

**Pauline Escande Gauquié**

*Celsa, Université Paris IV*

## **QUAND LA BANDE DESSINÉE DEVIENT DESSIN ANIMÉ : « PERSEPOLIS »**

L'adaptation filmique d'une bande dessinée redéfinit l'œuvre initiale qui se métamorphose et se place en perspective pour parler à un spectateur et non plus à un lecteur. L'étude comparée d'une séquence de la bande dessinée *Persepolis* de Marjane Satrapi – adaptée en 2006 au cinéma par son auteur lui-même et Vincent Paronnaud (prix du Jury à Cannes) – montre comment l'expérience technique et médiologique du film transforme la puissance créatrice de la bande dessinée. La bande dessinée comme le film sont de véritables *embrayeurs* d'imaginaires mais leur structure de communication convoque différemment le spectaculaire et le spectateur-acteur. La transformation révèle dans quelle mesure, selon un dispositif dense et complexe, les deux médias font émerger des œuvres caractérisées par des stylistiques qui se mêlent et s'anaphorisent.

### **Arrêt sur image**

La bande dessinée est un art séquentiel où le récit se donne à lire de manière à la fois graphique et spatiale. *Persepolis* s'inscrit dans la lignée des *graphic novels* en se

libérant des contraintes du format du héros et de la série pour se rapprocher d'une bande dessinée d'auteur plus proche du roman, avec une ambition graphique et narrative (Groensteen, 2007). Le support luxueux prend ses distances avec les connotations infantiles et divertissantes de certaines bandes dessinées. En effet, *Persepolis* propose un album feuilleton, petit format avec une couverture souple, un imprimé noir et blanc sur du beau papier épais. La BD allie à ce graphisme caressant et soigné, une forme littéraire. Cette dernière s'exprime dans un réalisme narratif incarné par un récit autobiographique qui relate la vie quotidienne de Marjane Satrapi, une jeune Iranienne, de huit à quinze ans, durant les années 1970 et 1980, sur toile de fond d'une fresque familiale au milieu de la tourmente de la révolution islamique et de la guerre contre l'Irak.

Les sujets abordés, particulièrement durs et réels (la guerre, la délation, la torture...) contrastent avec un registre expressif ironique et un point de vue par moments candide d'une enfant, puis d'une adolescente, sur les événements. La valeur testimoniale du récit émerge à travers les doutes de l'auteur sur sa capacité à relater avec exactitude la véracité des faits. *Persepolis* par son récit autobiographique et la valeur historique du

témoignage de Marjane Satrapi, comme survivante puis comme exilée de guerre, vise ainsi un public d'adultes. Si l'auteur utilise la bande dessinée afin de rendre compte d'un sujet grave, c'est parce qu'elle envisage le média dans son versant livresque et critique.

Le graphisme du dessin de *Persepolis* reprend celui des fresques persanes : noir et blanc, trait dépouillé, peu de décors, aplats sans profondeur de champ. Il inscrit d'emblée l'objet dans une stylistique culturellement marquée. La sobriété du trait provoque un effet de réalisme laissant peu de place à des intercales oniriques. Le décor minimaliste et le dessin épuré soutiennent le témoignage vivant de l'héroïne. Marjane Satrapi concentre ses dessins sur les expressions physiologiques des personnages, réemploie constamment un petit nombre d'éléments visuels, et accentue des contrastes entre les plages noires et les surfaces blanches. La technique de l'auteur se caractérise donc par une économie de moyens, une justesse du trait et un dépouillement qui confère à la moindre perturbation graphique une valeur d'événement et donc une intensité dramatique. Le noir et le blanc fonctionnent ainsi comme un marqueur identitaire fort par rapport à la bande dessinée couleur grand public. Il recentre par ailleurs le récit sur le texte et donc le propos de la narratrice et sa volonté pratique : au-delà de l'histoire autobiographique, la dessinatrice présente un point de vue engagé.

*Persepolis* a par ailleurs une spécificité spatiale dans l'organisation de la page. Elle se détache du système spatial en gaufrier des BD traditionnelles (c'est-à-dire d'une page découpée en unités égales et distinctes sur l'axe des syntagmes). La bande dessinée s'affranchit de ces normes de production en présentant un dispositif du discontinu dans le continu qui s'exprime par une liberté affichée dans le découpage des cases. La mise en animation de la bande dessinée se manifeste ici par le passage de cadres centripètes (Bazin, 1988) similaires à celui du tableau (avec des cases dont le cadre est marqué en noir

ou blanc et qui n'exploitent pas le hors-champ, l'aire d'action imposant des logiques internes de construction de l'espace) à des cadres centrifuges proches de l'écran filmique (avec des cases aux cadres effacés qui impliquent une image-mouvement faisant émerger un dessin vivant). Le montage des cases impose ainsi un rythme particulier de lecture en proposant des enchaînements spécifiques qui ne répondent pas à une logique inter-vignettes normée et rigide. L'espace offert au spectateur subit alors une modification majeure : la description du lieu se mêle par moments à celle de l'action et s'en détache par d'autres. L'éclatement du cadre et de la taille des vignettes ouvre un système complexe de narration avec un jeu continu entre le dedans et le dehors, le plein et le vide d'une case, liés symboliquement. Ce parsemé fragmente le récit d'une part en espaces introspectifs plus critiques et d'autre part en espaces d'actions.

Enfin, l'utilisation du fond est également un marqueur fort de *Persepolis* au niveau de la structure temporelle : souvent le fond noir situe le temps dans un *flash back* (temps passé) et le fond blanc dans un temps présent. Cet aller-retour permanent entre les deux temps dessine une volonté de garder sous le récit autobiographique un propos engagé : les *flash back* ouvrent le champ de l'affectif et amènent à l'empathie via une valeur modale du pathos alors que le présent induit une valeur de l'action plus critique et distanciée sur les faits relatés. Cette structure permet ainsi des articulations spatio-temporelles adaptées afin de juxtaposer sur une même page un temps présent et passé.

## L'image du texte

Le tissage entre l'image et le texte se définit dans une relation tour à tour d'ancrage et de relais (Barthes, 1967) des deux pièces (image et texte) où le tout forme une superposition en nuancier. Le texte lui-même se

donne sous la forme picturale, sorte de carte forcée du regard où le texte de l'image (phylactères) se mêle à l'*image du texte* (Souchier, 2007) : graphisme du texte, choix des caractères, de leur épaisseur, de leur taille, etc.

La matière textuelle de *Persepolis* est assez conventionnelle. Elle se construit sur trois niveaux : une majorité de phylactères (en bulles pour des temps de dialogue, en étoiles pour des cris et des paroles fortes) avec de rares lettrages hors phylactères pour produire du sens (onomatopées mimant des sons, le volume de la voix, des notes de musique) et par moments des lettrines figurant un récit « en voix off », surplombant le tout. La parole des bulles n'est jamais débordante, toujours cadrée et contrôlée. Elle est néanmoins abondante. Les dialogues, particulièrement travaillés, envahissent par moment l'espace de la vignette voir de la page, offrant des bulles surchargées de texte, étouffant l'image. Le texte oriente donc fortement l'interprétation du lecteur en donnant du charisme aux mots. Ces effets typographiques sur le texte créent un imaginaire sonore accompagnant le dessin. Trois niveaux de voix se mêlent, parfois en diapason (des dialogues, des bruitages, une voix off). Cette structure sonore très cinématographique amène le lecteur à s'investir activement en produisant des images acoustiques, qui lui sont propres.

## **Le dispositif BD : analyse des usages**

*Persepolis* s'inscrit dans le dispositif de la bande dessinée qui implique un rituel socio-langagier (Charau-deau, 1992) spécifique influant les usages. En premier lieu, la bande dessinée est un mode interactionnel de la non-réciprocité qui n'attend pas de feed-back : une voix se fait entendre et communique un message. En second lieu, le support papier est un médium qui « par sa maté-

rialité porte en lui les ruses pour convaincre » (Aïm, 2007) : il fixe immuablement les formes en aplatissant, combinant et superposant les traces de son discours. C'est donc un appareillage qui oblige à poser sa pensée. En troisième lieu, le papier est le support de l'intime et de la consultation qui implique une lecture individuelle et nomade (assise, debout, allongée). La bande dessinée est donc un *mobile de l'immuable* (Aïm, 2007) pris dans un processus industriel qui multiplie les pratiques de lecture. En multipliant les exemplaires, elle démultiplie l'unicité de l'expérience de manière sérielle. Cette sérialisation de la lecture réactualise à chaque fois l'objet reproduit car si l'expérience est démultipliée, elle demeure à chaque fois unique. Ainsi, la manière dont opère la perception du médium dépend de sa matérialité mais également de la relation que le lecteur met en place face à cette matérialité.

La bande dessinée est en effet un média de masse qui offre une perception spatio-temporelle de l'objet très proche de soi, donc une relation de l'intime et de l'unique. Néanmoins, selon Benjamin la valeur unique et donc authentique de l'objet se fonde sur son caractère « inapprochable » qui exhorte au culte. Cette valeur dans la BD se trouve dépréciée : la proximité physique (tactile et visuelle) sécularise la valeur culturelle de l'objet. En laïcisant cette valeur, la bande dessinée dépérit son « aura » (« on pourrait la définir comme l'unique apparition d'un lointain si proche soit-il »). Dès lors, la valeur artistique de l'œuvre reproduite se trouve bouleversée : au lieu de reposer sur le rituel, sa reproductibilité amène à fonder son estimation sur une autre pratique : le *politique*. La réception de l'œuvre d'art s'émancipe du rituel pour s'affirmer dans son exposition politique. Dans la bande dessinée, la valeur d'exposition lui donne effectivement sa valeur culturelle : un comics n'aura pas la même exposition qu'un manga ou qu'un *graphic novel*. L'exposition particulière de *Persepolis* lui donne donc sa potentialité artistique : elle

est identifiée et reconnue comme *graphic novel*, donc comme BD d'auteur.

L'étude comparée de la BD avec le film animé permet de décrypter le processus selon lequel le film redéfinit la situation de médiation et transforme le rapport au contenu. Comme le souligne Serge Tisseron, « la relation que nous établissons avec une image est inséparable du dispositif à travers lequel elle nous parvient, c'est-à-dire de son existence en tant qu'objet ». L'intermédialité est donc à concevoir dans son caractère *trivial* (Jeanneret, 2008) c'est-à-dire comme l'opération de transformation qui engendre du nouveau (réappropriations et altérations liées à la circulation du *texte* d'un média à un autre).

## **La transformation intermédiaire : de la bande dessinée au film animé**

Le film comme la bande dessinée est un mode interactionnel de la non-réciprocité qui n'attend pas de feed-back mais sa nature engage vers un autre mode de lecture : c'est le support du collectif et de l'imposition. Le dispositif de la salle obscure englobe le spectateur dans une enveloppe partagée (un dans la masse) où il subit un rythme de lecture imposé. Le film animé est un *immobile du muable* pris dans une autre configuration industrielle qui décuple les possibilités de l'expérience médiologique de la bande dessinée en passant de l'interaction unique à l'interaction multiple : « assis dans la salle de cinéma nous sommes livrés au seul endroit où nous sommes à ce point liés et séparés l'un de l'autre » (Ethis, 2007).

Cet effet épidémiologique de l'expérience simultanée oblige à poser les conditions matérielles de la médiation filmique. Le film, par sa matérialité, a un pouvoir de suggestion et de sensationnel décuplé. Les effets

sonores et visuels ouvrent sur une emprise physique de la « fascination » (Aumont, 1990), vers une relation enveloppante à la réalité. La situation cinématographique amène ainsi à une rencontre singulière entre le spectateur et l'espace de la salle : le contour de l'image, ses bords (limités seulement par le noir du tour de l'écran) sont vus comme appartenant à l'image, tandis que l'image elle-même apparaît comme plaquée sur fond d'écran. Ce dispositif crée une continuité et un centrément : il pose le spectateur au centre comme « tout voyant ».

## **L'image-mouvement**

Le cinéma repose sur une image temporalisée par le mouvement. En assemblant une discontinuité de blocs temporels, il offre une collection d'instantanés qui, lors de la projection, sont annulés au profit d'une seule image en mouvement. L'image animée est donc par son dispositif même une négation de la technique de l'instantanéité des cases de la BD. L'importance du montage dans la mise en animation de la bande dessinée *Persepolis* se manifeste par une image-mouvement où la valeur temporelle fait émerger un dessin vivant et animé. Le montage impose un rythme de lecture au récit en proposant un enchaînement spécifique des plans. L'intervalle inter-vignettes devient celui de la *saute* (Aumont, 1990) entre plans. Il est tellement réduit qu'il crée du mouvement et une image durée caractérisée par un flux temporel. L'espace offert au spectateur subit alors une modification majeure : la description du lieu se mêle à celle de l'action, décor et action sont intimement liés dans un enchaînement temporel.

La configuration plastique du support est également modifiée : la surface de l'image devient tridimensionnelle. La gamme des valeurs liée à la luminosité est accrue, la matière de l'image est modifiée par des

éléments graphiques plus riches. Les potentialités de l'image sont multipliées : l'exploitation de la profondeur de champ, l'enchaînement des clairs-obscur, l'utilisation d'une palette chromatique plus grande (nuances de noir, blanc et gris), l'apparition du décor comme le détail du paysage urbain (qui ne sont que suggérés dans la bande dessinée), la présence de la foule sous la forme d'ombres ou de corps anonymes apportent une dimension plus expressionniste à l'ensemble.

La dimension *graphic novel* de la bande dessinée est néanmoins rétroactive dans la mesure où le choix des cadrages du film reste assez fidèle aux propositions des cases de la bande dessinée. Le traitement de l'image reprend visuellement le code BD des deux temps du récit, avec des noirs pour les flash-back et du blanc pour les temps présents. Enfin, dans *Persepolis*, la dessinatrice à un rôle d'observateur qui est à la fois celui du personnage. Ainsi le point de vue est *avec* l'auteur. Dans ce choix, c'est bien les traces de l'auteur qui se profile. Ces effets subjectifs analysés dans la bande dessinée se retrouvent dans le traitement filmique. Au niveau de l'image, un point de vue subjectif émerge avec des prises de vue de plus en plus serrées sur l'héroïne qui guident progressivement vers la sphère de l'intime. La dimension autobiographique est donc reprise.

## Les images sonores

Les *images sonores* (Chion, 1985) qui traversent le film *Persepolis* sont les réminiscences de ce qui était déjà sur la bande dessinée, néanmoins elles émergent du vivant de l'image animée en prenant une corporalité sonore découlant des qualités médiatiques intrinsèques au cinéma (caractère oral, fluidité du son, vocalisation, etc.). Il se crée un déplacement textuel : ce qui était

exprimé par phylactères, lettrages hors phylactères est retraduit par des effets sonores. Le déroulé du film *Persepolis* est accompagné par une voix off qui casse l'auteurisation toute puissante du média BD en rabattant le personnage sur la voix de la comédienne Chiara Mastroianni. Le caractère autobiographique de la bande dessinée demeure dans le film mais dans une restitution différée car l'auteurisation est déplacée : du personnage vers la voix de la comédienne, puis de celle-ci vers Marjane Satrapi. La musique (épurée, à base de cordes) agit à la fois en relais d'une mémoire intermédiaire par rapport à la consonance dramatique de la BD et en ancrage d'une autorité narrative et diégétique propre au média animé car elle accentue l'effet bouleversant de certaines scènes.

## Conclusion

L'intermédialité fait que certaines caractéristiques de l'œuvre première sont accentuées par le nouveau média : les effets visuels et sonores du film animé donnent une enveloppe émotionnelle plus intense à l'ensemble par rapport à la bande dessinée. Les stimuli démultipliés, saisissent davantage le spectateur dans un maelström formel. L'aspect documentaire de la bande dessinée est amolli au profit de l'affect. Par ailleurs, la nature du dispositif filmique donne l'illusion d'une perception partagée qui accentue l'effet d'identification au personnage principal. Cela engendre des émotions plus empathiques qui éloignent du registre informatif et engagé de la bande dessinée au bénéfice du registre affectif.

Enfin, la structure narrative propre au film entraîne également un nouveau rapport au contenu : la bande dessinée présente une succession de petites scènes autonomes sous tendues par une thématique

sans lien narratif immédiat alors que le film offre un déroulé narratif sans ruptures (ou alors elliptiques). Les entractes de la bande dessinée obligent le lecteur à prendre un temps de réflexion critique entre chaque saynète proposée. Le film animé, à l'inverse, en racontant une histoire liant plusieurs séquences dans un enchaînement ininterrompu et logique happe le spectateur dans un tourbillon sensoriel. Si le fond critique et social de la bande dessinée demeure, il est atténué par un ensemble de parasites émotionnels qui viennent le masquer (musique dramatique, rythme plus rapide, effet de gros plans).

Ainsi, le média est déterminant car il participe à donner sa valeur au message : si le film comme la bande dessinée fonctionnent sur le mode de la « vision avec », la puissance critique du support BD semble plus frappante car elle est liée au dispositif de diffusion lui-même et à sa matérialité qui oblige un autre type d'usage. Le passage d'un *mobile de l'immuable* à un *immobile du muable* amplifie l'approche subjective de l'autobiographie et agit sur le cheminement de lecture du récepteur dont l'expérience médiologique se décuple au détriment du message. L'espace imaginaire du lecteur BD est alors plus ouvert que celui du spectateur de film...

#### RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

AIM, O., « L'énonciation éditoriale à l'épreuve de la traduction », *Communication et langages : L'énonciation éditoriale en question*, n° 154, Paris, Armand Colin, décembre 2007.

AIM, O., « Parcours théoriques d'une technologie de la culture : le papier ? », *Communication et langage*, n° 153, Paris, Armand Colin, septembre 2007.

AUMONT, J., *L'Image*, Paris, Nathan Université, 1990.

BARTHES, R., « Rhétorique de l'image », *Communications*, n° 4, Paris, Seuil, 1967.

BENJAMIN, W., *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1939), Paris, Folio-Gallimard, nle éd., 2000.

CHARAUDEAU, P., *Langage et discours*, Paris, Hachette, 1992.

CHION, M., « Les chiens de faïence », *Protée : Sons et narrations au cinéma*, vol. 13, n° 2, Chicoutimi, 1985.

CHRISTIN, A.-M., *L'Image écrite ou la déraison graphique*, Paris, Flammarion, 1995.

ETHIS, E., « Le cinéma cet art subtil du rendez-vous », *Communica-*

*tion et langages : L'énonciation éditoriale en question*, n° 154, Paris, Armand Colin, décembre 2007.

FRESNAULT-DERUELLE, P., « Du linéaire au tabulaire », *Communications*, n° 24, Paris, Seuil, avril 1976.

GENETTE, G., « Discours du récit », *Figures III*, Paris, Seuil, 1972.

GROENSTEEN, T., *La Bande dessinée mode d'emploi*, Paris, Les Impressions nouvelles, 2007.

JEAN, M., *Le Langage des lignes et autres essais sur le cinéma d'animation*, Montréal, éd. Les 400 coups du cinéma, 1995.

JEANNERET, Y., « Les semblants du papier », *Communication et langages : Les pouvoirs de suggestion du papier*, n° 153, Paris, Armand Colin, septembre 2007.

JEANNERET, Y., *Penser la trivialité*, vol. 1, *La Vie triviale des êtres culturels*, Paris, Hermès-Lavoisier, 2008.

JOST, F., *L'Œil-caméra. Entre film et roman*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 1987.

TISSERON, S., *Les Bienfaits des images*, Paris, Odile Jacob, 2002.