

The Walking Dead : du comic à la série

Apolline Caron-Ottavi

Numéro 170, décembre 2014, janvier 2015

Entre la bande dessinée et le cinéma

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/73249ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Caron-Ottavi, A. (2014). Compte rendu de [*The Walking Dead* : du comic à la série]. *24 images*, (170), 21–21.

The Walking Dead: du comic à la série

Un monde sans limites où toutes les lois, les propriétés et les frontières ont été abolies, un groupe de personnages qui peut subitement se multiplier ou se réduire, des paysages dévastés où l'inconnu surgit à chaque page... si *The Walking Dead* semblait d'emblée destiné à faire l'objet d'une adaptation au petit écran, ce qui en revanche pouvait résister à cette transposition, c'est sa violence, crue et cruelle, l'état de survie pure dans lequel sont plongés les personnages d'un récit qui menace à tout instant de faire voler en éclats les conventions narratives. Même les personnages principaux, enfants compris, sont parfois expulsés du récit, mutilés, ou encore deviennent à leur tour des meurtriers psychopathes. Dans un noir et blanc nerveux, l'action (ou l'inaction) avance sans hésitation, s'appuyant sur des dialogues qui se concentrent sur l'essentiel. Et si les zombies sont à l'origine de la catastrophe, l'horreur survient du fait des humains, lâchés sans bride dans une société déconstruite.

Aussi, lorsque AMC se lance dans l'adaptation du *comic* déjà culte, le projet s'impose comme une évidence, tout en laissant poindre le risque d'un cuisant échec. Les premiers épisodes de *Walking Dead* apparaissent en effet décevants: les acteurs ne correspondent pas



aux personnages que l'on a imaginés, tout semble surfait, la violence de la catastrophe édulcorée, et la dimension traumatique des événements effacée par le sentimentalisme. La première saison est à ce titre un exemple des limites de la production hollywoodienne. Noyée dans les portraits psychologiques et les dialogues explicatifs, l'efficacité immersive de la bande dessinée disparaît. Et pourtant, une fois passé les développements didactiques et les nécessaires séquences de « mise en situa-

tion », une fois entré dans le vif de l'action et des dilemmes intimes, l'impression première se dissipe peu à peu. Par la liberté qu'il prend par rapport au *comic* (en jouant d'abord sur de simples détails, puis sur des pans entiers de narration), de même que par ses avancées discrètes vers une violence rarement vue à la télévision, *The Walking Dead* finit par s'imposer en jouant sur un terrain qui lui est propre. La série s'appuie sur une identification plus forte du spectateur, une incarnation humaine davantage développée dès lors que les regards et les visages prennent plus d'importance que les dialogues. *The Walking Dead* fait alors son chemin avec le rythme et les références visuelles qui lui appartiennent, en réinventant un univers qui demeure néanmoins fidèle à l'esprit de la bande dessinée d'origine. – Apolline Caron-Ottavi

Pierrot le Fou et Les Pieds nickelés

Le Jean-Luc Godard de la première période se porte, dès *À bout de souffle*, à la défense des mauvais genres et des arts mineurs. Tant et si bien que, tout en réinventant le langage cinématographique, il s'affaire déjà à remettre en question leur hiérarchisation. Voilà pourquoi, dans *Alphaville*, un héros de Peter Cheyney peut lire *Capitale de la douleur* de Paul Éluard.

Que Belmondo lise *Les Pieds nickelés* dans *Pierrot le Fou*, voilà qui peut de prime abord paraître sans importance. Mais qu'il lise *Les Pieds nickelés* comme naguère il récitait *L'histoire de l'art* d'Élie Faure, qu'il le fasse dans ce film où l'on cite aussi Velázquez, voilà qui laisse croire que, pour Godard, l'œuvre de Louis Forton vaut bien celle du peintre espagnol. Sur le plan de la forme, on peut même dire que Godard emprunte à la narration séquentielle graphique son découpage de l'image: le montage décompose l'image de manière à créer une série de tableaux qui rappellent la case de la bande dessinée.

À quelques reprises, les collages visuels que composera le cinéaste dans les années suivantes emprunteront d'ailleurs de façon directe à la bande dessinée: Batman, Nick Fury et Captain America font une brève apparition dans *La Chinoise*, tandis que *Made in USA* est ponctué d'onomatopées qui servent à télégraphier diverses actions. Mais revenons-en à nos *Pieds nickelés*, qui sont tout sauf innocents et dont on peut même extrapoler qu'ils fournissent à *Pierrot le Fou* les grandes lignes de son scénario – Ferdinand s'inspirant manifestement



de ces héros atypiques que l'on a à maintes reprises qualifiés d'anarchistes. Belmondo, à l'instar de ces derniers, incarne un personnage sans le sou qui fait preuve d'une invention remarquable pour se tirer d'affaires. De là à dire que le film relève de l'adaptation à demi consciente des *Pieds nickelés*, il n'y a qu'un pas, qu'il n'est pas plus fou de franchir que celui de dire que ce film est inspiré du *Chef-d'œuvre inconnu* de Balzac, comme l'a déjà fait Godard. Au fond, *Pierrot le Fou* est une bande dessinée comme *Alphaville* est un feuilleton de science-fiction ou *Made in USA* un roman noir – à la manière de son auteur, c'est-à-dire sans trop se préoccuper des conventions propres à ce genre. – Alexandre Fontaine Rousseau