

## Du roman graphique à l'animation. L'exemple de Peurs du Noir. Par Joseph Ghosn

### 1. Qu'est-ce que la BD d'auteur et le roman graphique ?

#### > Les prémices de la BD

Dès la première moitié du XIX<sup>ème</sup> siècle, le Suisse Rodolphe Töpffer écrivait et dessinait des livres allant dans le sens de ce qui serait ensuite nommé bande dessinée. Faisant cela, il a ouvert la voie à une pratique nouvelle. Topffer, né en 1799, publie ses premiers livres dessinés à 34 ans en 1833, de manière confidentielle d'abord. Puis, des imitateurs pullulent grâce à des reproductions pirates de ses livres.

[http://www.old-coconino.com/modules/topffer/crypto/crypto\\_00.htm](http://www.old-coconino.com/modules/topffer/crypto/crypto_00.htm)

En France, Gustave Doré et les travaux d'Hercule en 1847 : une suite de lithographies qui évoquent un devenir de la BD.

[http://www.old-coconino.com/sites\\_auteurs/dore/index.html](http://www.old-coconino.com/sites_auteurs/dore/index.html)

Tout cela précède la première BD "officielle" Américaine qui date du 25 octobre 1896 : le Yellow Kid de Richard F. Outcault qui se déploie au-delà d'une seule case, deux ans après sa première apparition en juin 1894 dans le magazine d'humour américain, Truth...

Exemple en vidéo : Thierry Smolderen : [http://www.dailymotion.com/video/xbbrbv\\_thierry-smolderen-presente-naissanc\\_creation#from=embed&start=73](http://www.dailymotion.com/video/xbbrbv_thierry-smolderen-presente-naissanc_creation#from=embed&start=73)

+ <http://www.lesimpressionsnouvelles.com/catalogue/naissances-bande-dessinee/>

Les premières années du XX<sup>ème</sup> siècle voient le développement de la Bd sous forme de comic-strips aux USA ou dans des journaux spécialisés en Europe dont le plus fameux est le Petit Vingtième : Hergé y crée Tintin en 1929. Le langage de la BD s'articule dans les journaux et quotidiens où sont publiés des comic strips, tout au long de la première moitié du siècle.

Exemples de strips d'avant les années 1940, qui ont aidé à forger l'idée de BD d'auteur :

1. **Gasoline Alley de Frank King** démarre en 1925 et se poursuit longtemps après le décès de son auteur. Dès le départ, ce strip a utilisé son déroulement et sa longévité pour mettre en scène des personnages du quotidien dans des situations plutôt comique ou légères, les faisant surtout changer, grandir, vieillir à la manière d'êtres réels subissant le passage du temps.

L'idée est forte et elle impose une volonté d'auteur : mettre en scène le temps qui passe. Dès les années 1920, donc, se dégage la possibilité de dessiner le vieillissement, et l'attachement à des personnages en évolution permanente jamais figés dans une attitude ou un cliché : l'auteur est plus important que ses personnages, contrairement à l'acception classique de la BD dans laquelle les personnages ne vieillissent pas.

2. **Krazy Kat de George Herriman**, est souvent considéré comme l'un des joyaux de la

bande dessinée, sinon l'œuvre la plus importante du genre. Publié entre 1913 et la mort de l'auteur en 1944, Krazy Kat est un exercice surréaliste ayant existé par la vision de son auteur et la volonté du magnat de la presse William Randolph Hearst, qui insistait pour que Krazy Kat puisse continuer à paraître dans ses journaux, malgré les réticences de rédacteurs en chef n'y trouvant aucun intérêt. Réticences, que l'on peut admettre au premier abord : Krazy Kat, durant toutes ces années, n'a fait que répéter une seule et même histoire, un même gag éternellement recommencé. Herriman y mettait en scène la relation entre un trio formé par Krazy Kat (le chat), Ignatz Mouse (la souris) et Offissa Pup (le chien policier). Krazy est amoureux d'Ignatz qui ne l'est pas, mais est animé par l'envie de jeter une brique à la tête de Krazy, sous le regard d'Offissa Pup, lui-même amoureux de Krazy et faisant tout pour mettre Ignatz en prison, à chaque fois. Cette petite intrigue quasiment de vaudeville aboutit pourtant à une mise en scène à chaque fois renouvelée, notamment grâce à un sens graphique précis mais surréel, plaçant l'histoire dans un territoire insolite, tenant à la fois des grands espaces américains et du rêve éveillé. La force de Krazy Kat est de fournir par son accumulation une preuve irréfutable de la force du récit dessiné, qu'elle montre comme inépuisable. Répétant toujours la même intrigue, Herriman, pourtant, ne se répète jamais et ses pages deviennent d'une beauté sidérante, très poétique, lorsqu'il se met à la couleur, de 1935 jusqu'à son décès en 1944. >> Krazy Kat est devenu un exemple en soi de la BD d'auteur car Herriman parvient à y mettre ses obsessions tout en respectant le carcan éditorial et dépasser l'exercice de style.

[http://www.old-coconino.com/sites\\_auteurs/herriman/mng\\_herriman.htm#](http://www.old-coconino.com/sites_auteurs/herriman/mng_herriman.htm#)

3. L'inventivité de **Winsor McCay** et ses séries, dont Little Nemo, est essentielle. McCay a dessiné plusieurs séries pour des journaux, mais son grand œuvre demeure l'énigmatique Little Nemo, collection de pages rêvées, construite selon la même formule sibylline : un jeune garçon s'endort, s'immerge dans un rêve aux situations abracadabrantes dont il ne sort qu'en se réveillant, tombant du lit ou en étant extirpé de celui-ci plus ou moins par force, et par ses parents. Herriman et McCay proposent de fait quelque chose de rare dans la bande dessinée : l'audace à l'intérieur d'un récit aux apparences et formes normées – une leçon que beaucoup oublieront, mais que quelques-uns, d'Hugo Pratt à Moebius, de David B à Lewis Trondheim, auront plus tard la sensibilité d'appliquer.

[http://www.old-coconino.com/sites\\_auteurs/winsor/mn\\_winsor.htm](http://www.old-coconino.com/sites_auteurs/winsor/mn_winsor.htm)

4. Plus réaliste, la série **Dick Tracy de Chester Gould** a eu une postérité remarquable, dès ses débuts dans un quotidien en 1931. Se distinguant par son mélange entre réalisme et exagération, cette bande dessinée représente un monde à mi-chemin entre le grotesque et le réel, entre l'outrancier et le quotidien. >> On n'est pas dans du journalisme, mais tout de même dans l'idée de représenter d'une manière différente ce que l'on peut lire ailleurs dans le journal.

5. **Terry et les Pirates de Milton Caniff**. L'art de ce dernier, maniant récit de guerre, souffle épique et description pointilleuse des personnalités de ses personnages, influera directement sur la bande dessinée d'aventure qui en reprendra les tics à la manière de la série d'aventures classique, Buck Danny et parfois le génie, à la manière de l'Italien Hugo Pratt, >> Caniff laissera la série pour en fonder une autre, Steve Canyon, dont il détiendra les droits : se pose déjà la question de l'auteur et de l'appartenance des personnages.

**Après les années 40, la BD se cristallise autour de Tintin en Europe et le comic book aux USA : ce qui domine, c'est la série, et les personnages.**

> Comment la notion de BD d'auteur s'est installée progressivement...

Aux USA et en Europe, il y a des premiers signaux dès les années 1920 et 1930 avec des livres illustrés qui ne sont pas de la BD : d'abord les livres gravés, puis les livres d'illustrateurs (Gus Bofa, les gens du New Yorker). On est pris là dans une vision d'auteur. Cf. aussi Krazy Kat...

Un livre récent en a fait l'étude et le tour très complet : il s'agit de Roman Graphique de David A. Beronä, qui retrace l'histoire de quelques auteurs ayant fait des livres narratifs à partir de leurs dessins. En France, Gus Bofa, auteur très prolifique, a été illustrateur de plusieurs romanciers et surtout auteur de ses propres livres où se mêlaient textes et dessins, romans graphiques avant l'heure, misant leur dramaturgie sur la perception conjuguée des mots et du dessin.

Les prémices d'une bande dessinée différente, moins centrée sur les personnages et prenant en compte un certain nombre d'éléments issus du réel, ou en tout cas en concordance avec les faits de son époque, se font sentir de manière épisodique, parcellaire, dès la fin des années 1950. Aux Etats-Unis, une histoire courte, signée du dessinateur Bernie Kriegstein, aura une postérité importante. Il s'agit d'un récit en huit pages intitulé Master Race. Peut-être sans s'en rendre compte, Kriegstein fait passer la bande dessinée dans un moment différent, plus mature ou en tout cas qui la pose comme un médium capable d'intégrer, de rendre compte, d'analyser froidement et de manière complexe les événements les plus compliqués, du plus freudien au plus politique. Et cela avec un impact visuel fort, immédiat, marquant.

**Dès les années 1950, la donne change avec un bouleversement de ce qui est montré et traité : aux USA, les super héros passent de rêverie à réalisme, notamment sous l'influence de la contre-culture hippie, des comics underground et de l'auteur Robert Crumb. En France, la BD passe à un âge plus expérimental, plus lié avec le politique aussi.**

De même, les dessinateurs de l'école du magazine The New Yorker ont eu une influence au moins sous-jacente sur la construction de l'idée même de roman graphique. Ainsi, en 1948, le dessinateur Alan Dunn publie chez l'éditeur Simon & Shuster un étonnant ouvrage intitulé East of Fifth, qui raconte vingt-quatre heures dans la vie d'un immeuble à New-York. Dunn y parcourt tous les niveaux, et sa manière de narrer, à la fois humoristique et sérieuse, mêlant gags et descriptions pointilleuses, évoque ce que fera trente ans plus tard Will Eisner lorsqu'il s'attachera à son tour à décrire des histoires de quartier ou d'immeubles, tout en réinventant la forme de la bande dessinée, y incluant une touche littéraire.

En France, La bande dessinée acquiert dans les années 60 un statut politique particulier, grâce au mouvement situationniste, assemblé autour de la personnalité de l'écrivain et théoricien Guy Debord. Les situationnistes utilisent en effet la bande dessinée comme véhicule et support de leurs théories : ils détournent des strips, des dessins, des pages de BD populaires américaines dont ils réécrivent les textes. Ils l'ont fait aussi pour des affiches, des publicités et films, dont ils refont les dialogues. Ils détournent notamment en 1973 un film chinois d'arts martiaux, Crush (1962) dont ils refont les dialogues et qu'ils rebaptisent la Dialectique Peut-Elle Casser des Briques ?

L'éditeur Eric Losfeld publie des livres aux formats plus ambitieux, plus proches de la sous-culture de l'époque et faisant aussi écho au Pop Art : cf. Pravda de Guy Peellaert.

**Dans les années 1970 et 1980, plusieurs revues tentent des choses différentes : Charlie Hebdo, Métal Hurlant, Raw, Weirido.**

Une revue comme Charlie Mensuel, qui paraît entre 1969 et 1986, propose, notamment au long des années 1970, sous la direction éditoriale de Wolinski, alors rédacteur en chef, un mélange encore inégalé de strips classiques et de bandes dessinées modernes. Charlie se situe contre, tout contre un hebdomadaire comme Pilote, qui existe depuis 1959 et où sont apparus des BD comme Astérix. Pilote publie bien sûr quelques auteurs intéressants, en plus des pages sublimes de Blueberry de Charlier et Giraud : on y lit par exemple les pages que Jean-Claude Forest consacre à sa nouvelle héroïne mutine et seventies, Hypocrite. On y voit aussi les pages surréelles du Sergent Laterreur de Frydman et Touis. Mais on a bien l'impression que l'avant-garde, le renouveau, se jouent plutôt du côté de Charlie. Ce journal affiche un goût certain pour l'irrévérence et l'abandon des clichés, publiant aussi bien des Américains que des Italiens ou des Français. Une formule lapidaire décrit bien le journal comme « le seul journal de bandes dessinées lu par des gens capables de lire autre chose que des bandes dessinées » : ce qui positionne le débat ailleurs qu'au sein d'un microcosme, proposant une ouverture nouvelle vers le monde. Pour s'en rendre compte, il suffit d'ouvrir à peu près n'importe quel numéro de Charlie Mensuel publié entre 1970 et 1980. On y trouve aussi bien des *strips* de Krazy Kat que des planches du jeune José Muñoz, au noir et blanc incroyablement profond et dense, exhibant des corps aux formes élastiques, dont la vision ressemble à une apparition hantée, jamais vue ailleurs, même dans les rêves les plus fous. La voie ouverte par Charlie sera empruntée par une autre revue, tout aussi féconde et dont on se souvient peut-être plus encore : Métal Hurlant, qui a vécu de 1975 à 1987. Rétrospectivement, on peut regarder cette revue comme un immense laboratoire graphique où se croisent plusieurs dessinateurs, se fécondant les uns les autres. Ainsi, le jeune Serge Clerc y débute, fortement inspiré par Moebius, avant de trouver, grâce à l'amitié d'Yves Chaland, sa propre voie et son dessin très singulier. De même, Jean Giraud y fait éclore son double Moebius. Ainsi, au moment même où sa série la plus populaire, Blueberry, connaît son plus bel envol esthétique et narratif,

Giraud choisit de créer en parallèle à l'univers western très cadré de Blueberry, une série de science-fiction bien plus décadrée, déconstruite, s'inventant pratiquement au fil de la plume et qui donnera naissance à un livre fondamental, le Major Fatal. Livre d'expériences, de réminiscences et d'invention, Le Major Fatal est un exemple de liberté absolue trouvée par un auteur, donnant naissance à un récit très surréel, improvisé, mais tout de même très lisible, repoussant les frontières de ce qu'il est possible de raconter, de montrer ou de suggérer dans une BD. Moebius y dépasse les convenances de la SF et, plus généralement, de la narration convenue pour construire quelque chose de plus oblique, plus proche de l'esthétique du Nouveau Roman ou de Philip K. Dick que des BD de SF les plus communes.

### > L'apparition d'un terme : graphic novel / roman graphique

Au Japon, dès les années 1950, se met en place le gekiga (images dramatiques), terme forgé par l'auteur Tatsumi à partir de 1957, par opposition à manga (images irresponsables). Les auteurs du Gekiga surgissent après l'effondrement d'un système économique, pour en créer un autre. cf. A Drifting Life de Tatsumi.

Aux USA et en France, dès les années 1970.

Dans les années 1975-80, la plupart des éditeurs de comics auront des collections intitulées « graphic novels » - c'est à dire romans graphiques où l'on trouvera des récits souvent plus adultes, plus complexes de personnages déjà connus ou d'autres, créés pour l'occasion. Ces livres se distinguent par leur format, plus large et plus haut que les comics habituels. Ils évoquent en cela le format des bandes dessinées publiées en France, mais contrairement à ces dernières ils ont plutôt une couverture souple.

## **2. Comment le roman graphique a imposé une problématique complexe à la BD.**

> Aux USA avec Will Eisner, Art Spiegelman, Alan Moore.

Will Eisner publie Un Contrat avec Dieu, Spiegelman crée la revue Raw et entame Maus, Alan Moore écrit Watchmen : le comics devient adulte, prend des formes plus complexes, et s'intéresse à des thèmes plus adultes, même chez les super-héros que Moore malmène en s'intéressant à leur psychologie.

> En France, avec Pratt, Tardi, (A Suivre), Futuropolis, l'Association  
La ballade de la mer salée en 1970 ouvre la voie à une bd qualifiée de roman dont un des meilleurs représentants est Tardi, ainsi que les livres autour du magazine (A Suivre) et de l'éditeur Futuropolis. 20 ans plus tard, la fondation de l'Association, maison menée par des auteurs, synthétise tout cela et impose le roman graphique comme modèle éditorial.

### **3. La tentation de l'animation**

> Quelques exemples de passage de la BD à l'animation : Winsor McCay, Osamu Tezuka, Hergé, Otomo, Satrapi

le désir de cinéma apparaît très tôt : Winsor McCay, Krazy Kat, etc.

<http://www.youtube.com/watch?v=yvzAJouHh7k&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=m50utmLZoi4&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=UY40DHs9vc4>

la question de Tintin : plusieurs tentatives, qui sont des franchises.

Au Japon, le rapport entre BD (manga) et animation remonte à l'oeuvre d'Osamu Tezuka : très populaire et auteur de best-sellers, il lance au début des années 1960 la production de dessins animés à partir de ses créations. Grand succès commercial, qui ouvre la voie à toute l'animation japonaise. Et conduit Tezuka au début des années 1980 à faire un dessin animé de SF métaphysique, Phénix, récompensé dans plusieurs festivals américains et européens.

### **4. Les auteurs de Peur(s) du Noir**

> Blutch

> Burns

[http://www.adambaumgoldgallery.com/burns\\_charles/Burns\\_Charles.htm](http://www.adambaumgoldgallery.com/burns_charles/Burns_Charles.htm)

Dog boy MTV <http://www.youtube.com/watch?v=imhHooV2zJ8&feature=related>

> Richard McGuire

<http://www.richard-mcguire.com/>

> Lorenzo Mattotti

<http://www.mattotti.com/>

> Pierre Di Sciullo  
<http://www.quiresiste.com/encours.php?lang=fr>

> Marie Caillou  
<http://www.mariecaillou.fr/>

> Romain Slocombe  
<http://www.myspace.com/medicalart>

> Etienne Robial, DA du film.  
<http://www.on-off-productions.com/index.php?display=home>

## **6. La production du film**

(montrer le diaporama en bonus du DVD)

Peurs du Noir est un film de commande, un film imaginé par ses producteurs et qui est né de l'idée d'une série télévisée faite par plusieurs auteurs.

Cf : article écrit pour les inrocks au moment de la sortie du film :

**"L'histoire de peurs du noir pourrait être résumée par ceci : six auteurs en quête d'un film. Six auteurs qui sont tous dessinateurs et que l'on n'attendait pas au cinéma et surtout pas ensemble. Car, les américains Charles Burns et Richard McGuire, les français Blutch, Marie Caillou, Pierre Di Sciullo et le franco-italien Lorenzo Mattotti possèdent chacun un univers très particulier et lié à des livres. Pour autant, Blutch explique bien que le passage vers la pellicule était plus que tentant : « Peurs du Noir est un film d'auteurs mais en même temps un film de producteurs (Valérie Scherman et Christophe Jankovic, tous deux agents d'illustrateurs et producteur l'an dernier du film d'animation U). Ce sont eux qui nous ont proposé de faire une histoire autour du thème de la peur... Mon cadre habituel d'auteur de bande dessinée, c'est la solitude et c'est un peu desséchant quand même. A l'instinct, je me suis dit que ce serait bien de sortir de ma chambre, de mon bureau, pour me mêler au monde. J'avais envie d'aérer, d'ouvrir les fenêtres. » Ce sentiment fait écho à celui de Charles Burns, qui a passé les trois dernières années entre Philadelphie où il réside et Paris où le film a été produit. « Je me suis mis au film après avoir terminé ma bande dessinée Black Hole sur laquelle j'ai travaillé pendant 10 ans. Je l'avais écrite et dessinée dans un isolement incroyable habituel et faire le film était l'occasion de tenter quelque chose hors de ce cadre, de**



sortir de mon confort habituel ».

Tout au long de sa production qui aura duré de 2004 à 2007, (plus longtemps par exemple que le *Persepolis* de Marjane Satrapi), le film a suscité beaucoup d'interrogations, notamment au vu de la pluralité de ses metteurs en scène : comment trouver une cohérence dans un ensemble composé de visions d'auteurs tout aussi fortes les unes que les autres et souvent assez antinomiques ? Comment trouver la fluidité entre le trait clair de Charles Burns et celui, très touffu, de Blutch ? Il y avait bien sûr le thème imposé dès le début par les producteurs. Blutch : « ils nous ont demandé de faire un film de genre, un film d'horreur, d'y aller à fond dans l'exercice – un peu comme dans un film classique de la Hammer ». Et puis, il y a eu l'intervention d'un directeur artistique, Etienne Robial (fondateur de la maison d'éditions Futuropolis dans les années 70 et concepteur de l'habillage de chaînes télé comme Canal +), qui a tenté d'apporter une fluidité à l'ensemble, notamment en découpant certains films (celui de Blutch, de Marie Caillou, de Pierre di Sciullo) en séquences intercalées entre les films de Burns, Mattotti et McGuire, qui forment, eux, des blocs entiers.

Au final, la tentation est forte de voir *Peurs Du Noir* comme une compilation frustrante de courts métrages. La première fois que l'on visionne le film, on est d'ailleurs tout de suite hanté par l'envie d'en voir davantage encore et que certains épisodes soient bien plus longs. Le film, notamment, de Lorenzo Mattotti, très beau et assez hypnotique, provoque vite cette réaction d'en vouloir plus encore, de laisser l'histoire se développer sur un temps plus long. Mais, sans doute, *Peurs du Noir* fonctionne-t-il bien sur cette idée implicite qu'il faut jouer avec les frustrations du spectateur, ne jamais le laisser s'installer dans une histoire pour vite l'emmener d'une angoisse à l'autre, comme dans une course poursuite à travers un labyrinthe de frayeurs souvent enfantines. Regarder *Peurs du noir*, c'est être renvoyé à une vieille angoisse : celle de se retrouver enfermé dans sa chambre, dans l'obscurité, sans pouvoir bouger, prisonnier de l'inconnu. Ce sentiment-là traverse implicitement chaque séquence, comme un écho qui souderait, invisible, tout le film. En ce sens, la séquence de Richard McGuire, la plus belle et étonnante de tout le film, clôt symboliquement l'ensemble en montrant un personnage prisonnier d'une maison vide et sans lumière. McGuire y joue avec le noir de l'écran et

**de la salle, ne laissant filtrer que quelques rayons de soleil qui sont autant de lignes de fuite inaccessibles. Et l'on se demande alors qui est le prisonnier : le personnage dans la maison ou le spectateur dans la salle ? L'un et l'autre, après tout, sont dans le noir total : on leur refuse toute lumière et l'obscurité nourrit leur peur. Rien que pour cela, il faut voir ce film dans une salle de cinéma. Sur un écran de télévision, dans son salon, on peut rallumer la lumière à sa guise et ce serait tout rater du film. "**

### **Bibliographie sélective :**

Art Spiegelman, *Comix, Essays, Graphics and Scraps*, Raw Books, Catalogue d'exposition, 1999

John Carlin, Paul Karasik, Brian Walker, *Masters of American Comics*, Yale University Press, 2005

Gilles Poussin et Christian Marmonnier, *Métal Hurlant 1975-1987, la machine à rêver*, Denoël Graphic, 2005

Jean-Christophe Menu, *Plates-Bandes*, L'Association, 2005

Dan Nadel, *Art Out Of Time, Unknown Comics Visionaries, 1900-1969*, Abrams, 2006

Todd Hignite, *In The Studio*, Yale University Press, 2006

Judith Tannenbaum & Maya Allison, *Wunderground : Providence, 1995 to the Present*, Catalogue d'exposition, Museum of Art Rhode Island School of Design, 2006.

Thierry Groensteen, *La Bande Dessinée Mode D'Emploi*, Les Impressions Nouvelles, 2007

Christian Rosset, *Avis d'Orage En Fin de Journée*, l'Association, 2008

Jeet Heer & Kent Worcester, *A Comics Studies Reader*, University Press of Mississippi, 2009

Thierry Groensteen, *La Bande Dessinée, son histoire et ses maîtres*, le musée de la bande dessinée / Skira Flammarion, 2009

*Comic Art Magazine*, 9 numéros, années 2000, Buenaventura Press

Revue *L'Eprouvette*, 3 numéros, L'Association, 2006-2007

*Beaux-Arts Magazine* Hors Série BD, *Les Secrets des Maîtres de la BD*, 2009

