

Ciné-Bulles

Les chemins de traverse : Films adaptés de bandes dessinées

Loïc Darses

Volume 31, numéro 1, hiver 2013

URI : id.erudit.org/iderudit/68167ac

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

ISSN 0820-8921 (imprimé)
1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Darses, L. (2013). Les chemins de traverse : Films adaptés de bandes dessinées. *Ciné-Bulles*, 31(1), 48–51.

Tous droits réservés © Association des cinémas parallèles du Québec, 2013

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne. [<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>]

érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. www.erudit.org

Les chemins de traverse

LOÏC DARSE

C'est parce qu'il cultive une relation aussi particulière qu'unique avec chacune de ses comparses qu'on peut qualifier le cinéma d'art résolument synthétique. Que ce soit la peinture, la musique, la littérature, le théâtre ou la photographie, toutes les disciplines artistiques l'ont influencé à leur manière, le façonnant tantôt à leur image, lui permettant tantôt d'emprunter des voies novatrices favorisant son émancipation. L'une des forces du septième art est cet échange perpétuel, ce dialogue constamment renouvelé. Mais qu'en est-il de la relation qu'il entretient avec le neuvième art, celui de la bande dessinée? Outre la prolifération de productions aux budgets certes colossaux, mais le plus souvent frappées d'une pauvreté sans nom, exhibant toujours ces mêmes « icônes » vêtues de costumes moulants, quel est l'apport spécifique de la bande dessinée au cinéma? Voici cinq films témoignant d'une autre manière de faire qui, grâce à des démarches d'adaptations enrichissantes, redorent un art encore souvent dénigré par les esthètes pour les ambitions commerciales qui régissent sa frange la plus connue: le cinéma de divertissement. Retour sur les merveilles qui peuvent parfois naître du passage de la bulle au grand écran.



Ghost World



Sin City

Outre ses qualités historiques, politiques et artistiques remarquables, **Persepolis** (2007) est un film incontournable qui mérite qu'on s'y attarde; il représente en quelque sorte l'archétype de l'adaptation brillamment exécutée. Avec la « révolution » islamique de 1979 pour trame de fond, la bande dessinée autobiographique, signée Marjane Satrapi, l'œuvre source du même titre, relate le difficile passage de l'enfance à l'âge adulte d'une jeune Iranienne. C'est la répression d'une théocratie totalitaire qui propulsera Marjane, fille de parents progressistes, à coups de bombardements et d'exécutions, dans la cour des grands. Après l'échec collectif et la perversion par le dogme absurde du pouvoir religieux du soulèvement révolutionnaire, qui se voulait pourtant libérateur, la révoltée dans l'âme sera contrainte de s'expatrier. Transposant avec justesse sa bédé au grand écran avec la complicité de Vincent Paronnaud, lui aussi cinéaste et bédéiste, Satrapi livre le témoignage poignant d'une femme en deuil de sa patrie.

Fondamentalement universel, ce récit aurait pu prendre une multiplicité de formes. Le cinéma d'animation s'étant imposé, il permet à **Persepolis** de rendre justice au ton qui émane de l'ouvrage dont il est tiré en adoptant la forme épisodique de ce dernier, ce qui confère un mouvement singulier à la narration, de même qu'une voix aux personnages. Le noir et blanc de la bande dessinée persiste au grand écran, ce qui évite au spectateur de restreindre la portée du propos à sa seule dimension ethnoreligieuse. Grâce à cette absence de couleurs, celui-ci se retrouve en présence d'êtres humains qui, malgré le fos-

sé culturel et géographique qui les sépare de lui, sont en mesure de l'émouvoir. Cette fidélité formelle empreinte de sobriété sert tout à fait le dessein de Satrapi en n'attirant l'attention que sur l'essentiel : ici, nul artifice stylistique. Devant une telle démarche, qui relève du calque plutôt que de l'adaptation, on est toutefois en droit de se demander ce qu'apporte spécifiquement le cinéma à la bédé, ce qui appartient en propre à l'art cinématographique. Mais voilà, c'est en le présentant 24 images par seconde que les créateurs permettent à leur propos d'avoir une plus large diffusion. Car le travail de Marjane Satrapi est d'abord celui d'une résistante qui, clamant et dénonçant haut et fort les injustices qui sévissent dans son pays d'origine, œuvre à la véritable révolution, celle que l'Iran aurait dû (pu) connaître.

Si, dans **Persepolis**, le fond prédomine sur la forme, **Sin City** (2005), adaptation néo-noire ultra violente et visuellement saisissante de la bédé de Frank Miller, lui est diamétralement opposé. Réalisé par Robert Rodriguez et Miller lui-même, le film, qui adopte une trame non linéaire, se révèle particulièrement glauque et ténébreux. Servi par une photographie expressionniste affirmée, il campe son récit sur fond de crime organisé et de prostitution. Primé à Cannes pour ses qualités techniques et plastiques, cet exercice de style, presque entièrement filmé sur fond vert (*green screen*) est, grâce à son éblouissante maîtrise du clair-obscur et du noir et blanc, un vibrant hommage à la série originale, de même qu'à l'esthétique des films noirs.

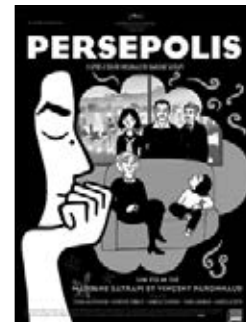
Ici, les planches prennent vie et c'est l'entièreté des procédés formels utilisés par l'équipe de réalisation qui sert adroitement cette transposition cinématographique. Franc succès, cette rencontre de deux univers repose essentiellement sur le principe du terrain d'entente. C'est en associant les caractéristiques fondamentales de la bande dessinée de Miller aux codes du film noir que Rodriguez parvient à créer un monde crédible dans lequel les deux arts sont en parfaite symbiose. Cela permet au réalisateur de traduire de manière convaincante la vision du bédéiste, vision où les clichés pullulent, certes, mais où ils forment l'essence même de celui-ci et de son apparente vacuité tant ils sont à la fois prétextes et justifications de toute la dimension plastique du film. Ainsi, en plus de faire le pont entre bande dessinée et cinéma, **Sin City**, superproduction alliant

énorme budget et pléthore de vedettes hollywoodiennes, joue la carte du film de genre et du cinéma d'auteur. Invité à mettre en scène un bref segment de ce film hétéroclite, Quentin Tarantino adresse même un clin d'œil au cinéma de Godard, plus particulièrement à la séquence de **Pierrot le Fou** où Belmondo et Karina causent au volant d'une voiture, alors que défilent à toute vitesse sur leurs visages des lumières colorées, gages d'un art en mouvement.

Il est impossible d'explorer les relations qu'entretiennent la bande dessinée et le cinéma sans prendre en compte le manga. Tradition d'origine japonaise désormais très populaire et largement répandue qui, par son découpage temporel et ses cadrages dynamiques à la manière du septième art, mais surtout, par son traitement graphique d'une violence explicite et soutenue, a considérablement influencé une certaine tendance du cinéma contemporain.

Exemple probant de cette récente mouvance de l'extrême, le Coréen Park Chan-wook propose avec **Old Boy** (2003), qui s'inspire librement d'un ouvrage des mangakas Garon Tsuchiya et Nobuaki Minegishi, un film fascinant au lyrisme poignant, qui, en s'éloignant de sa source, incarne le compromis idéal entre deux formes d'expressions artistiques. Véritable tragédie hallucinée, **Old Boy** — dont un *remake* signé Spike Lee est attendu pour 2013 — retrace la quête sanglante et vengeresse d'un homme qui, après avoir été kidnappé le jour de l'anniversaire de sa petite fille, est séquestré sans raison apparente dans une chambre d'hôtel aux allures de prison pendant 15 longues années; puis, il est subitement relâché par ses tortionnaires, ne recevant en guise d'explications qu'un ultimatum de 5 jours au cours duquel il devra trouver la cause de sa claustration prolongée. Cet homme prématurément vieilli, à qui l'on a tout volé, sera ainsi prêt à se rendre jusque dans les derniers retranchements de sa raison pour découvrir la vérité.

Résolument violent, sombre et grave, **Old Boy**, admirablement servi par l'étonnante profondeur de son récit aussi captivant que bouleversant, se distancie du manga dont il s'inspire, plus unidimensionnel et prévisible. Grâce à l'adaptation sensible qu'en fait Park Chan-wook et au traitement qu'opère le cinéaste, cette œuvre est plus qu'un





A History of Violence



Old Boy

simple film de genre — contrairement à **Sin City**, qui affirme sans ambages sa frivolité, **Old Boy** cherche constamment à transcender son contenu — et voit du coup sa maturité déçuplée. Même si ce noir *thriller*, visuellement magnifique, ne doit à peu près rien au manga, du moins pour ce qui est de sa richesse iconographique, force est de constater que ses séquences de combats, outrancièrement chorégraphiées, renvoient sans l'ombre d'un doute à l'esthétique léchée de la tradition nipponne. Un exemple de la démesure de **Old Boy** est cette scène se déroulant dans un long couloir lugubre où le protagoniste, armé d'un simple marteau, en découd sauvagement avec un torrent incessant de fiers-à-bras. Affrontement épique tourné en un seul plan-séquence où la caméra opère un travelling d'une grande virtuosité technique en se promenant sans cesse de droite à gauche et de gauche à droite, imposant un rythme effréné à cette valse de la violence.

Empruntant la voie préconisée dans **Old Boy**, **A History of Violence** (2005) pousse plus avant cette démarche et tend ainsi à un affranchissement complet à l'égard de l'œuvre qui est pourtant sa genèse. Oui, le film peut, du moins d'un point de vue théorique, être considéré comme l'adaptation de la bande dessinée du même titre écrite par John Wagner et illustrée par Vince Locke, mais ce titre est à peu près tout ce qui reste de ladite bédé. Au final, même le scénario de Josh Olson, qui écarte habilement le côté très sensationnaliste inhérent à cette dernière, diffère du film. Une œuvre qui, en raison de l'intensité de son thème principal, la violence, mais surtout de son traitement, est intimement liée à son créateur, David Cronenberg. C'est d'ailleurs ce processus d'appropriation qui permet au cinéaste de tirer vers le haut cette histoire (digne

du plus simplet des romans de gare) d'un homme qui, après avoir commis l'acte terrible pour lequel il sera héroïsé, est contraint de lever le voile sur un passé trouble. Cronenberg y atteint des sommets inespérés en matière d'étude de personnages et d'exploration des thématiques récurrentes à son œuvre.

Du point de vue esthétique, l'« adaptation » de Cronenberg ne partage rien avec l'ouvrage de John Wagner et affirme pleinement sa spécificité cinématographique. Mise en scène d'un duel fratricide, représentation d'une cellule familiale à la justesse convaincante, brillante étude de la violence — autant physique et psychologique que sexuelle — et de ses répercussions sur les êtres qui la côtoient, tout dans cette histoire est narré à un second degré. Ainsi, ce n'est que grâce à leur transposition filmique que certaines scènes — celle du meurtre initiatique commis par le fils, celle de l'agression sexuelle du père sur sa propre femme, ou encore la séquence finale, d'une sombre et indescriptible beauté — voient le jour, et ce, pour un résultat cinématographique qui s'avère des plus remarquables.

Une petite ville américaine anonyme. Deux meilleures amies qui viennent de boucler leurs études secondaires. Un été qui, au lieu de leur procurer la liberté qu'elles espéraient tant, occasionne plutôt un profond vide existentiel, si bien que l'ennui mortel et le travail asservissant réussissent à miner une amitié qui semblait jusque-là inébranlable. Telle est la prémisse de **Ghost World** (2001), traduction filmique de la bédé de Daniel Clowes portée au grand écran par Terry Zwigoff, qui évoque avec justesse la phase transitoire, parfois aliénante et empreinte de désillusion, qui se dessine entre l'adolescence et l'âge adulte. Véritable chronique d'un passage obli-

gé, cette œuvre à la fois comique, tragique, satirique et romantique dépasse, grâce au regard cynique de ses créateurs, le simple film « de jeunes » et formule la critique acerbe d'une Amérique psychotique, vide et profondément esseulée.

Son processus d'adaptation narratif étant distinct de ceux mis en œuvre dans **Old Boy** et **A History of Violence**, le film, coécrit par Zwigoff et Clowes, demeure, malgré quelques libertés créatives sur le plan scénaristique — entre autres, la mise à l'avant-plan d'un personnage pourtant secondaire —, très fidèle au ton et aux propos de sa source. S'inscrivant dans la lignée de **Persepolis** et de **Sin City** dans la mesure où les auteurs derrière chacune des bandes dessinées ont participé activement à leur adaptation, **Ghost World** s'en distancie néanmoins par l'absence, dans son traitement, d'une esthétique empruntée à son pendant « bédésque », tendant plutôt, dans une perspective strictement formelle, vers une démarche similaire à celle entreprise dans **A History of Violence**. Quoiqu'une attention soit portée à l'intensité des couleurs et bien que la scène d'ouverture, grâce à un travelling latéral dévoilant les résidents d'un bâtiment à travers les cadres des nombreuses fenêtres de sa façade, tienne lieu de clin d'œil subtil aux cases de bédé, **Ghost World** n'arbore pas une signature visuelle éclatée. L'accent est ainsi mis sur les dialogues savoureux et caustiques propres à l'œuvre du bédéiste. De ce fait, l'auteur du récit, en travaillant de pair avec le cinéaste,

réussit à donner à son texte (et à ses images) un second souffle revigorant.

Cinq bandes dessinées, cinq films. Cinq manières de concevoir et de réaliser cette démarche complexe qu'est l'adaptation au grand écran. Si certains cinéastes privilégient une traduction directe, choisissant d'en transposer l'essence même, à la fois à propos du fond et de la forme, d'autres perçoivent plutôt la bande dessinée comme une source d'inspiration permettant la réalisation d'œuvres remodelées. Mais à l'évidence, tous combattent un système délétère en œuvrant en marge du joug qu'imposent les superproductions américaines au neuvième art. Tous opposent leur art à l'orgie navrante de films de super héros, plus insipides les uns que les autres, qui résulte de cette hégémonie culturelle gaspillant le potentiel et crachant sur la richesse trop souvent sous-estimée de la bédé. Cette poignée de créateurs ne faisant pas le poids contre l'engrenage bien huilé de la machine de production de masse et de son mépris absolu pour la dissidence, le salut réside dans la relève : ces cinéastes qui persistent à faire autrement, comme Denis Villeneuve qui adaptera prochainement la bédé-reportage *Footnotes in Gaza* de Joe Sacco relatant les massacres commis à l'aube du conflit israélo-palestinien. Ces auteurs qui, de tout temps, ont emprunté des chemins de traverse, créant ainsi en marge des circuits conformistes, c'est-à-dire librement. ▀

Persepolis

