

L'intermédialité comme source de créativité dans *Persépolis*

Par: Haniyeh BARAHOUE

La bande dessinée et le cinéma étant deux arts de la narration par l'image, n'ont cessé d'entretenir des affinités réciproques : La grammaire de l'un s'orne grâce à celle de l'autre. C'est L'intermedialité qui rendra possible l'adaptation entres les deux genres. *Persépolis* (la BD et le film), lauréat de plusieurs prix tels que *Prix France Info* (2002), *Prix du Jury du festival de Cannes* (2007), *César de la Meilleure adaptation* (2008), pour la BD aussi bien que pour le film, fournit un exemple probant de la corrélation entre le cinéma et le 9^e art. Etant donné de la rareté des auteurs de BD ayant réalisé leur propre œuvre d'art au cinéma, l'œuvre de Marjane Satrapi a tenu le haut du pavé entres autres.

Le travail de cette dernière dans *Persépolis* BD illustre, à différents niveaux, des sociétés fragmentées et des formes intermédiales de la production artistique et culturelle. La sensibilité artistique de M. Satrapi et ses talents narratifs compliquent l'adaptation animée de *Persépolis* d'autant qu'elle tente d'adapter de manière visuelle le style de la BD afin de garder l'esprit de l'œuvre. Cependant, il faut tenir compte des caractéristiques réservées à la BD qui ne pourront pas passer au cinéma et *vice versa*, ce qui posera des problèmes pour l'auteur-cinéaste.

La bande dessinée, étant le seul média de l'image et de l'écriture, fournit exclusivement un espace stratégique à l'imagination : Lorsque l'on regarde une photo ou un film, on est passif ; Lorsque l'on lit une bande dessinée, entre une planche à l'autre, il existe des moments du silence qu'il faut les saisir. Or, la transposition de la bande dessinée au film animé, exige tout un autre art, celui de « l'interférence innovatrice ». Mais quels sont les enjeux principaux dans cet « art d'interférence » qui rendront une telle adaptation réalisable ? Pourquoi le fait de les reconnaître paraît essentiel?

Tout au long de son corpus, Satrapi réussit à juxtaposer à la fois les mots et les images de manière à ce qu'elle révise non seulement l'esthétique de la bande dessinée ou des médias cinématographiques animés mais aussi elle crée une nouvelle compréhension de la mémoire affective et de la narration dans laquelle le « réel » joue un rôle considérable. En ce sens, sont-ils ces paramètres qui ont donné une dimension

universelle à *Persépolis*?

De nombreux sont les BD qui sont passées au cinéma (les séries d'*Astérix*, les aventures de *Tintin* et etc.) dont l'auteur n'est pas le réalisateur de l'œuvre source. Ce qui distingue *Persépolis* ou *Les petits ruisseaux* de Pascal Rabaté d'autres œuvres d'art c'est que leurs bédésistes ont tenté une adaptation directe de la BD au cinéma. L'ouvrage autobiographie, *Persépolis*, retrace le parcours de Marji, la protagoniste à partir de son enfance jusqu'en 1994. Le récit s'ouvre sur la révolution iranienne de 1979 et se termine sur le « départ définitif » résumant la vie de la jeune Marji en 4 tomes²¹⁵.

La révolution islamiste aussi bien que les premiers affrontements entre l'Iran et l'Irak constituent le vecteur principal du récit. Cependant le succès mondial de l'œuvre parmi des milieux savants ne réside non seulement dans ses certaines révélations historiques et sa « position politique²¹⁶ » mais aussi dans le choix d'un lectorat ciblé. Joseph Darda observe à juste titre que :

“In assessing Persepolis, it is important to consider the text's intended audience, as Satrapi is candid about her target readership. With a first printing in France from 2000 to 2003 (and in the United States in 2003 and 2004), the memoir is meant for a Western audience. ... Taking account of its target audience—French and US citizens likely less than familiar with Iranian history—Persepolis is often characterized as a work of didacticism. Davis for one describes Satrapi's autographic as a “didactic project” capable of presenting an “insider perspective” on Iran”, (Darda 37).

Aussi peut-on conclure que, l'adaptation de *Persépolis* BD au film animé a étendu partout ce « projet didactique » dont le but est de reconfigurer l'image mal placé de l'Iran chez les occidentaux. Certes, cette refonte engagée par Satrapi n'était réalisable que par les moyens propres au cinéma possédant la meilleure voie de la transmission, celle de grands écrans.

Quant au lectorat iranien Satrapi affirme que de tels détails précis dans son œuvre n'étaient pas destinés à ceux qui connaissaient la culture iranienne, elle souhaitait que

²¹⁵La critique a distingué *Persépolis* en le comparant aux autres ouvrages autobiographiques iraniens: « “Where Persepolis differs from these other Iranian diasporic autobiographies is in its use of a child narrator and of another Western form, the comic book ». (Naghibi 224).

²¹⁶ Martine Motard-Noar dans son article intitulé « Femmes, humour et voix narratives dans les romans graphiques de M. Satrapi » (2014 32-43) considère « la position politique » de l'auteure par rapport à son pays d'origine comme l'un des éléments le plus notable au cours de la construction de l'identité de sa narratrice.

son ouvrage soit « universel » :

“I had . . . to try to explain to people what Iran was really like. That not every woman in Iran looked like a black bird. That the axis of evil also included people like myself. That it was a very bad idea to give democracy as a present to people by bombing them”, (35).

Il demeure donc essentiel d’esquisser les enjeux les plus marquants interprétant un rôle dans la faisabilité de « ce projet didactique » sous la plume aussi bien que derrière la caméra.

Avant de passer à l’analyse comparative linéaire des œuvres, il faut faire état du mouvement de la Nouvelle Bande dessinée dans ces grandes lignes qui s’est amorcé bien avant dans les années 90 et qui a connu son étiquette à lui en 2002. On se limitera à mettre en avant quelques tendances courantes de celui-ci semblant accessoires au déroulement de notre argument.

Mettant la beauté du dessin au second degré, pour les auteurs de la Nouvelle Bande Dessinée, le dessin devrait être à la disposition d’une narration à toute liberté d’expression leur permettant d’aborder un nombre large du sujet. L’intérêt pour la vie réelle est un autre point commun entre les disciples de la Nouvelle Bande Dessinée ayant pour but de pratiquer un travail autobiographique dont *Persépolis* en est la preuve. En ce sens, quant au « réel », il semble relativement évident qu’au sujet de l’œuvre de Satrapi, celui-ci joue le rôle d’un catalyseur qui facilite l’adaptation de la BD au cinéma.

Prenons au premier pas l’exemple du choix du noir et blanc qui est identique entre *Persépolis* BD et film animé. Loin d’être nonchalant, ce goût esthétique évacue le sens de l’exotisme d’un récit oriental en vue de lui donner une aperçue plus universelle. Prolongeant ce constat, si les personnages étaient en couleurs, leur origine orientale aurait été mise en valeur, ce qui ne permettrait pas, par conséquence, au lecteur occidental de s’identifier dans le récit, d’où une sorte de prise de distance par rapport à l’histoire. Or, le choix du blanc et noir, renforçant l’effet du réel est exclusivement en phase avec l’échafaudage du « projet didactique » de Satrapi. Ainsi que le précise Satrapi :

« Dans la bande dessinée, contrairement à l’illustration, les dessins font partie de l’écriture, ils ne viennent pas accompagner un texte déjà existant,

les deux fonctionnent ensemble et si vous ajoutez des couleurs, des décors, ce sont des codes supplémentaires qui changent le rythme de lecture du livre. Je choisis le noir et blanc parce que mes histoires sont souvent très bavardes, et si le dessin est lui aussi très bavard cela peut devenir excessif »²¹⁷.

En ce qui concerne le film animé, le noir et le blanc ne sont pas les couleurs uniques du récit d'autant que celui-ci profite des cadrages différemment : « Unlike film, for example, in which frames are made to vanish in the flow of projection, comic art uses the visible frame as part of its aesthetic, cognitive, and narrative form. » (Elahi 313) Il est vrai que le film garde l'esprit du blanc et noir, cependant il y existe trois séquences en couleur qui apparaissent à l'aide du flash-back au début, au milieu et à la fin de l'animation dans le but de découper le temps ; les séquences en couleur représentent Marji à l'aéroport d'Orly au temps présent. À côté de cette division temporelle par des couleurs dans le film, vient s'ajouter « le gris » étant entièrement absent dans la BD. Cette couleur sert à créer des ombres désignant les moments du danger : Voici « la scène où Marji découvre horrifiée une main qui dépasse des décombres de l'immeuble voisin ²¹⁸ »²¹⁹ :



Aussi peut-on déduire que la transposition du BD propose aux cinéastes, qui essaient d'égaliser par des outils cinématographiques la synthèse des idées aussi bien de faire manifester les éléments saillants, l'art de « l'interférence innovatrice ».

Il faut également signaler la reproduction de quelques scènes concernant le film animé aboutissant à une sorte de « création » à part entière.

²¹⁷ <http://mapage.noos.fr/marjane.persepolis/marjane.html>, consulté 04 mars 2016.

²¹⁸ La photo se trouve à : http://pavilly4ohm.spip.acrouen.fr/spip.php?article44&debut_article_actuel=5, consulté le 26 avril 2016.

²¹⁹ Toutes les images employées dans cet article sont fournies par des sources accessibles sur Internet.

Le passage du récitatif à l'écran en fournit un exemple éloquent. Pensons à cet exemple du récitatif permettant à lire les pensées de Marji dans le tome III de *Persépolis* : « Et le soir, en rentrant, je me suis souvenue de cette phrase que m'avait dite ma grand-mère : "RESTE TOUJOURS DIGNE ET INTÈGRE À TOI-MÊME" ».



En ce qui concerne la transposition de ce récitatif-ci, il se manifeste dans le film animé par une scène où Marji s'adresse à l'ombre de sa grand-mère lui apparaissant dans la rue :



N'étant pas un travail aisé, on en est témoin, la transposition de la BD à l'écran exige une stylisation plus avérée. On pourrait multiplier ce type de différence dans d'autres moments de la BD. Si l'épisode intitulé « Le croissant » (tome III) retrace la rupture de Marji avec son petit ami Markus dans trois planches, quant à l'animation, il s'agit d'une véritable recreation. Pour ce qui est de la BD, la haine de Marji par rapport à l'infidélité est mise en relief par son poing et ses dents serrés. Cette scène est reprise d'une manière différente dans le film : le cinéma par ses moyens audiovisuels fait intervenir la musique et les mouvements tournants étant autant des mouvements de caméra²²⁰ que des effets de fondus enchaînés. À titre d'exemples, l'accent mis sur l'adjectif « cône » dans le monologue intérieur de Marji : « je suis conne, conne, conne » propose l'un des effets voulus des mouvements de caméra.

²²⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=WBKuGPdAs-w>, consulté le 14 mars 2016.

De même, des liens qu'entretiennent la BD et le film deviennent de plus en plus alambiqués de façon à ce que certains personnages soient entièrement absents au fil du film : le cas le plus remarquable c'est la femme de chambre de la famille Mehri. La disparition de celle-ci étant l'un des facteurs importants de la compréhension d'une culture, mettra la saisie de « la réalité d'une culture » en porte-à-faux. Tout au long d'une aventure amoureuse de Mehri avec le fils du voisin qui appartenait à une famille assez noble dans le livre, le lecteur est en mesure d'apprendre des grandes lignes de la classe sociale en Iran. Pourtant, l'absence de cette explication culturelle créera une sorte de manque chez le spectateur. Le père de Satrapi lui explique qu'un tel amour n'est pas impossible et que dans ce pays, il faut rester dans sa propre classe sociale.

D'après moi, loin de suggérer l'infidélité de l'œuvre cible vis-à-vis à celle de source, ce type d'absence fait également partie de l'art de la « création » d'autant plus que *Persépolis*, le film animé de 96 minutes, condense les quatre volumes de la BD, en un seul texte cinématographique. Cela demanderait une grande intuition artistique afin de saisir les moments les plus notables d'une histoire, voire d'une culture aussi bien que de les transmettre ensuite à un spectacle « universel ». Comme le signale Stacey Weber:

“Comics or graphic novels and animated films are not mere hybrid forms of graphic arts and prose fiction or dialogue, moreover, but a unique process of production, literacy, and interpretation that transcends both, often through their innovative use of their technologies and aesthetic devices”, (325).

Ainsi que le précise Weber, il s'agit d'un « processus de production » qui, au cas de *Persépolis*, le film animé résulte à une création indépendante tout en respectant l'essence de la BD. Dans un entretien avec R. Root, Satrapi affirme que son œuvre ressemble davantage au « comic play » car :

“Because on each page you have to find a way of saying it, because you cannot draw it the same way the whole time, because you have to worry about how to keep the reader through 150 pages and give them a surprise of discovering a new way of drawing and the layout, etc., so that they wouldn't be bored”, (156).

Voici le dynamisme approuvé de *Persépolis* par son auteur ayant permis son passage à l'écran grâce à l'intuition artistique de Satrapi qui a su établir de forts rapports transmédiat/intermédiat entre *Persépolis* bande dessinée et *Persépolis* film animé.

En guise de conclusion, comme on l'a bien constaté l'intermedialité a passé par l'ellipse et l'ajout de quelques procédés narratifs dans l'œuvre cible. Cela a abouti à la recreation de certaines scènes construites sur la musique et sur des mouvements de caméra et des effets de fondus enchaînés. Le choix de certains enjeux esthétiques ainsi que l'interaction des procédés cinématographiques entre les deux genres ont réussi à une véritable recreation artistique.

Persépolis en tant que « comic play » ainsi pour reprendre l'expression de Satrapi, a trouvé non seulement ses lecteurs mais aussi son audience sur des grands écrans au gré de toutes ses caractéristiques marquantes. Cela également a réalisé le but de Satrapi, celui d'universaliser une autre image de l'Iran.

Le dialogue entre BD et cinéma est en train de prendre une ampleur croissante et de nombreux critiques tels que Alain Boillat, Benoît Mitaine et etc. démontrent un intérêt majeur par rapport à la question de l'adaptation entre ces deux genres.

Bibliographie

Groensteen.T. *Système de la bande dessinée*, Thierry, Paris : Presses universitaires de France, 1999, 206 p.

Satrapi.M. *Persépolis*, bande dessinée (2000-2003)

Satrapi.M. Paronnaud.V. *Persépolis*, film animé de Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud (2007)

Articles Consultés

Darda. J. "Graphic Ethics : Theorizing the Face in Marjane Satrapi's Persepolis", College Literature, Vol 40, N 2, Spring 2013, pp. 31-51- published by Johns Hopkins University Press.

Elahi. B. "Frames and mirrors in Marjane Satrapi's Persepolis", Symplek, Vol 15, N 1-2, 2007, pp. 312-325

Gerbier. L. « Alain Boillat (dir.), les Cases à l'écran. Bande dessinée et cinéma en dialogue », 1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze [En ligne], 63 | 2011, consulté le 01 avril 2016. URL : <http://1895.revues.org/4342>

Miller. A. "Marjane Satrapi's Persepolis: Eluding the frames", L'Esprit Créateur, Vol 51, N 1, Spring 2011, p. 35-52

Motard-Noar. M « Femmes, humour et voix narratives dans les romans graphiques de M. Satrapi », Women in French Studies, Volume 22, 2014, pp. 32-43.

Naghibi. N. O'Malley.A. "Estranging the Familiar: "East" and "West" in Satrapi's Persepolis" English Studies in Canada, Vol 31, Issue 2-3, June/Septembre 2005, pp.

223-247.

Root, R. "Interview with Marjane Satrapi", fourth Genre: Explorations in Nonfiction, V 9, N° 2. 2007, pp. 147-157.

Weber. S "Framing the "Minor" in M. Satrapi and V. Paronnaud's Persepolis", Contemporary French and Francophone Studies, Vol. 15, N. 3, pp. 321-328.