



Revue de recherche en civilisation américaine

5 | 2015

Roman graphique : transferts, correspondances,
echos

Editorial

Amélie Junqua and Céline Mansanti



Publisher
David Diallo

Electronic version

URL: <http://rrca.revues.org/646>

ISSN: 2101-048X

Electronic reference

Amélie Junqua and Céline Mansanti, « Editorial », *Revue de recherche en civilisation américaine* [Online], 5 | 2015, Online since 28 January 2016, connection on 20 December 2016. URL : <http://rrca.revues.org/646>

This text was automatically generated on 20 décembre 2016.

© Tous droits réservés

Editorial

Amélie Junqua and Céline Mansanti

- 1 Tout à la fois texte et dessin, ressortissant de la culture populaire et de la littérature introspective, le roman graphique est une œuvre hybride, qui ne se laisse pas facilement définir. Impossible d'identifier le roman graphique à un format. Les romans graphiques ne sont pas tous d'épais ouvrages brochés, et l'on peut lire de nombreuses œuvres qui appartiennent clairement à cette catégorie dans des formats plus divers (sérialisé, comme *Dykes to Watch out for* d'Alison Bechdel, de 1987 à 2008, ou publié en tome comme les romans graphiques *Sandman* de Neil Gaiman, de 1989 à 1996). On ne peut non plus définir le roman graphique en fonction de la part d'expressivité du texte et du degré d'illustration des images : le roman graphique comme la bande dessinée se détachent du livre illustré par une intégration réciproque des deux media. Le critère fiction/non-fiction est tout aussi défaillant. Les romans graphiques mêlent autant les genres que la fiction et la réalité (comédie, fantasy, fiction historique, fiction réaliste ou encore fantastique).
- 2 Née dans les années 20 (*God's Man*, Lynd Ward) en tant que forme narrative purement imagée, cette nouvelle forme de narration s'est nettement développée à partir des années 60, et connaît aujourd'hui un âge d'or avec la publication d'œuvres jugées essentielles (*Maus* d'Art Spiegelman, *The Book of Genesis Illustrated* de Robert Crumb, *Black Hole* de Charles Burns ou encore *Ghost World*, de Daniel Clowes) et la constitution d'un public toujours plus large. La raison d'une telle réussite réside peut-être dans la liberté qu'elle confère à son auteur, liberté qui lui permet d'exprimer une profonde intériorité narrative : des pensées réprimées, une voix, individuelle et sociale, jusqu'alors tue. De ce point de vue, le roman graphique peut s'envisager comme une forme mineure, ni roman, ni BD, porteur d'un double projet, narratif et politique : le roman graphique se distinguerait par son aspect autobiographique et sa propension à l'introspection, tout autant que par sa capacité à entrecroiser culture savante et culture populaire et à porter, dans son message mais aussi dans sa forme, des combats politiques. Sa dimension internationale, par rapport à d'autres formats (albums) ou genres (manga), fait sans doute également partie des raisons de son succès, et invite à s'interroger sur sa capacité à faire

le lien entre aires culturelles et linguistiques. Tel est l'objet de la série d'articles que nous proposons sur le thème "roman graphique : transfert, correspondances et échos": les mouvements et les transferts sémantiques entre la littérature et le roman graphique, les traductions et adaptations d'une langue et d'un langage à un(e) autre.

- 3 En tant que forme mineure, le roman graphique permet de renouveler les genres et de redéfinir le canon. C'est ce que suggère Sylvie Kleiman-Lafon (Université de Paris 8) dans son « portrait du héros romanesque en super-héros », par lequel on observe l'étonnante plasticité du roman graphique, capable de transmuter des tropes, clichés ou archétypes rebattus en de nouveaux mythes fondateurs. Face à l'épuisement des *comic books* américains et des figures du super-héros, des auteurs tels que Alan Moore refondent à la fois l'origine et les développements ultérieurs de ce type de bande-dessinée en se tournant vers la littérature populaire. Alan Moore transplante ainsi les super-héros américains pour les faire évoluer dans la vieille Europe (et de préférence le Royaume Uni) : il redéfinit le *comic book* en l'insérant dans le canon préexistant de la littérature, et transforme ainsi les héros de roman de la littérature canonique et populaire en super-héros archétypaux.
- 4 Nicolas Labarre (Université Bordeaux Montaigne), dans « Adapter *Macbeth*, du comic book au roman graphique », s'interroge également sur la façon dont le roman graphique renouvelle les genres, et, par le phénomène de l'adaptation d'une œuvre canonique s'il en est, brouille les frontières entre culture savante et culture populaire, en s'inscrivant lui-même dans un entre-deux intéressant. Les adaptations successives en bande dessinée de *Macbeth* lui permettent de distinguer les *comic books* des romans graphiques, et comprendre l'impact du format sur le phénomène de l'adaptation. La longueur du récit, les techniques d'impression et bien d'autres paramètres, comme l'évolution des légitimités culturelles ou le changement du statut de l'auteur, conditionnent l'émergence du roman graphique.
- 5 Après la question du renouvellement ou de l'émergence de nouveaux genres, notre série aborde un processus interne du roman graphique : la narration. Elle y tient une place centrale – l'histoire ne reposerait pas tant sur les péripéties que sur le monologue intérieur du narrateur qui transmet au lecteur des images mentales tout autant que son texte; de ce fait, thématiquement, le roman graphique fait la part belle à la représentation du trauma : les sujets difficiles, une tonalité sombre constituent l'univers de nombre de romans graphiques, y compris ceux de super héros. Comment le trauma est-il transmis au lecteur ? Ruth-Ellen St. Onge (Université de Toronto, Canada) dans "Crime, Adaptation and Collective Guilt: Alan Moore and Eddie Campbell's *From Hell*" démontre que l'ombre jetée par Jacques l'Éventreur marque toujours l'imaginaire social et continue d'être représentée au lecteur. Elle démontre que *From Hell* (1999) reformule le phantasme du tueur en série par le biais d'adaptation de plusieurs textes, mythologies et imaginaires. Adaptation révisionniste, selon les critères proposés par Hutcheon (2012), *From Hell* refaçonne l'histoire d'un crime historique et traumatique.
- 6 La narration et les correspondances sémantiques du roman graphique peuvent également se passer de mots, comme le montre Amélie Junqua (Université de Picardie Jules Verne) dans "Wordless Eloquence – Shaun Tan, *The Arrival*, and Winschluss, *Pinocchio*". La potentialité expressive d'un type de bande dessinée dite « muette » ou sans parole suscite un questionnement de cette paradoxale éloquence. Sans le médium du mot, le dessin seul et les découpages des cases transmettent aux lecteurs un message plus complexe que celui de la bande dessinée dite traditionnelle ou « parlante ». L'espace

libéré par l'absence de bulles ou des interventions du narrateur place le lecteur au cœur de l'univers visuel du roman graphique, comme on peut en faire l'expérience en contemplant les œuvres de Shaun Tan et Winschluss, deux œuvres qui représentent justement le transfert sémantique né de l'expérience de la migration et de l'adaptation.

- 7 Enfin, Anne Chassagnol (Université Paris 8) propose d'aborder les phénomènes d'hybridation, ou d'adaptation, visuelle et matérielle du roman graphique au travers d'une œuvre plurielle hors du commun, ni véritablement roman graphique, ni tout à fait objet livre. Dans *Building Stories*, Chris Ware envisage la bande dessinée comme une construction architecturale où les cases s'assemblent comme des maisons, où le lecteur suit le fil narratif d'histoires d'immeubles, et apprend, par la même occasion, à échafauder ses histoires en un tout cohérent. La notion d'adaptation prend tout son sens puisque le format même de l'œuvre nécessite un ajustement du lecteur qui doit assembler les éléments de la boîte selon sa propre lecture individuelle et unique. Tous les personnages sont soumis à une obligation de conformité et doivent obéir aux changements qu'ils subissent, tout comme leur immeuble qui s'adapte à chaque déménagement. Les corps se métamorphosent sous l'effet de la maternité, du handicap ou de la solitude. C'est par cette conclusion à la fois réaliste et optimiste que l'on clôt cette série de réflexions sur la résilience du medium souple qu'est le roman graphique, au fil de son histoire et de ses réinventions.