par ailleurs en annexe (pp. 265-270) une liste des principales BD de western parues jusqu'à la fin des années 1980 : Paul Bleton, *Western, France. La place de l'Ouest dans l'imaginaire français*, Amiens, Encrage, 2002.

171 À propos du western dans la BD américaine, voir Maurice Horn, *Comics of the American West*, South Hackensack, Stoeger, 1978.

172 Claudio Nizzi, Joe Kubert, *Quatre tueurs*, tome 1 (« Le Cavalier solitaire »), Paris, Erko, 2002.

173 Par exemple la trilogie de Rossi, *Le Chariot de Thespis*, Grenoble, Glénat, 1982-1986, et le « one-shot » de Rosinski et Jean Van Hamme, *Western*, Bruxelles, Le Lombard, 2003.

174 « Rancho Bravo », paru dans *Fluide Glacial* (1997-1998) et repris in Blutch, *Mish Mash*, Paris, Cornélius, 2002, pp. 96-114. L'auteur évoque à plusieurs reprises son admiration pour le western dans son « autobiographie » *Le Petit Christian*, Paris, L'Association, 1998.

175 On trouve des traces de cette approche dans d'autres films plus anciens, par exemple dans *Le Brigand bien-aimé* (*The True Story of Jesse James*, Nicholas Ray, 1957), où la pièce de théâtre racontant la mort du héros est jouée sur les planches, ou dans *Le Gaucher* (*The Left Handed Gun*, Arthur Penn, 1958), où Billy the Kid emprisonné lit les *dime novels* qui font le récit de ses propres aventures.

176 Francesco Ripoli, *1890*, Toulon/Paris/Bruxelles, Quadrants, 2008.

177 Matthieu Blanchin et Christian Perrissin, *Martha Jane Cannary. Les années 1852-1869*, Paris, Futuropolis, 2007.

178 Lewis Trondheim, *Blacktown* (*Les Formidables Aventures de Lapinot*, tome 1), Paris, Dargaud, 1995.

179 Morris, *Phil Defer*, Marcinelle, Dupuis, 1956 ; Morris et René Goscinny, *Chasseur de primes*, Marcinelle, Dupuis, 1972.

180 Morris et René Goscinny, *La Diligence*, *op. cit.*, planche 29A, cases 1-2.

181 Caumery et Joseph Pinchon, *Bécassine au studio*, Paris, Hachette, 1992. Cet épisode, paru dans *La Semaine de Suzette* en 1950, a connu une publication en album très tardive.

182 Concernant ce « sous-genre », voir Marc Cerisuelo, *Hollywood à l'écran, essai de poétique historique des films. L'exemple des métafilms américains*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 2000.

183 Dans le commentaire du cahier graphique livré en annexe du premier tome de sa série *Hollywood Boulevard*, Jérôme Félix revendique l'influence de la bande dessinée de Berthet sur son récit (il annonce qu'il fera apparaître le personnage du détective Flinn dans le second tome), qui se passe également dans les coulisses d'Hollywood, où nous suivons un jeune homme qui sacrifie tout pour devenir scénariste et se heurte au mépris des gens du milieu du cinéma : Jérôme Félix et Ingrid Liman, *Hollywood Boulevard*, Charnay-les-Macons, Bamboo, 2009.

184 Daniel Clowes, *Comme un gant de velours pris dans la fonte*, Paris, Cornélius, 1999, notamment pp. 9 et 109-111.

185 Gotlib et Alexis, *Cinémastock*, Paris, Dargaud, 1974-1975 [1970-1974]. Précisons que parmi les sept parodies scénarisées par Gotlib, une seule porte directement sur le cinéma (même si ce dernier est visé ailleurs via la parodie d'œuvres littéraires, voir à ce propos *infra* le commentaire qu'en propose Michel Porret dans son article), et se rapporte plus précisément à un genre (le film de cape et d'épée). C'est en fait dans l'œuvre de Gotlib dans son ensemble qu'il faut chercher les clins d'œil au langage du cinéma, le plus souvent en lien avec une référence générique (voir par exemple Gotlib, « Lucky Luke spaghetti », *op. cit.*).

186 À propos de ce modèle (pré)cinématographique de la décomposition du mouvement, voir Laurent Guido, « De l'instant prégnant aux gestes démultipliés : scansions filmiques du mouvement dans la bande dessinée », in Philippe Kaenel et Gilles Lugrin, *op. cit.*, pp. 95-116.

187 André Barbe, *Cinéma*, tomes 1 et 2, Grenoble, Glénat, 1982.

188 L'OUvroir de BAnde dessinée POtentielle, établi sur le modèle de L'OULIPO littéraire (Raymond Queneau, Georges Perec, etc.), est un groupe d'auteurs de BD (Menu, Ayroles, Lécroart...) et de théoriciens (Groensteen, Ciment) travaillant à partir de contraintes formelles leur permettant de proposer nombre d'expérimentations sur le médium, publiées notamment à L'Association dans les *Oupus* (4 tomes parus à ce jour, 1997-2005).

189 Matt MADDEN, *99 exercices de style*, Oubapo/L'Association, Paris, 2005 [2004].

190 La pratique du *story-board*, souvent idéalisée comme la garante d'un travail particulièrement précis sur la composition de l'image filmique, connaît depuis une quinzaine d'années une certaine reconnaissance grâce au support numérique, car la dimension visuelle de ce travail préparatoire en fait un supplément idéal des éditions DVD. Or elle est souvent rapprochée de façon hâtive de la bande dessinée dont elle diffère significativement en raison de son caractère transitoire et strictement utilitaire, les séries de vignettes ne jouant qu'un rôle indicatif dans le processus de la genèse de l'œuvre cinématographique. En outre, la suggestion du mouvement s'y opère en fonction de nécessités et selon des procédés tout autres, que Matt Madden se plaît ici à imiter : il s'agit de signifier la présence des mouvements (d'éléments mobiles dans l'image ou de l'appareil de prise de vues) qui seront *restitués* dans le produit fini (d'où l'abondance de flèches indicatives), tandis que la bande dessinée doit amener son lecteur à se représenter mentalement ces mouvements, ce qui induit une fonction différente du découpage. C'est pourquoi, même en termes de conventions de figuration du mouvement, ces deux types de séries d'images diffèrent passablement.

191 Rudolph ARNHEIM, *Le cinéma est un art*, Paris, Éditions de l'Arche, 1989 [1932]. Voir à ce propos l'article de Ludovic Schuurman dans le présent ouvrage.

192 Marc-Antoine MATHIEU, *Dieu en personne*, Grenoble, Delcourt, 2009.

193 À propos de ce passage, voir la section « *Cyrrus* : l'immobilisation motivée diégétiquement » de notre article « Mettre un film en cases... », *op. cit.*, pp. 63-64.

194 Il est rare cependant d'observer une mise en scène de dispositifs antérieurs au cinématographe. On citera l'exception notable d'un ouvrage de Thomas Ott qui articule ses différentes parties autour de visionnages effectués à l'aide de kinétoscopes par une jeune fille dans un établissement forain (Thomas OTT, *Cinema Panopticum*, Paris, L'Association, 2008).

195 Bernard YSLAIRE, *XXe ciel.com. http://www.xxeciel.com/mémoires<19>00*, Paris, Humanoïdes associés, 2004.

196 Jean-Pierre EUGÈNE (dir.), *Souvenirs de films, du 9e art au 7e art. 51 dessinateurs à l'affiche*, Bruxelles, Le Lombard, 2009.

197 *Les Films du Crayon*, Paris, Le Crayon/Alain Beaulet/BDArtist(e), 2009.

198 François SCHUITEN et Benoît PEETERS, *L'Aventure des images. De la bande dessinée au multimédia*, Paris, Éditions Autrement, 1996, pp. 50-53.

199 *Ibidem*, p. 43.

200 David KUNZLE, *History of the Comic Strip, volume 2 : The Nineteenth Century*, Berkeley, University of California Press, 1990.

201 Thierry SMOLDEREN, *Naissances de la bande dessinée, de William Hogarth à Winsor McCay*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2009. Voir également Charles DIERICK et Pascal LEFÈVRE (dir.), *Forging a New Medium. The Comic Strip in the Nineteenth Century*, Bruxelles, VUB University Press, 1998.

202 Voir en particulier le site Internet suivant (que l'on doit notamment à Smolderen) particulièrement riche en productions très rares, et qui compte des commentaires érudits sur l'histoire de la BD : http://www.old-coconino.com/s_classics_v3/

203 Voir par exemple, en lien avec la bande dessinée : André GAUDREAULT et Philippe MARION, « Un média naît toujours deux fois », *op. cit.* ; « Pour une nouvelle approche... », *op. cit.*

204 Alain BOILLAT, « La figuration du mouvement dans les dessins de presse et albums illustrés signés "O'Galop" : des images en séries (culturelles) », *1895*, n° 59 (« Marius O'Galop et Robert Lortac. Deux pionniers du cinéma d'animation français »), décembre 2009, pp. 22-46. Ce numéro de la revue *1895* éditée par l'AFRHC (Association française de recherche sur l'histoire du cinéma) est dirigé par Valérie Vignaux qui, en s'intéressant au cinéma d'animation des débuts, ouvre la voie, dans le champ du cinéma, à la prise en compte de séries culturelles parallèles intégrant l'image dessinée. Vignaux a également dirigé précédemment un numéro de la même revue consacré à Émile Cohl (*1895*, n° 53, décembre 2007 ; voir à propos de la « bande dessinée » notre contribution « Émile Cohl et les "histoires en images" : le corps au pied de la lettre », pp. 111-127).

205 André CHAPERON, « Le hors-champ de l'histoire. Une lecture benjaminienne de *Tom, Tom, the Piper's son* », *Décadrages*, n° 1-2 (« Le hors-champ »), automne 2003, p. 20. Chaperon se réfère à titre de comparaison aux gravures de William Hogarth à propos desquelles Thierry Smolderen a montré qu'elles inauguraient un nouveau mode de lecture de l'image, invitant à « la circulation aléatoire et variable du regard », tradition dans laquelle s'inscriront les planches de Winsor McCay, qui s'emparera de « l'espace des kermesses, des foires et des parcs d'attractions » (Thierry SMOLDEREN, *Naissances..., op. cit.*, pp. 10-11).

206 Voir François DE LA BRETÈQUE, « Christophe et les dispositifs optiques : la bande dessinée primitive est-elle vraiment précinématographique ? », in Leonardo QUARESIMA, Laura Ester SANGALLI, Federico ZECCA (dir.), *Cinema and comics*, *op. cit.*, pp. 221-240. Chemartin et Dulac montrent dans l'article du présent ouvrage comment cette rencontre résulte d'un motif commun aux deux médias, celui de la figure du garnement.

207 À notre sens, la narratologie fournit un cadre productif à l'examen de tels paramètres. Pour une application de la notion de « relation d'actions » à une série de l'époque des pionniers, voir notre article « Le récit minimal en bande dessinée : l'histoire constamment réitérée d'un éternuement dans la série *Little Sammy Sneeze* de Winsor McCay », in Sabrinelle BEDRANE, Françoise REVAZ et Michel VIEGNES (dir.), *Le Récit minimal*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle (à paraître).